

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技を実行した結果、入賞の発生により所定の遊技点を付与する遊技機であって、該遊技機は該遊技点を持点に変換する遊技用装置と接続可能であり、
前記遊技機は、前記遊技の実行を制御する主制御部と、前記遊技用装置と前記遊技点に関する情報の通信を制御する遊技点制御部と、
を具備し、
前記主制御部は、前記遊技点制御部と双方向に通信可能であると共に、該遊技点制御部へ送信する要求コマンドがあり、
前記遊技点制御部は、前記主制御部から前記要求コマンドを受信した場合、現在貯留している遊技点に関する情報と、前記遊技用装置との通信が正常か否かの情報を、1つの応答コマンドに含めて、前記主制御部へ送信すること、
を特徴とする遊技機。

10

【請求項 2】

請求項 1 に記載の遊技機において、
前記要求コマンドは、前記遊技機の遊技状態に応じて該遊技点制御部へ送信する複数の遊技状態コマンドであること、
を特徴とする遊技機。

【請求項 3】

請求項 1 に記載の遊技機において、
前記要求コマンドは、所定の割込み周期毎に該遊技点制御部へ送信する常時コマンドであること、
を特徴とする遊技機。

20

【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。

30

【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）で使用されるパチンコ球を遊技媒体として、上述した回胴式遊技を行うパチロット（又は、パロット）と呼ばれる回胴式遊技機も存在する。遊戯施設などのテレビゲーム機、及びインターネットを経由した一般家庭のパソコンやゲーム機においては、トークン（Token coin）と称される代用硬貨（即ち、「遊技媒体」）を用いて、回胴式遊技を模擬したシミュレーションゲームが行われている。そして、回胴式遊技機も近い将来において、メダルやコインを使用せずに、それらと等価な電子データやトークンなどの遊技価値を IC カードに記録して、遊技に使用することが計画され、実現予定である（所謂、メダルレス遊技機）。

40

【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、媒体数データ又はトークン）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

50

ん」とも記載する。)を実行して、複数の回胴(殆どの場合、3つ又は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。ただし、リーズ図柄が有効ラインに表示されるが、実際には有効ラインに停止した図柄がメモリー上に記憶されて入賞判断されるので、リール表示と実際の表示は異なっている。つまり、リールを停止後に動かしても入賞とはならない。

10

【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(有効ラインは、一直線や、変則ラインが存在する)に揃って停止及び表示された場合に、遊技者にとって最も有利な遊技モードであるビッグボーナスゲームモード(BBゲームモード:役物連続作動装置)に突入し、大量の遊技メダルが一気に獲得できる。また、レギュラーボーナス(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(RBゲーム)が実行され、BBゲームには遠く及ばないものの、相応の遊技メダルを獲得できるようになっており、何れにせよ遊技者にとっては、これらのボーナスゲームを成立させることが回胴式遊技における最大の関心事である。なお、内部抽選を実行した結果、ボーナスゲームが当選した場合や放出する場合には、RAM又はRWMなどのデータ記憶領域にボーナスフラグを立てて記憶することにより、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。

20

【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。

30

【0007】

例えば、5号機又は6号機の回胴式遊技機は、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。

40

【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

50

手順（停止スイッチの操作順序や操作態様、狙わせるボーナス図柄等の色を報知する操作タイミング）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機やAT機が5号機又は6号機の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により放出）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。

10

【0011】

さらに進めて、一種ボーナス（RB）において、払い出し枚数（例えば、9枚）が投入枚数（例えば、3枚）よりも多い小役（例えば、ベル小役で9枚払い出し）を3種類以上設けて、一種ボーナスの役抽選時に3種類（以上）のベル小役の当選領域を重ねることによって、結果的に出玉が減るといった性質の減るボーナスが登場した。

20

【0012】

この減るボーナス（RB）は遊技者にとって得にはならず、一見すると無意味なようではあるが、このボーナスにより出玉が減った分を、アシストボーナスに集中的に上乗せさせることができるという長所が生じるのである。つまり、出玉の波を効果的に作ることができるので、低下した射幸性を大幅に戻せるという効果がある。

【0013】

下記の特許文献1及び2について多少は類似しているかもしれないが、引用文献1の「主制御状態1」、「主制御状態2」は専用ユニットに通知する情報（専用ユニット接続様書に記載されている送信すべき情報）だが、本願の「遊技状態コマンド」は、スタートレバー作動時のレバー押下コマンド、全回胴停止時の全回胴停止コマンド、投入ボタン操作時の投入要求コマンド、精算ボタンが操作時の精算要求コマンド、全回胴停止後で払出処理時の払出要求コマンド等である。また、本願の「遊技状態コマンド」に関わる処理のポイントは、何らかの原因で通信異常が発生した場合（またはゴト）に前回受信した遊技状態コマンドから、想定されない要求を受信した場合にエラーを検知するためのものである（例、投入していないのに精算要求が来た、全回胴停止していないのに払い出し要求が来た、等）。

30

【0014】

引用文献1に記載されている、「主制御CPUのID番号」は専用ユニットに通知する情報（専用ユニット接続仕様書に記載されている送信すべき情報）だが、本願の「常時コマンド」は、タイマ割込みによりメダル数制御基板（払出制御装置92）に送信し、メダル数制御CPUが正常に動作しているかを確認するためのコマンドである。また、主制御CPUがタイマ割込みで送信した「常時コマンド」に対し、メダル数制御CPUは応答コマンドを返信することでメダル数制御CPUが正常に動作していることを主制御CPUに通知する。何らかの要因でメダル数制御CPUが動作しなくなった場合、主制御CPUがタイマ割込みで送信した「常時コマンド」に対する応答が得られないことを条件に、エラーを出力する。「常時コマンド」に対し、メダル数制御CPUは応答コマンドに、現在貯留している遊技点に関する情報と、前記遊技用装置との通信が正常か否かの情報を含めて返信することで、「メダル数制御CPUが正常に動作していることを主制御CPUに通知する役割」と、「現在貯留している遊技点に関する情報と、前記遊技用装置との通信が正常か否かの情報」を一つのコマンドで伝えることができる。即ち、本願発明の新規性・進歩性を否定する根拠とはならないと確信する。

40

50

【先行技術文献】

【特許文献】

【0015】

【特許文献1】特開2022-127516号公報

【特許文献2】特開2015-084789号公報

【特許文献3】特開2021-141981号公報

【特許文献4】特開2015-134014号公報

【特許文献5】特開2022-053719号公報

【特許文献6】特開2019-195517号公報

【特許文献7】特開2011-160844

【特許文献8】特開2011-125532

【特許文献9】特開2011-15719

【特許文献10】特開2016-202586

【特許文献11】特開2018-117700

【非特許文献】

【0016】

【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）

【非特許文献3】回胴式遊技機 激闘 西遊記（KPE社）

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0017】

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5433889号）として、6択押し順小役を当選させ、停止ボタンの操作手順が第一操作と第二操作が共に正解すると所定の図柄（例えば、ベル図柄）を一直線に有効ライン上に入賞させる一方、不正解でターゲット小役を入賞させないように停止制御するというものがある。そして、ART（アシスト機能及び高確率際遊技状態）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。結果として、高確率際遊技状態にして外れをなくし、ATで有利な押し順を報知することにより、大量のメダルが獲得可能となるので、出玉の波を作ることができるのである。

【0018】

しかしながら、従来のART機やAT機では、MYが2400枚を超すと、有利区間を一旦終了させ、報知機能を初期値に戻して、再び非有利区間から開始するしかなく、これによって出玉が制限されるので、投入した遊技媒体を一撃で逆転して、全てを取り返すということができないという問題点があった。

【0019】

また、従来の減るボーナス（RB）では、RBが入賞すると、必ず出玉が減るだけなので、RB中は遊技者にとって一切得にはならず、その挙句、遊技者はやる気を失くしてしまうという問題点があった。そして、ARTボーナスにおいて、従来の外れ領域をリプレイ当選に変更するので、遊技中にメダルが増加しないリプレイが高確率で当選し、遊技者はその分だけ無駄な時間を消費するという苛立ちがあった。

【0020】

本発明（請求項に記載の発明）は、メダルレス遊技機と専用ユニット間の通信信号は、業界で規定された接続仕様書に明記されているが、遊技の実行を制御する主制御部と、専用ユニットと遊技点に関する情報の通信を制御する遊技点制御部との通信を1つの応答コマンドで効率よく行って、専用ユニットと遊技点制御部との通信が正常か否かを判断可能な遊技機等を提供することにある。主制御部は、遊技点制御部との通信によって、専用ユニット（通称、サンド）の状態を可能な限り監視し、専用ユニットが正常か否かを判断することで、各種遊技を実行するか、エラーとして処理するかを決定し、副制御部へ適切なエラー処理を行わせることが可能な遊技機等を提供することにある。

【0021】

また、本願明細書に記載した他の第1発明としては、ビッグボーナス遊技において、不利なRB1と有利なRB2を抽選し、内部当選したRB（減るボーナス）に応じて遊技者に利益付与の度合いを変えることで、興趣を増すことができる遊技機等を提供することにある。また、AT遊技やART遊技（有利区間の遊技）における、遊技者に付与した利益数（払出枚数）を効率よくカウントする差数カウンタ（一般に、差枚数カウンタ）を備える遊技機等を提供することにある。

【0022】

本願明細書に記載した他の第2発明としては、投入した遊技媒体の全てを一撃で取り返すことで、遊技者が大きく負けていてもプラスに転じることが可能という、遊技者にとって魅力的な遊技機を提供することにある。また、回胴式遊技機（特にメダルレス遊技機）において、大きな出玉の波を作り出すことにより、遊技者にとって魅力的な遊技機を提供することにある。

10

【0023】

そして、他の第3発明としては後半に行けば行くほど期待度が上がるバトル型の特別遊技（アシスト遊技又はチャンスゾーン遊技）を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0024】

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、遊技を実行した結果、入賞の発生により所定の遊技点を付与する遊技機であって、該遊技機は該遊技点を持点に変換する遊技用装置と接続可能であり、前記遊技機は、前記遊技の実行を制御する主制御部と、前記遊技用装置と前記遊技点に関する情報の通信を制御する遊技点制御部と、を具備し、前記主制御部は、前記遊技点制御部と双方向に通信可能であると共に、該遊技点制御部へ送信する要求コマンドがあり、前記遊技点制御部は、前記主制御部から前記要求コマンドを受信した場合、現在貯留している遊技点に関する情報と、前記遊技用装置との通信が正常か否かの情報を、1つの応答コマンドに含めて、前記主制御部へ送信することを特徴とする遊技機。

20

【0025】

請求項2に係る本発明の遊技機は、請求項1に記載の遊技機において、前記要求コマンドは、前記遊技機の遊技状態に応じて該遊技点制御部へ送信する複数の遊技状態コマンドであることを特徴とする遊技機。

30

【0026】

請求項3に係る本発明の遊技機は、請求項1に記載の遊技機において、前記要求コマンドは、所定の割込み周期毎に該遊技点制御部へ送信する常時コマンドであることを特徴とする。

【発明の効果】

【0027】

本発明に係る遊技機等によれば、主制御部（主制御部100）から遊技状態コマンド又は常時コマンドの何れかのコマンドを受信した場合、遊技点制御部（クレジット制御部165）は、現在貯留している遊技点に関する情報と、遊技用装置（サンド装置300）との通信が正常か否かの情報を、1つの応答コマンドに含めて、主制御部（主制御部100）へ送信する。従って、遊技の実行を制御する主制御部（主制御部100）は、遊技点制御部（クレジット制御部165）との通信を効率よく行って、サンド装置300が内蔵する専用ユニットと遊技点制御部（クレジット制御部165）との通信が正常か否かを判断可能な遊技機等を提供することができる。主制御部は、遊技点制御部との通信によって、専用ユニット（通称、サンド）の状態を可能な限り監視可能となり、各種遊技を実行するか、エラーとして処理するかを決定できる。すなわち、専用ユニットと双方向で通信する遊技点制御部は、遊技に必要な情報を主制御部に効率よく送受信し、及び主制御部は副制御部へ指示することで重要な情報を表示・警告することができる。

40

【0028】

50

また、ホール店員が、パチスロが設置されている島の電源を入れた際に、サンド装置 300 が立ち上がるよりも前に、胴式遊技機本体 1（パチスロ本体 1）が先に立ち上がった場合に、サンド装置 300 との接続が正しくても、VL 異常（VL エラー）になってしまうため、最初の VL OFF 検知時は、エラー音を鳴らさないようにすることが可能となる。つまり、VL 異常（VL エラー）であっても、一度も VL ON を検知していなければ、主制御部 100 は VL エラーを検知、及びその旨を表示するが、副制御部 160 は、この情報を参照して警告音やランプの警告表示をしない（または、エラー表示を控えめに行う）。もし、この機能や仕様を備えなければ、ホール店内にはエラー音が鳴り続けると予想されるので、これを解消できる。

【0029】

本願明細書に記載した他の発明に係る遊技機によれば、残ゲーム数分の 1 で当落抽選をし、残りゲームが減れば減るほど当選確率がアップするので、遊技者にとって期待を持たせることが可能となる。

【0030】

本願明細書に記載した他の発明に係る遊技機によれば、同じ抽選用データを用いて、役の抽選を行っているが、通常遊技及び BB 遊技中の通常レギュラーボーナス内部中遊技において、複合小役が当選した場合に共通小役を入賞させるが、有利レギュラーボーナス内部中遊技において、複合小役が当選した場合にレア小役を入賞させるように図柄を引き込む。その結果、レア小役当選に基づく、アシスト遊技の当選確率が大幅に向上するので、有利度に差をつけることができる。また、アシスト機能の発動数（上乘せ数）を一気に増加させることが可能となる。

【0031】

本願明細書に記載した他の発明に係る遊技機によれば、AT 遊技や ART 遊技（有利区間の遊技）における、払出枚数を効率よくカウントする（2 バイトの）差枚数カウンタを提供できる。また、同じ抽選用データを用いて、役の抽選を行っているが、通常遊技及び BB 遊技中の通常レギュラーボーナス内部中遊技において、複合再遊技役が当選した場合に普通再遊技役を入賞させるが、有利レギュラーボーナス内部中遊技において、複合再遊技役が当選した場合に特殊再遊技役を入賞させるように図柄を引き込む。その結果、特殊再遊技役の入賞に基づく、アシスト遊技の当選確率が大幅に向上するので、有利度に差をつけることができる。また、アシスト機能の発動数（上乘せ数）を一気に増加させることが可能となる。総括すると、本発明に係る遊技機によれば、同じ複合役（複合小役又は複合再遊技役）が当選した場合、通常レギュラーボーナス内部中遊技と有利レギュラーボーナス内部中遊技とで、異なる役（普通小役とレア小役、又は、普通再遊技役と特殊再遊技役）を入賞させることができ、設定差によらずアシスト遊技の有利度を変更できる。

【0032】

本願明細書に記載した他の発明に係る遊技機等によれば、後半に行けば行くほど期待度が上がるバトル型の特別遊技（アシスト遊技又はチャンスゾーン）を提供できる。投入した遊技媒体の全てを一撃で取り返すことで、遊技者が大きく負けていてもプラスに転じることが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【0033】

【図 1】 胴式遊技機の正面模式図である。

【図 2】 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】 胴式遊技機の内部構造模式図である。

【図 5】 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。

10

20

30

40

50

- 【図 1 0】 ドラム部の構成ブロック図である。
- 【図 1 1】 各信号の関係を示すタイミングチャートである。
- 【図 1 2】 左ドラムの模式図である。
- 【図 1 3】 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 1 4】 図柄の組合せ表示判定図である。
- 【図 1 5】 表示演出装置の構成ブロック図である。
- 【図 1 6】 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 1 7】 演出画面の模式図である。
- 【図 1 8】 演出画面の模式図である。
- 【図 1 9】 演出画面の模式図である。 10
- 【図 2 0】 一般的な抽選テーブルの概念図である。
- 【図 2 1】 図柄の組合せと獲得メダル枚数との関係を示した配当表である。
- 【図 2 2】 回胴式遊技機の主要動作処理手順を示すフローチャートである。
- 【図 2 3】 ドラムの図柄配置表である。
- 【図 2 4】 図柄の組合せ表示判定図である。
- 【図 2 5】 役物未作動時（通常遊技中、規定数 3 枚）の配当表である。
- 【図 2 6】 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 2 7】 役の同時当選状態を示す概念図である。
- 【図 2 8】 窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。
- 【図 2 9】 窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。 20
- 【図 3 0】 窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。
- 【図 3 1】 窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。
- 【図 3 2】 窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。
- 【図 3 3】 窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。
- 【図 3 4】 窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。
- 【図 3 5】 窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。
- 【図 3 6】 窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。
- 【図 3 7】 窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。
- 【図 3 8】 窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。
- 【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。 30
- 【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。 40
- 【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。 50

- 【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。 10
- 【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。 20
- 【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。 30
- 【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。
- 【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。 40
- 【図 1 0 0】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。
- 【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】ドラムの図柄配置である。
- 【図 1 0 7】役物未作動時、BB 一般遊技時（規定数 3 枚）の配当表である。
- 【図 1 0 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 1 0 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。 50

- 【図 1 1 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 1 1 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 1 1 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 1 1 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 1 1 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 1 1 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 1 1 6】回胴式遊技機の制御回路系のブロック図である。
【図 1 1 7】主基板コマンド一覧である。
【図 1 1 8】メダル数コマンド一覧である。
【図 1 1 9】判定遊技の当選確率を示す図である。
【図 1 2 0】判定遊技の当選確率を示す図である。
【図 1 2 1】判定遊技の当選確率を示す図である。
【図 1 2 2】判定遊技の当選確率を示す図である。
【図 1 2 3】判定遊技の当選確率を示す図である。
【図 1 2 4】判定遊技の当選確率を示す図である。
【図 1 2 5】判定遊技の当選確率を示す図である。
【図 1 2 6】役物未作動時、BB一般遊技時（規定数 3 枚）の配当表である。
【図 1 2 7】遊技状態遷移図である。
【図 1 2 8】タイミングチャートである。
【発明を実施するための形態】

10

20

【0034】

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。

【0035】

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（入賞操作態様）で停止ボタンが操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。

30

40

【0036】

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。

【0037】

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。

【0038】

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

50

【0039】

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

【0040】

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。

【0041】

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）が形成された中面部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）。

10

【0042】

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。

20

【0043】

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。

【0044】

2は、筐体1aに内蔵されているドラム部（リールドラム）であり、左ドラム2a、中ドラム2b及び右ドラム2cの3つのドラムで構成される。それぞれの各ドラムの内部には、回胴部図柄表示LED（図示せず）が設けられており、各種演出に応じて発光（点灯や点滅）又は消灯するようになっている。つまり、各ドラムが一行に上から下へ複数の図柄を表示する図柄列であり、この場合には、3つの図柄列（複数列）を変動させる変動表示ゲームを開始するようになっている。なお、各ドラムに替えて、液晶表示装置などを用いて図柄を表示する場合も、複数の図柄が描かれた図柄列を変動させる変動表示ゲームに相当する。

30

【0045】

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。

40

【0046】

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。

【0047】

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

50

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

10

【0048】

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LED4 a 又はメダル貯留枚数表示LED4 b に表示するようになっている。

【0049】

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ド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。サンド装置は、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ド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。

20

【0050】

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、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。

30

【0051】

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。

【0052】

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。

40

【0053】

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10 a、中停止ボタン10 b 及び右停止ボタン10 c 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2 a、中ドラム2 b 及び右ドラム2 c を

50

停止させることができる。なお、左ドラム 2 a、中ドラム 2 b 及び右ドラム 2 c の 3 つのドラムの回転が所定速度（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 10 a、停止ボタン 10 b 及び停止ボタン 10 c 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 10 a、中停止ボタン 10 b 及び右停止ボタン 10 c 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。

【0054】

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。

【0055】

12 は、スピーカ部であり、左上スピーカ 12 a、右上スピーカ 12 b、左下スピーカ 12 c 及び右下スピーカ 12 d 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 1 b 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 LED 4 e が点灯する。

【0056】

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 LED 13 a 及び両側面に設けられた左上状態表示 LED 13 b と右上状態表示 LED 13 c、左中状態表示 LED 13 d と右中状態表示 LED 13 e、及び左下状態表示 LED 13 f、右下状態表示 LED 13 g と中下状態表示 LED 13 h 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 1 b が開いている状態やトラブル発生時において、警告表示として点滅を繰り返す。

【0057】

この遊技状態表示 LED 部 13（13 a～13 h）は、前扉 1 b 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 1 b 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 LED 13 a 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。

【0058】

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 13 a 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 13 a 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。

【0059】

なお、表示演出装置 11 の左右のスペース（上面部 22 a 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 22 b 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

10

20

30

40

50

場合に点灯し、A Tストック数が10以上の範囲では左右2つのA Tストック告知ランプが点灯する。

【0060】

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、A Tストック抽選で当選した場合、「ビービービー」という効果音と共に点滅して操作を促し、遊技者がスペシャルボタン14に期待を込めて叩くと、「パキパキパッキーン」という効果音が発生してA Tストック告知ランプが点灯する。なお、このスペシャルボタン14によっ

10

【0061】

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。

【0062】

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。

【0063】

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（メダル式遊技の為に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。

20

【0064】

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。

【0065】

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。

30

【0066】

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に取り付ける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。

40

【0067】

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。

【0068】

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。

【0069】

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。

50

【0070】

4 d 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。

【0071】

4 e 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。

【0072】

4 f 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。

【0073】

図 3（B）に示すデザインパネル 2 2 は、更に折れ曲がった面（淵）として最上面部 2 2 i が設けられている点で図 3（A）のものと相違する。なお、この最上面部 2 2 i を設けることにより、取り付けた表示演出装置 1 1 を遊技者に見えやすくできる点と、デザインパネル自身が一層強固になる点で有利となる。

【0074】

図 4 は、回胴式遊技機の内部構造模式図である。

【0075】

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

【0076】

筐体 1 a の右上部には反射板 2 7 が設けられ、前扉 1 b の対応位置にはフォトセンサが設けられており、前扉 1 b が閉じた状態では、フォトセンサから出射された 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ので、前扉 1 b の開閉状態を検知することができる。

【0077】

2 8 は、電源部であり、電源スイッチ 2 8 c をオン状態にすると、各回路ブロックに電源が供給され、初期チェックや初期設定の後、変動表示ゲームを行うことができるようになる。

【0078】

2 8 a は、設定用キースイッチ（設定変更許可スイッチともいう）であり、出玉率の段階設定操作や段階設定値の確認を行うときに使用する。操作キーを鍵穴 2 8 d に差し込んで回転させることにより、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。

【0079】

2 8 b は、エラー解除スイッチであり、出玉率の段階設定を行う時やエラーによる遊技の中止を解除する時に使用する。

【0080】

4 c 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 2 8 b を押すたびに値が + 1 されて、「6」表示の次には「1」に戻り、ターンアラウンド表示する。

【0081】

図 5 は、回胴式遊技機の制御回路系のブロック図である。

【0082】

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 1 0 の操作順序や操作タイミング）を告知する。

【0083】

10

20

30

40

50

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-PAS）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。

10

【0084】

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。

【0085】

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。

20

【0086】

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

30

【0087】

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。

40

【0088】

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

50

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。

【0089】

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。

10

【0090】

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。

20

【0091】

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

30

【0092】

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。

40

【0093】

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。

【0094】

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

50

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。

【0095】

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。

【0096】

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。

【0097】

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。

【0098】

ここで図5に戻り、クレジット制御部165は、サンド装置300と接続されており、後述するサ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、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

10

20

30

40

50

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 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。

【0099】

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。

10

【0100】

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。

【0101】

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。

20

【0102】

メダル検出センサ 130 は、メダル通過センサと近接センサ（図示せず）で構成され、メダル投入口 5 から投入されたメダル数に応じた数のパルス信号を出力する。主制御部 100 は、このパルス信号を受信し、及びパルス信号の立ち上りや立ち下りにおけるカウンタ論理処理を実行して、表示 LED ブロック 4 中の投入枚数 LED 4a 又はメダル貯留枚数表示 LED 4b にパルス数に応じた数だけ増加した投入枚数又はクレジット数を表示させるように制御する。

30

【0103】

ベットボタン検出センサ 140 は、1ベットボタン 7 の操作に応じてパルス信号を出力する 1ベットボタン検出センサ 140a、及びマックスベットボタン 8 の操作に応じてパルス信号を出力するマックスベットボタン検出センサ 140b の 2 つで構成され、主制御部 100 の 2 つのポートへ別々に接続されている（詳細図示せず）。主制御部 100 は、得られたパルス信号に対応するように投入枚数 LED 4a の枚数表示を制御する。

【0104】

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。

40

【0105】

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

50

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

【0106】

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。

【0107】

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。

【0108】

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。

【0109】

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

【0110】

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。

【0111】

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。

【0112】

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

【0113】

このステップモータ30a、30b及び30cは、4相1-2励磁方式でステップ数が252ステップ／回転（1.43度／ステップ）であり、主制御部100が駆動パルス信号を504パルス入力すると丁度1回転する。主制御部100は、各ドラムに1つ設けられたフォトインタラプタからなる回胴センサ31a、31b及び31cから、それぞれのインデックス信号（基準信号又は基準位置信号）が1パルス返ってくるので、各ドラムの

10

20

30

40

50

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。

【0114】

図7は、ドラム部の構成ブロック図である。

【0115】

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

10

【0116】

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

20

【0117】

図8は、ドラムの図柄配置表である。

【0118】

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。

【0119】

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。

30

【0120】

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。

【0121】

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。

40

【0122】

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）。

【0123】

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

50

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。

【0124】

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合させるように、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。

【0125】

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。

【0126】

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。

【0127】

例えば、ビッグボーナス役が内部当選しておらず、停止した左ドラム2aと中ドラム2bの右斜め下の有効ライン上に図柄「7、7」が揃っているリーチ状態（テンパイ状態）において、遊技者が「目押し」により、この有効ラインから1コマ以内に図柄「7」が位置する状態で、停止ボタン10cが操作されたとき（例えば、「ビタ押し」と呼ばれている。図10（A）参照）、主制御部100は、有効ライン上に「7、7、7」が揃わないように図柄「7」を一つ先まで移動させて強制的にハズレとする回避制御を行う（図10（B）参照）。なお、この回避制御は、右ドラム2cだけではなく、左ドラム2aや中ドラム2bのいずれの図柄に対しても行っており、また不当選の小役図柄が入賞しないように、回避制御を行うようになっている。これらの引込制御や回避制御（蹴飛ばし制御）は、主制御部100が内部当選状況に従った停止テーブルを参照したり、プログラムによるコントロール制御にて行われる。

【0128】

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。

【0129】

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

【0130】

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。

【0131】

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

10

20

30

40

50

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「2 1」に戻る。

【0 1 3 2】

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。

【0 1 3 3】

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

【0 1 3 4】

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「1 1」及び入力パルス相データ「1 0」（又は、パターン番号「2」）を認識する。

【0 1 3 5】

図12は、ドラム部に含まれる左ドラム2aの模式図である。

【0 1 3 6】

図12（A）に示す通り、この左ドラム2aは矢印の方向（上から下方向）へ回転しており、実線で示した3つの窓部3の上段、中段又は下段の何れかにチェリー図柄が停止すると入賞となって、所定数の遊技メダルが払い出される。なお、図12（A）は、窓部3の上段にチェリー図柄が停止した状態を示している。

【0 1 3 7】

主制御部100は、遊技者により変動表示ゲームの開始操作が行われると、内部抽選を行い、その結果、上段チェリー（チェリー1）が当選した場合には、停止ボタンが操作された位置（タイミング）により、チェリー図柄の引込制御（図9参照）又は回避制御（図10参照）を行う。

【0 1 3 8】

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。

【0 1 3 9】

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。

【0 1 4 0】

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。

【0 1 4 1】

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

10

20

30

40

50

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。

【0142】

図 14 は、図柄の組合せ表示判定図である。

【0143】

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。

【0144】

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 MAX 15 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。

【0145】

図 15 は、表示演出装置の構成ブロック図である。

【0146】

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（ROM 11c 及び RAM 11d を含む）、及び LCD や有機 EL、LED 等の表示パネル 11e とを備えている。なお、この場合、表示演出制御部 11b に ROM 11c を別途設けているが、映像データの全てを ROM 161 に記憶するようにしても問題はない。従って、ROM 11c は、ROM 161 の一部と考えてよい。

【0147】

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

【0148】

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。

【0149】

副制御部 160 は、主制御部 100 から各種制御に必要な制御データ（特に、乱数抽選結果の大当り、小当り、再遊技又はハズレを示す各種データが含まれている。）を受信すると、乱数抽選の結果を通知する以前に、制御データに応じた適切な演出コマンドを表示演出装置 11 側に送信し、コマンド受信部 11a がこの演出コマンドを受信して表示演出制御部 11b に送信する。

【0150】

表示演出制御部 11b は、演出コマンドを受け取ると、演出コマンドに対応する演出パターンデータを ROM 11c から読み出して RAM 11d にデータ展開し、表示パネル 11e に送信することにより、演出コマンドに応じた演出画像を表示画面上に表示するように構成されている。

【0151】

10

20

30

40

50

図 17～図 19 は、表示演出装置が表示する演出画面の模式図である。

【0152】

副制御部 160 が、例えば演出コマンドとして（\$Z0\$00）を送信すると、表示パネル 11e は、AT ストックがない状態や AT が当選しにくい状態を主に示す低確率ステージの「昼の演出パターン 0」を表示する（図 17（A）参照）。その一方、副制御部 160 が演出コマンドとして（\$Y0\$00）を送信すると、表示パネル 11e は、AT ストックがある状態や AT が当選し易い高確率状態を示唆する高確率ステージの「夜の演出パターン 0」を表示するようになっている（図 17（B）参照）。従って、遊技者は、遊技中に高確率状態を主に示唆する「夜の演出ステージ」が表示されることを切望するのである。但し、AT ストックがない状態や非高確率状態でも「夜の演出ステージ」を表示するガセ演出や、その逆の AT ストックがある状態や高確率状態で「昼の演出ステージ」を表示することもあり、遊技者の興味を誘うように工夫されている。

10

【0153】

更に、副制御部 160 が演出コマンドとして（\$S0\$00）を送信すると、表示パネル 11e は「城の演出パターン 0」に対応する画像である「ドラキュラ城」を、青空の背景画面に重ねて表示（図 17（A）参照）したり、月夜の背景画面に重ねて表示（図 17（B）参照）するようになっており、その後にドラキュラ城から黄色、赤色又は青色等のコウモリが飛び出してきて、成立した役（小役やリプレイ）に対応する告知映像を表示する（図 17（C）参照）。

【0154】

図 17（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 18（A）は「ドラキュラ城」が拡大表示されて、鉄門が開いた状態である。そして扉がさらに拡大して（図 18（B）参照）、徐々に開き（図 18（C）参照）、煌びやかな「ドラキュラ城」の内部が表示される（図 18（D）参照）。その後に、主人公と吸血鬼ドラキュラ伯爵とのバトルへと発展し、主人公が勝利すれば、AT ストックがあり AT 放出確定や、ボーナス内部当選中でボーナス放出確定となる。

20

【0155】

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

30

【0156】

図 20 は、一般的な抽選テーブルの概念図である。

【0157】

抽選テーブルは、ROM 101 の所定のエリアに格納されており、当選役と乱数抽選に使用する置数との関係を規定している。

40

【0158】

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。

【0159】

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

50

+ 1 ~ m 3 の範囲でチェリー、乱数値が m 3 + 1 ~ m 4 の範囲でスイカ、乱数値が m 4 + 1 ~ m 5 の範囲でベル及び乱数値が m 5 + 1 ~ m 6 の範囲でリプレイが当選となる一方、乱数値が m 6 + 1 ~ m 7 の範囲でハズレとなる。

【 0 1 6 0 】

通常、これらの m 1 ~ m 7 の数値は、法規制（風営法）やゲーム性を考慮して適宜設定されるのであるが、A タイプのノーマル機の場合には、B B 当選確率は「1 / 2 0 0」程度、R B 当選確率は「1 / 4 0 0」程度、チェリー及びスイカの当選確率は「1 / 5 0」程度、ベルの当選確率は「1 / 6」程度及びリプレイの当選確率は 1 / 7 . 3 となっている。

【 0 1 6 1 】

一方、図 2 0 （B）は、高確率再遊技状態（R T 状態）で用いる抽選テーブルであり、リプレイタイムではリプレイの当選範囲が α だけ広がるのに対して、ハズレとなる範囲が α だけ狭くなることにより、リプレイの当選確率を「1 / 2」程度とする。これにより、3 枚配当に相当するリプレイ当選の確率が大幅に上がる一方、ハズレとなる確率が下がるので、リプレイタイムにおいては結果的に遊技メダルの払い出し期待値が大幅に向上又は増大することになる。また、主制御部 1 0 0 が、この α 値を増減させることにより、リプレイタイムの期待値を所望のものに設定できる。

【 0 1 6 2 】

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 1 5 0 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。

【 0 1 6 3 】

図 2 1 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。

【 0 1 6 4 】

B B（ビッグボーナス）とは、「赤 7」の B B 図柄が有効ライン上に揃った場合の役名であり、これが揃うと獲得メダル数は 0 で、対応するフラグエリアにフラグ 1 を立ててビッグボーナスゲーム（B B ゲーム：役物連続作動装置の作動）に突入し、3 6 0 枚を超える払い出しで終了する。

【 0 1 6 5 】

R B（レギュラーボーナス）とは、「青 7」の R B 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（R B ゲーム：役物連続作動装置の作動）に突入し、1 2 0 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、設計仕様に依じて適宜選択される。

【 0 1 6 6 】

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 1 4 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。

【 0 1 6 7 】

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。

【 0 1 6 8 】

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。

【 0 1 6 9 】

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

10

20

30

40

50

行ってフラグを下げる（即ち、0とする）。つまり、次回のゲームはメダルを投入することなく行うことができる。

【0170】

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。

【0171】

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。

【0172】

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。

【0173】

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。

【0174】

そして、遊技ホール側は、この設定状態で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。

【0175】

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。

【0176】

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。

【0177】

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）。

【0178】

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。

【0179】

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（\$

10

20

30

40

50

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)。

【0180】

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

10

【0181】

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。

【0182】

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を確認し、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。

20

【0183】

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)。

【0184】

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

30

【0185】

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

40

【0186】

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

【0187】

なお、赤7が3つ揃ったビッグボーナスゲーム(BBゲーム)においては、役物連続作動装置が作動して、獲得枚数が360枚を超えた時点でBBゲームモードを終了する。また、青7が3つ揃ったレギュラーボーナスゲーム(RBゲーム)においては、役物連続作動装置が作動して、獲得枚数が120枚を超えた時点でRBゲームモードを終了する。

50

【0188】

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

【実施例1】

【0189】

図23は、ドラムの図柄配置表である。

【0190】

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。

【0191】

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。

【0192】

図24は、図柄の組合せ表示判定図である。

【0193】

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。

【0194】

図24（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（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（RB：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。

【0195】

図25は、役物未作動時（通常遊技中、規定数3枚）の配当表である。

【0196】

主制御部100は、ドラムが3個すべて停止したときに、遊技メダルの投入枚数に応じた有効ライン上（図24参照）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。

【0197】

（1）ボーナス役（RB：第1種特別役物）：左ドラム2aに（五角形（赤）、五角形（青）、五角形（白））の何れか、中ドラム2bに（五角形（赤）、五角形（青）、五角形（白））の何れか、右ドラム2c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27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（RT0状態：リプレイ確率は約 $1/7.3$ ）において、ボーナス役（RB）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変動して高確率再遊技状態（RT1状態：リプレイ確率約 $1/1$ 。

10

20

30

40

50

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、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26参照)。

【0198】

(2)赤7小役(FR1:第1ターゲット小役):左ドラム2aに赤7図柄、中ドラム2bにベル図柄、右ドラム2c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15枚となる。抽選で赤7小役が内部当選すると、FR1(フルーツ1)の条件装置1個が作動する。FR1は、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、RT0状態又はRT1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。

10

【0199】

(3)ベル小役(FR2: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、FR2(フルーツ2)の条件装置1個が作動する。FR2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、RT0状態又はRT1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。

20

【0200】

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。

30

【0201】

(4)1枚小役左1(FR3):左ドラム2aに四角形(茶)図柄、中ドラム2bに(五角形(赤)、五角形(青)、五角形(白))の何れかの図柄、右ドラム2c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、FR3(フルーツ3)の条件装置1個が作動する。FR3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10a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10a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10a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01)。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10a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。

40

【0202】

(5)1枚小役左2(FR4):1枚小役左1とは左ドラム2aの図柄が四角形(青)

50

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。

【0203】

(6) 1枚小役左3 (FR5) : 1枚小役左1とは左ドラム2a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。

【0204】

(7) 1枚小役中1 (FR6) : 左ドラム2aに(五角形(赤)、五角形(青)、五角形(白))の何れかの図柄、中ドラム2bに四角形(茶)図柄、右ドラム2c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、FR6(フルーツ6)の条件装置1個が作動する。FR6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10b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中停止ボタン10b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10b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10)。

10

【0205】

(8) 1枚小役中2 (FR7) : 1枚小役中1とは中ドラム2b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。

20

【0206】

(9) 1枚小役中3 (FR8) : 1枚小役中1とは中ドラム2b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。

【0207】

(10) 1枚小役右1 (FR9) : 左ドラム2aに(五角形(赤)、五角形(青)、五角形(白))の何れかの図柄、中ドラム2bに(五角形(赤)、五角形(青)、五角形(白))の何れかの図柄、右ドラム2c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、FR9(フルーツ9)の条件装置1個が作動する。FR9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)。

30

【0208】

(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。

【0209】

(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。

40

【0210】

(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。

【0211】

50

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。

【0212】

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。

10

【0213】

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。

【0214】

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。

20

【0215】

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。

【0216】

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6000であり、当選確率は $6000/65536$ となる。赤7小役及び1枚小役が同時に当選する置数は23000であり、当選確率は $23000/65536$ となる。リプレイの置数は8978であり、当選確率は $8978/65536$ （ $1/7.3$ ）となる。一方、不当選（ハズレ）となる確率は $15558/65536$ （ $1/4.2$ ）となる。

30

【0217】

RB内部中（図26（C）参照）において、RBの抽選は行わないので当選確率は0である。なお、RB内部中とは、RBフラグが立ち、既にRBが当たっている状態である。このRB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26（B）に示したRBの置数12000及び不当選（ハズレ）であった置数15558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12000及び置数15558を加えた36536が置数となり、リプレイの当選確率は $36536/65536$ （約 $1/1.8$ ）で、且つ不当選が0となる。すなわち、ハズレが無いRB内部中において、AT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。

40

【0218】

RB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 $23000/65536$ であり、増加枚数は12枚（払出し15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 $6000/65536$ であり、増加枚数は－1枚（払出し2枚－投入3枚）であるから、 -0.09 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、RB

50

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。

【0219】

R B 中（図 26（D）参照）において、ベル小役の置数は 65536 であり、当選確率は 100% 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ことができる。

【0220】

図 27 は、役の同時当選状態を示す概念図である。

【0221】

図 27（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 26（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 10 a が正解の操作順序である。

【0222】

図 27（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 26（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 10 b が正解の操作順序である。

【0223】

図 27（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 11）が同時に当選した状態（図 26（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 11）の押し順データは 3 なので、右停止ボタン 10 c が正解の操作順序である。

【0224】

図 28 は、窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。

【0225】

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（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。

【0226】

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 10 a を操作すると、記憶する制御情報（左第一停止でベル図柄を引き込む）と合致した（押し順が「正解」した）と判断するので、その後の第二停止操作及び第三停止操作の順序に拘わらず、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 R B、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 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。

【0227】

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 10 a 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 2 a 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 2 a の下段位置に停止させる（図 28（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 100 は、同時当選している 1 枚小役（F R 3）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

10

20

30

40

50

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。

【0228】

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。

【0229】

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つのベル図柄は最遠でも4コマ間隔に配置されているので、引込範囲にある何れかのベル図柄を中ドラム2bの中段に停止させて、テンパイ状態にすることが可能である。また、図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。

10

【0230】

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。

【0231】

20

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。

【0232】

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。

【0233】

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。

30

【0234】

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。

【0235】

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

40

50

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 (No. 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

10

【0236】

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。

【0237】

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。

20

【0238】

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。

30

【0239】

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。

【0240】

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)。

40

【0241】

また、図 33 (A) の状態で、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

50

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。

【0242】

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。

【0243】

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。

【0244】

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。

【0245】

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(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。

【0246】

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。

【0247】

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。

【0248】

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。

【0249】

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。

【0250】

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(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ることになる。

10

20

【0251】

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。

【0252】

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。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だダブルテンパイ状態になる。

30

【0253】

図37(B)に示す1枚小役(FR7)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、No.16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100は5コマ上にあるNo.11の四角形(青)図柄を中ドラム2bの中段位置に停止させ、1枚小役(FR7)を第1ライン上に入賞させる(図37(C)参照)。なお、No.16の四角形(白)図柄~No.11の四角形(青)図柄が基準位置にある時に中停止ボタン10bを停止操作すると、No.10又はNo.11の四角形(青)図柄を第1ライン上に停止させて、1枚小役(FR7)を入賞させることができる。つまり、21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10b→第三停止で右停止ボタン10cを操作しても、同様に1枚小役(FR7)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。

40

【0254】

図38は、窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。

【0255】

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RB内部中において、例えば、乱数抽選により図27(B)に示した赤7小役(FR1)及び1枚小

50

役（FR11）が同時に当選すると、FR1フラグ及びFR11フラグが立つ。従って、内部状態としては、結果的にRBフラグ、FR1フラグ及びFR11フラグが立つことになる（図26（C）及び図27（C）参照）。

【0256】

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右停止ボタン10c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（「図柄抽選」とも言う）によりRB、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10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。

【0257】

図38（A）は、ドラム部2の全てのドラムが回転している状態を示している。この状態で、遊技者が第一停止で右停止ボタン10cを、No.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2cの下段位置にNo.4のベル図柄が即止まり可能な状態。図38（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。この場合は、4コマ上にあるNo.21のベル図柄を右ドラム2cの下段位置に停止させる（図38（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2c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ART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100は、同時当選している1枚小役（FR11）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。

【0258】

図39は、窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。

【0259】

図39（A）は、図38（C）と同じであり、右ドラム2c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39（B）参照）。なお、中ドラム2b上の5つのベル図柄は最遠でも4コマ間隔に配置されているので、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。

【0260】

図39（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の上段に停止させる（図39（C）参照）。なお、左ドラム2a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2a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50%）でAT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、RB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。

【0261】

図 40 は、窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。

【0262】

図 40 (A) は、図 38 (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 10 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 40 (B) 参照）、主制御部 100 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 40 (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 100 は、同時当選している赤 7 小役（FR1）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ため、引き込みコマ数範囲内にある 1 枚小役（FR11）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（FR11）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）・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（FR11）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（FR11）を構成する何れか一つの図柄を有効

10

20

【0263】

図 41 は、窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。

【0264】

図 41 (A) は、図 40 (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 10 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 の下段位置に No. 1 の五角形（赤）図柄が即止まり可能な状態。図 41 (B) 参照）、主制御部 100 は No. 17 の五角形（白）図柄を中ドラム 2 b の中段に停止させる（図 41 (C) 参照）。なお、1 枚小役（FR11）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ため、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。

30

【0265】

図 42 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。

【0266】

図 42 (A) は、図 41 (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 10 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 42 (B) 参照）、主制御部 100 は No. 20 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（FR11）を第 3 ライン上に入賞させる（図 42 (C) 参照）。なお、No. 5 のリプレイ図柄～No. 20 の四角形（白）図柄が基準位置にある時に右停止ボタン 10 c を停止操作すると、No. 20 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（FR11）を入賞させることができる。つまり、21 コマ中の 7 コマの範囲内で停止操作されると、1 枚小役

40

50

(FR11)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10c→第三停止で中停止ボタン10bを操作しても、同様に1枚小役(FR7)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。

【0267】

図43は、窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。

【0268】

図43(A)は、図42(A)と同じであり、左ドラム2aが停止して五角形(赤)図柄が上段に表示及び中ドラム2b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10c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2c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100はNo.3の五角形(赤)図柄を4コマ滑らせて右ドラム2cの下段に停止させ、RBを第1ライン上に入賞させる(図43(B)参照)。また、図43(A)の状態において、遊技者が第三停止で右停止ボタン10cを、例えばNo.16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2cの下段位置にNo.16の赤7図柄が即止まり可能な状態)、主制御部100はNo.10の五角形(青)図柄を4コマ滑らせて右ドラム2cの上段に停止させ、RBを第3ライン上に入賞させる(図43(C)参照)。つまり、停止ボタン部10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(FR1)、ベル小役(FR2)、1枚小役(FR3~FR11)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。

【0269】

図44は、図柄停止処理サブルーチンを示すフローチャートである。実線は主制御部100が実行し、破線は副制御部160が実行する処理を示している。

【0270】

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

【0271】

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

【0272】

副制御部160は、告知信号を受信すると、ステップSS100でコマンドやデータ等により、複合小役(図25、図26(B)及び図26(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SS110へ移行する。

【0273】

副制御部160は、ステップSS110において、AT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SS120へ移行する一方、ATストックが有ればステップSS130へ移行する。

【0274】

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

【0275】

10

20

30

40

50

副制御部 160 は、ステップ S S 130 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 11 に映像で表示する。

【0276】

主制御部 100 は、ステップ S 210 へ移行すると、内部当選している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 220 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 230 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。

10

【0277】

主制御部 100 は、ステップ S 230 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 240 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 100 はステップ S 250 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 260 へ移行する。

【0278】

主制御部 100 は、ステップ S 260 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 270 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 280 でドラム部 2 をハズレ図柄で停止させて終了する。

20

【0279】

図 45 は、表示演出装置が表示する演出画面の模式図である。

【0280】

副制御部 160 は、遊技状態に応じて、表示演出装置 11 に表示する演出映像を切り替えて表示する。図 45（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 45（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 160 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。

30

【0281】

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。

40

【0282】

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

50

中において、「RB＋ベル小役＋1枚小役」が内部当選すると、AT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、AT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。

【0283】

上述したAT抽選は、ナビ抽選（「ナビゲーション抽選」の省略名称）とも呼ばれており、AT機能が発動すると、押し順小役（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、AT抽選で当選すると、AT機能を即座に発動するのではなく、ATストック（貯蔵又は蓄え）として加算して記憶しておき、所望のタイミングで一気に放出することにより、大量のメダルを遊技者に獲得させることが可能である。例えば、当選確率が非常に低い赤7揃いの特殊リプレイ（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RT状態（高確率再遊技状態）で、50ゲーム1セットのATストックを全て放出し、更にART中にAT抽選を行えば、RTにより持ち玉を減らすことなく、延々にARTが継続するので大きな出玉の塊を作り出すことができる。

【0284】

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。

【0285】

副制御部160は、AT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「BONUS」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。

【0286】

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、墓地在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）。

【0287】

図47～図48は、表示演出装置が表示する演出画面の模式図である。

【0288】

副制御部160は、上述した通り、AT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11の右上に残ゲーム数と獲得枚数を表示すると共に、ART発動前の準備状態画面を表示する（図47（A）参照）。

【0289】

副制御部160は、ART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10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47（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。

【0290】

副制御部160は、遊技者が中停止ボタン10bを正しく操作すると、中央の大きな円の文字をOKに変えて小さな円にする（図47（C）参照）。

【0291】

副制御部160は、図47（C）の状態で遊技者が第二停止で右停止ボタン10c→第三停止で左停止ボタン10aを操作すると、右側円内の文字「ANY」を「OK」に変更して（図48（A）参照）、次に左側円内の文字「ANY」を「OK」に変更する。最終的に、赤7小役が入賞するので、「15GET」及び獲得枚数を「15」に変更する（図

10

20

30

40

50

48 (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10aを操作すると、左側円内の文字「ANY」を「×」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2bの四角形(青)を意味する「青」を拡大表示する(図48(C)参照)。中停止ボタン10b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。

【0292】

図49は、表示演出装置が表示する演出画面の模式図である。

【0293】

図48(B)の状態、遊技者のMAX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「12」に変更する。その時に「RB+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10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49(A)参照)。

【0294】

副制御部160は、遊技者が右停止ボタン10cを正しく操作すると、右側の大きな円の文字をOKに変えて小さな円にする(図49(B)参照)。

【0295】

副制御部160は、図49(B)の状態、遊技者が第二停止で左停止ボタン10a→第三停止で中停止ボタン10bを操作すると、左側円内の文字「ANY」を「OK」に変更し、次に中側円内の文字「ANY」を「OK」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RT状態になる(高確率再遊技状態。図26(A)及び図26(C)参照)。副制御部160は、表示演出装置11の画面表示を「2GET・ART開始」及び残ゲーム数「50」、獲得枚数を「14」に変更する(図49(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10bを操作した場合、中央円内の文字「ANY」を「×」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2c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48(C)と同様である)。右停止ボタン10cを正しいタ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。

【0296】

ARTが開始すると、図26(C)に示した(1)「RB+ベル小役+1枚小役」又は(2)「RB+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RT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)「RB+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。

【実施例2】

【0297】

図50は、ドラムの図柄配置表である。

【0298】

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。

【0299】

10

20

30

40

50

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「RBB」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。

【0300】

図51は、図柄の組合せ表示判定図である。

【0301】

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。

【0302】

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（RBB：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。

【0303】

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。

【0304】

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。

【0305】

（1）ボーナス役（RBB：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（RBB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10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）。

【0306】

（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

10

20

30

40

50

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。

10

【0307】

（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。

20

【0308】

（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2c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2aに五角形（白）、中ドラム2bにベル3、右ドラム2cにリプレイ1が停止する（図52（C）参照）。役抽選で第3小役が内部当選すると、FR3（フルーツ3）の条件装置が立って作動する。FR3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、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。

30

40

【0309】

（5）1枚小役（押し順制御用の阻害小役：FR4～FRn）：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ようにする為の小役（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。

【0310】

50

(6) 中段チェリー役 (FRn+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、FRn+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。

【0311】

(7) 下段チェリー役 (FRn+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、FRn+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。

【0312】

(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。

【0313】

(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。

【0314】

(10) 青 7 リプレイ (再遊技) : 左ドラム 2 a 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 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、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。

【0315】

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 の上乘せ抽選を行ったり、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

10

20

30

40

50

にもできる。

【0316】

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。

【0317】

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。

10

【0318】

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。

【0319】

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。

20

【0320】

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、正解押し順の中停止ボタン10bが第一停止操作されると、主制御部100は、中ドラム2b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2a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10aが第二停止操作されると、主制御部100は、左ドラム2a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2c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10c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2c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52(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52(C)参照)。

30

【0321】

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2a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10aが第一停止操作されると、主制御部100は、左ドラム2a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2a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2cも同様なので説明を省略する。

40

50

【0322】

図53及び図54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53(B)は初期状態である一般遊技時の抽選確率、図54(B)はRBB内部中の抽選確率、図54(B)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。

【0323】

図53(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:リプレイ確率に変動していない状態)。

10

【0324】

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。

20

【0325】

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53(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に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。

30

【0326】

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。

40

【0327】

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に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

50

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。

【0328】

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。

【0329】

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か又は増えないのである。

【0330】

RBB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）。RBB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RBBゲームでは26.4枚減少する計算になる。

【0331】

図55は、小役の当選領域の概念図である。なお、RBB及び再遊技役の当選領域等は省略している。

【0332】

図55（A）の上図は、一般ゲーム及びRBB内部中ゲーム（図53（A）参照）における小役の当選領域を示し、下図はRBBゲーム（図53（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。

【0333】

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55（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。

10

【0334】

図55（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、 $n2 \sim n2 + \alpha$ の範囲で1枚小役群が当選し、且つ $n2 + \alpha + 1 \sim n4$ 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。

20

【0335】

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RBB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。

30

【0336】

図55（B）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。

【0337】

図55（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、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 α とハズレ領域が増加していることを示している。

40

【0338】

図55（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、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 α とハズレ領域が増加していることを示している。

【0339】

図56は、小役の当選領域の概念図である。なお、RBB及び再遊技役の当選領域等は

50

省略している。

【0340】

図56(A)の上図は、一般ゲーム及びRBB内部中ゲーム(図53(A)参照)における小役の当選領域を示し、下図はRBBゲーム(図53(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小役が内部当選することを示している。

10

【0341】

図56(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、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、 $n1 \sim n2 - 1$ 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、 $n2 \sim n2 + \alpha$ の範囲で1枚小役群が当選し、且つ $n2 + \alpha + 1 \sim n3$ 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

20

【0342】

図56(B)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。

【0343】

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 α とハズレ領域が増加していることを示している。

30

【0344】

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 α が増加し、ハズレ領域がないことを示している。

【0345】

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

40

50

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阻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。

10

【0346】

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阻害小役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、阻害小役1の置数が17000、阻害小役2の置数が17000、阻害小役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小役の阻害小役1～3、第2小役の阻害小役1～3、第3小役の阻害小役1～3を同時当選させ、残りの阻害小役を他の抽選領域に押出して置数とするのである。

20

【0347】

図57は、小役明示識別情報の一例を示す図である。

30

【0348】

図57（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57（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57（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）。

【0349】

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10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100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57（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。

40

【0350】

一方、図57（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10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100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

50

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。

【0351】

図 5 8 は、再遊技役明示識別情報の一例を示す図である。

【0352】

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、Replay 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）。

【0353】

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 10 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 100 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 100 は投入枚数 LED 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 100 は次の遊技を開始する。

【0354】

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 10 が所定の操作順序（第一停止操作で左停止ボタン 10 a が操作、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。

【0355】

図 5 9 は、再遊技役明示識別情報の一例を示す図である。

【0356】

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 10 が所定の操作順序（第一停止操作で左停止ボタン 10 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 100 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 100 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 LED 4 a 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（フリーズ・オン）して、20 秒（所定時間）が経過すると、投入枚数 LED 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100は計時を中止（フリーズ・オフ）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170の外部出力信号3がONの状態、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。

10

【0357】

ベル再遊技役1が内部当選した場合に、停止ボタン部10が他の所定の操作順序（第一停止操作で右停止ボタン10cが操作、即ち、右ファースト操作）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59（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に停止してもよい。

20

【0358】

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10b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、赤7図柄を中段一直線に表示する（図59（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）。

30

40

【0359】

図60は、再遊技役明示識別情報の一例を示す図である。

【0360】

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

50

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、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。

10

【0361】

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に停止してもよい。

20

【0362】

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

30

40

50

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 6 0（D）参照）。

【0363】

図 6 1 は、ドラムの図柄配置である。

【0364】

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。

【0365】

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 5 1 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。

【0366】

図 6 2 は、押し順小役の構成図であり、中 1 s t が正解操作手順である。

【0367】

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 1 a ～押し順ベル 4 b の 8 種類があるが、左 1 s t 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 1 a は、正解操作手順（中左右（2 1 3）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 1 a が当選すると、FR 1（フルーツ 1 小役）、FR 2、FR 3 及び FR 4 が同時に内部当選し（フラグが立ち）、FR 1 ～FR 4 の何れかが入賞可能な状態となる。FR 1 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。FR 1 の入賞図柄は、左ドラム 2 a がベル図柄、中ドラム 2 b がベル図柄、右ドラム 2 c 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 5 7 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した複数のベル 1 図柄～ベル n 図柄を設けてもよい。

【0368】

FR 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。FR 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。FR 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。FR 2、FR 3、FR 4 が阻害小役であり、ターゲット小役の入賞を阻害する目的で設けられている。

【0369】

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 ROM 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、FR 1、FR 2、FR 5 及び FR 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。FR 1 の入賞図柄及び FR 2 の入賞図柄、獲得枚数は上述の通りである。FR 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。FR 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。FR 2、FR 5、FR 6 が阻害小役である。

【0370】

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

10

20

30

40

50

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 7 1 】

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、青リプ図柄、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、白リプ図柄、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 が阻害小役である。

10

【 0 3 7 2 】

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 1 0 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、青リプ図柄、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 1 0 の入賞図柄は、白リプ図柄、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 1 0 が阻害小役である。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。

20

【 0 3 7 3 】

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 7 4 】

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 1 1、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、青リプ図柄又は白リプ図柄、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。

30

【 0 3 7 5 】

図 6 4 は、リプレイ役の構成図である。

【 0 3 7 6 】

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多々採用されている。

40

【 0 3 7 7 】

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。

50

【0378】

通常リプレイ1が当選すると、RP1（REPLAY1役）、RP2、RP3、RP14、RP15が同時に内部当選し（フラグが立ち）、それら5つのREPLAY役（再遊技役）の何れか一つが入賞可能となる。RP1の入賞図柄は、左ドラム2aが青リブ図柄または白リブ図柄、中ドラム2bが青リブ図柄又は白リブ図柄、右ドラム2c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RT状態（高確率再遊技状態）共に、主制御部100によって抽出された乱数に基づいて役抽選される。

10

【0379】

RP2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。RP3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BAR図柄、下チリ図柄又はBRK（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。

20

【0380】

RP14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BAR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BAR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10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100による蹴飛ばし制御によって、セブン図柄、セブン図柄、BAR図柄が表示されることはない。RP15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。

30

【0381】

通常リプレイ2が当選すると、RP1、RP2、RP14、RP15が同時に内部当選し（フラグが立ち）、それら4つのREPLAY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、RP14は停止ボタン部10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、BAR図柄しか入賞せず、主制御部100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100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RBBやCBB）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。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。

40

【0382】

ベルリプレイ1が当選すると、RP1、RP2、RP3、RP4、RP14、RP15が同時に内部当選し（フラグが立ち）、それら6つのREPLAY役の何れか一つが入賞可能となる（RP1、RP2、RP3、RP14、RP15の入賞図柄は上述の通りである）。RP4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10aが操作され、左ドラム2a（特定リールドラム）を停止させることを条件に、主制御部100はRP4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

50

0 a 以外が操作されると、主制御部 100 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 10 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 10 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 10 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 10 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 14 入賞）。しかし、B A 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 15 が入賞する。つまり、押し順が正解でも R P 14 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 10 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 14 は入賞せずに、R P 15 が入賞する。主制御部 100 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。

10

【0383】

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 14、R P 15 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 14、R P 15 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 10 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 100 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 10 a 以外が操作されると、主制御部 100 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 10 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 10 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 10 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 10 c が、B A R 図柄を引き込めるタイミングで操作されると、右に B A R 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、B A R 図柄が一直線に表示される（R P 14 入賞）。しかし、セブン図柄を引き込めるが、B A R 図柄を引き込めないタイミング（N o . 4 のブランク図柄位置）で操作されると、右にベル図柄を停止させて R P 15 が入賞する。つまり、押し順が正解でも R P 14 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 10 c が、B A R 図柄を引き込めるタイミングで操作されても、右に B A R 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 14 は入賞せずに、R P 15 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 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

40

【0384】

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。

【0385】

図 53（A）に示した R B B 内部中の遊技では R B B フラグが立っており、その高確率再遊技状態となった R B B 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

50

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。

10

【0386】

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。

20

【0387】

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の青リプ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のブランク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の青リプ図柄の時には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。

30

【0388】

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。

40

【0389】

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

50

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。

【0390】

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。

【0391】

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の青リブ図柄又は白リブ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の白リブ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の青リブ図柄又は白リブ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上に青リブ図柄又は白リブ図柄が4コマ間隔(又は、0～4コマ間隔以内)で配置されており、何れかの青リブ図柄又は白リブ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の青リブ図柄)、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している。

【0392】

図67は、窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。

【0393】

図67(A)は、図65(A)と全く同じ状態なので、説明を援用する。

【0394】

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67(A)参照)、遊技者が第一停止で左停止ボタン10aを操作すると(図67(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、FR3の青リブ図柄又はFR4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、No. 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FR3のNo. 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67(C)参照)。これは、配当枚数は少ないが図柄組合せ数が多いFR3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FR3しか入賞の可能性はなくなる(FR1、FR2、FR4は入賞不能な状態となる)。なお、本来なら4コマ滑らせてFR1のNo. 20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、FR3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の白リブ図柄が入賞ライン上に停止するので、FR4しか入賞の可能性はなくなる。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。FR3が入賞するのは、中ドラム2bに赤スイカ図柄又は上チリ図柄、及び、右ドラム2c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2bが1/2及び右ドラム2cが1/2なので、1/4の確率でしかFR3は入賞しない。同様に、FR4が入賞するのは、中ドラム2bにセブン図柄又は緑スイカ図柄、

10

20

30

40

50

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。

【0395】

主制御部 100 は、遊技者が第二停止で中停止ボタン 10 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 67（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 67（F）参照）。主制御部 100 は、図 67（D）の状態では遊技者が第三停止で右停止ボタン 10 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 67（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 10 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 10 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。

【0396】

図 68 は、窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。

【0397】

図 68（A）は、図 65（A）と全く同じ状態なので、説明を援用する。

【0398】

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 68（A）参照）、遊技者が第一停止で右停止ボタン 10 c を操作すると（図 68（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、No. 11 の白リプ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 F R 3 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 F R 4 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 4 しか入賞の可能性はなくなる（F R 1、F R 2、F R 3 は入賞不能な状態となる）。なお、本来なら 3 コマ滑らせて F R 1 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、F R 4 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 の赤スイカ図柄又は、F R 3 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 F R 3 又は F R 4 しか入賞の可能性はない。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 4 が入賞するのは、左ドラム 2 a に白リプ図柄、及び、中ドラム 2 b 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、F R 3 は取りこぼすこともある）。

【0399】

主制御部 100 は、遊技者が第二停止で中停止ボタン 10 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 4 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 F R 4 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 10 a を操作すると、滑りコマ数データに基づき左ドラム 2 a を停止制御し、F R 4 の白リプ図柄を $3/4$ の確率で入賞ライン上に停止させると、F R 4 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。

【0400】

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。

【0401】

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えすが、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。

【0402】

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。

【0403】

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、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の白リブ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の赤スイ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の白リブ図柄の時には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。

【0404】

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、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。

【0405】

主制御部 100 は、遊技者が第二停止で中停止ボタン 10 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 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る。この場合、N o . 10 の青リブ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 10 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 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る。この場合、N o . 1 の青リブ図柄が停止した状態を示しており、R P 1 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 10 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 1 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）。

10

【0406】

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。

【0407】

図 70（A）は、図 69（A）と全く同じ状態なので、説明を援用する。

【0408】

主制御部 100 は、遊技者が第一停止で N o . 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 10 b 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 2 b を停止制御し、R P 1 4 及び R P 1 5 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 10 a を、N o . 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 2 n 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 及び R P 1 5 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 10 c を、N o . 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 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 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、R P 1 5 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 70（F）参照）。なお、図 70（D）の状態、N o . 5 又は N o . 20 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 100 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 100 は、遊技者が第一停止で中停止ボタン 10 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 70（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）。

20

30

40

【0409】

図 71 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。

【0410】

図 71（A）は、図 69（A）と全く同じ状態なので、説明を援用する。

【0411】

主制御部 100 は、遊技者が第一停止で N o . 10 の下チリ図柄を引き込めるタイミン

50

グで右停止ボタン10cを操作すると(図71(B)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、RP3の下チリ図柄を入賞ライン上に停止させる(図71(C)参照)。この状態では、既にRP3以外は入賞できなくなっている。主制御部100は、遊技者が第二停止で中停止ボタン10bを、No.12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2bを停止制御し、4コマ滑らせてNo.9の赤スイカ図柄を入賞ライン上に停止させる(図71(D)参照)。更に、遊技者が第三停止で左停止ボタン10aを、No.13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2aを停止制御し、4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る。RP3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71(E)参照)。図71(F)は、遊技者が第二停止で左停止ボタン10a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RP3が必ず入賞する。

10

【0412】

通常リプレイ2の説明(図示せず)：

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2が当選すると、RP1、RP2、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、RP2、RP14及びRP15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。

20

【0413】

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(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2aを停止制御し、RP1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RP1を入賞させる。中1stでセブン図柄、左2ndでセブン図柄、右3rdでBAR図柄を狙って操作すると、RP14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、BAR図柄)が表示される。取りこぼすと、他の図柄のRP15又はRP1が入賞する。右1st停止操作するとRP2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)が図柄表示窓の右斜め上りラインに一直線に表示される。

30

【0414】

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。

【0415】

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はない。

40

【0416】

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ライン上に停止させるように、プログラムされているからである。

50

【0417】

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（ハサミ押し操作し）、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）。

10

【0418】

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。

【0419】

図73（A）は、図72（A）と全く同じ状態なので、説明を援用する。

【0420】

20

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73（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73（C）の状態、セブン図柄を引き込めないタイミングで左2nd操作されると、RP15のベル図柄を入賞ライン上に停止させる（図73（F）参照）。なお、図73（D）の状態、No. 5又はNo. 20のBAR図柄を引き込めるタイミングで右3rd操作されても、主制御部100は、RP14のBAR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。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RP14が入賞する一方、第三停止でBAR図柄が引き込める場合でもRP14は入賞せずに、RP15が入賞する。なお、主制御部100は、遊技者が第一停止で中停止ボタン10bをNo. 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2b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、RP1又はRP2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73（C）の状態、右2nd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RP15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）。

30

40

【0421】

図74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。

50

【0422】

図74(A)は、図72(A)と全く同じ状態なので、説明を援用する。

【0423】

主制御部100は、遊技者が第一停止でNo. 14の blanks 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10cを操作すると(図74(B)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、RP2の赤スィカ図柄を入賞ライン上に停止させる(図74(C)参照)。この状態では白リブ図柄が上段に停止し、既にRP2又はRP4以外は入賞できなくなっている。主制御部100は、遊技者が第二停止で中停止ボタン10bを、No. 11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2bを停止制御し、4コマ滑らせてNo. 7の青リブ図柄を入賞ライン上に停止させる(図74(D)参照)。なお、この場合にはNo. 10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RP2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10aを、No. 14の赤スィ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2aを停止制御し、4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る。RP2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74(E)参照)。図74(F)は、遊技者が第二停止で左停止ボタン10a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RP2が必ず入賞する。但し、右停止ボタン10cの操作タイミングによって、RP1(図69(E)参照)又はRP3(図71(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。

10

20

【0424】

図75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。

【0425】

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2が当選すると、RP1~RP3、RP5、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、RP5、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はない。

30

【0426】

主制御部100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75(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75(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、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75(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、RP5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又はRP5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1st操作でRP1は入賞しないように停止制御される。

40

【0427】

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、RP5の赤スィカ図柄又は緑スィカ図柄の何

50

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75（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、RP5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、RP5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75（E）参照）。図75（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、RP5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75（E）参照）。

【0428】

主制御部100は、ベルリプレイ2が内部当選し、中1stでセブン図柄、左2ndでセブン図柄、右3rdでBAR図柄を狙って操作すると、RP14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、BAR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3rd操作されても、RP14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RP15（セブン図柄、セブン図柄、ベル図柄）、RP1又はRP2が入賞する。右1st停止操作するとRP3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。AT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1st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1st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1st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1st及び右1st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。

【0429】

図76は、ART開始までの処理手順を示すフローチャートである。

【0430】

遊技者は、図53（A）で説明したボーナス役（RBB又はCBB）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（RBBゲーム又はCBB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。

【0431】

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160は抽選で通常モード（ステップS500）又は高確率モード（ステップS510）の何れかを決定する。副制御部160は、ステップS520で主制御部100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、AT（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160は、ステップS522においてAT抽選に当選していなければ、ステップS524でモード移行抽選を行って、ステップS500又はステップS510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160は、AT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10倍～100倍程度の高確率でAT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、ATを強制的に当選させるようになっている。

10

20

30

40

50

【0432】

副制御部160は、この通常ゲームにおいて、左1st操作以外の操作が行われると、ブプ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AT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AT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1st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1st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100は、直ちに投入枚数LED4a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100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1st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を呼び出す。

10

【0433】

図77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。

【0434】

主制御部100は、このサブルーチンを呼び出すと、ステップS600で計時を開始する（例えば、20秒タイマーをスタートさせる。）。主制御部100は、ステップS610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S640で計時を終了し、ステップS650に移行する一方、操作されていなければステップS620へ移行する。主制御部100は、ステップS620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S640で計時を終了し、ステップS650に移行する一方、投入されていなければステップS630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（1BETボタン操作でもよい）。

20

【0435】

主制御部100は、ステップS630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S610へ移行する一方、経過していればステップS650へ移行する。主制御部100は、ステップS650に移行すると、投入枚数LED4a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LED4a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LED4b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LED4b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LED4a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。

30

40

【0436】

ここで図76に戻って説明を続けると、副制御部160は、ステップS522においてAT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AT種別抽選（ステップS526）、疑似ビッグボーナス時にはATストック数抽選（ステップS528）及び前兆ゲーム数抽選（ステップS530）を行う。この前兆ゲーム数はAT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S532の前兆モ

50

ードに移行して激アツ演出が8ゲームから32ゲーム程度継続する。副制御部160は、ステップS534でAT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S536）。例えば、AT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（WIN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「777」を狙う様に表示する。遊技者が中1stでセブン図柄を狙い、左2ndでセブン図柄を狙い、右3rdでセブン図柄を狙って777が表示されると、ステップS538に移行してAT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「77BAR」を狙う様に表示する。遊技者が中1stでセブン図柄を狙い、左2ndでセブン図柄を狙い、右3rdでBAR図柄を狙って77BARが表示されると、ステップS538に移行してAT遊技を開始する。ただし、押し順が合って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、「777」又は「77BAR」は表示されないが、押し順が合っていればAT遊技を開始する。

10

【0437】

副制御部160は、ステップS540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AT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11に表示する。当然ながら、副制御部160は、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。

20

【0438】

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

30

【0439】

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。

40

【0440】

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、

50

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 1 1 に表示及び R A M に記憶する。

【 0 4 4 1 】

図 7 8 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 7 9 及び図 8 0 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。

【 0 4 4 2 】

副制御部 1 6 0 は、ステップ S 5 4 6 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 S 7 0 0）。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 2 0 % で、5 回に一回程度、青 7 図柄が揃うようになっている。

【 0 4 4 3 】

副制御部 1 6 0 は、ステップ S 7 1 0 に移行すると、主制御部 1 0 0 からフリーズ契機役の G R P（グループリプレイ）1～G R P 7 が当選したことの通知を待ち、グループリプレイの何れも当選しなければ、ステップ S 7 1 5 で通常処理を行った後に、ステップ S 7 1 0 に戻ってループする。例えば、ステップ S 7 1 5 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 S 7 1 0 及びステップ S 7 1 5 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。

【 0 4 4 4 】

グループリプレイとは、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、各グループリプレイ同士で、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 4 5 】

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。

【 0 4 4 6 】

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 4 7 】

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S760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S740に移行して、最低1回に加えて、主制御部100から通知される加算指定回数(1回~255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256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10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100にリール演出を行わすために、主制御部100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160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。

10

【0448】

図79を参照し、主制御部100は、ステップS815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S820に移行する一方、フリーズ手順でなければステップS860に移行する。なお、後述するように、GRP1のフリーズ手順は右1stであり、中2ndで青7図柄が揃い、左2ndで赤7図柄が揃うようになっている。主制御部100は、ステップS820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ON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AT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1st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ONとなり、逆に左1stで操作されるとOFFとなる。つまり、主制御部100が概ねAT中と認識するとONとなるが、非AT中と認識するとOFFとなる信号である。主制御部100は、集端信号がONであれば、ステップS830に移行する一方、OFFであればステップS860に移行する。これにより、非AT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100はフリーズ演出を行わない。換言すると、AT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。

20

30

【0449】

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1st、中2nd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1st、左2nd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。

40

【0450】

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LED4f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。

50

【0451】

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LED4f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LED4f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190ms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。

10

20

【0452】

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。

【0453】

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。

【0454】

図81を参照し、グループリプレイ1（GRP1）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81（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10c、第二停止で中停止ボタン10b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81（B1）及び図81（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81（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81（B2）及び図81（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81（D2）参照）。

30

40

【0455】

図82を参照し、グループリプレイ2（GRP2）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82（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するので（図82（B1）及び図82（C1）参照）、遊技者は何れのリプレイ

50

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10bを操作すると、右上り青7リプレイが入賞する(図82(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、第二停止で中停止ボタン10b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82(B2)及び図82(C2)参照)、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82(D2)参照)。

【0456】

図83を参照し、グループリプレイ3(GRP3)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83(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10c、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83(B1)及び図83(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中停止ボタン10bを操作すると、上段青7リプレイが入賞する(図83(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、第二停止で中停止ボタン10b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83(B2)及び図83(C2)参照)、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83(D2)参照)。

10

20

【0457】

図84を参照し、グループリプレイ4(GRP4)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84(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10c、第二停止で中停止ボタン10bを操作すると、青7図柄のみをテンパイさせるので(図84(B1)及び図84(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)。

30

【0458】

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)。

40

50

【0459】

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）。

10

【0460】

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。

20

【0461】

図88～図89は、特別上乗せ画面の模式図である。

【0462】

副制御部160は、図76で示したステップS538のAT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、AT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）。

30

40

【0463】

副制御部160は、図78で示したステップS740で特別上乗せゲームを複数回、又は、ステップS760で特別上乗せゲームを1回実行する。副制御部160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、25ゲームと仮定する）及び獲得枚数（又は、純増枚数。この場合、353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88（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160は、残りアシスト数量から

50

1 減算して 24 を表示し、獲得枚数から 3 枚を減算して 350 と変更する（図 88（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、15 枚払い出しの強ベル役（押し順不問ベル役）が内部当選したと仮定する。つまり、副制御部 160 は、特別上乗せ抽選（連打ゲーム）を行う直近の変動表示ゲームにおける役抽選結果に基づいて、上乗せループ率及び上乗せテーブルを決定する。

【0464】

副制御部 160 は、特別上乗せゲーム（連打ゲーム）の開始条件を満足すると、スペシャルボタン 14（押下スイッチ）の操作を有効にし、操作されたタイミングに基づいて、特別上乗せゲームを継続するか否かの継続抽選（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 14 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 160 は、特別上乗せゲームを終了すると、ゲーム数抽選により得られた AT ゲーム数の合計を表示演出装置 11 に表示し、AT ゲームに戻ると、残っている AT ゲーム数に、特別上乗せゲームで獲得した AT ゲーム数の合計を加算したトータル AT ゲーム数を新たな AT ゲーム数とする。そして、新たな AT ゲーム数間だけ押し順小役が当選すると、停止ボタン部 10 の操作順序を告知する。

【0465】

具体的には、図 88 を参照し、副制御部 160 は、停止スイッチの操作により全リールが停止して、主制御部 100 から当該ゲームが終了した旨のコマンド及び払出枚数コマンドを受信すると、獲得枚数を 365 に変更して、スペシャルボタン 14 を操作可能とし、表示演出装置 11 に「スペシャルボタンを叩け」又は「スペシャルボタン連打」と表示する（図 88（C）参照）。その後、遊技者がスペシャルボタン 14 を 9 回連打して、上乗せゲーム数が 1 回目に 1、2 回目に 3、3 回目に 10、4 回目に 5、5 回目に 1、6 回目に 1、7 回目に 50、8 回目に 1、9 回目に 1 が当選し、トータル 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。

【0466】

図 89 を参照し、副制御部 160 は、図 88（C）の状態でスペシャルボタン 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 枚が投入されと、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。

【0467】

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。

【0468】

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。

10

【0469】

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。

20

【0470】

図 90 は、押し順小役の構成図であり、中 1 s t 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 1 s t 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。

30

【0471】

押し順ベル役は、押し順ベル 1 a ～押し順ベル 4 b 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 1 a ～押し順ベル 4 b が存在する。図 90 に示す押し順ベル 1 a 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 1 a が決定されると、配当枚数が 9 枚の F R 1（特定小役）及び配当枚数がそれぞれ 1 枚の F R 2 ～ F R 4 の合計 4 種類の小役が同時に入賞可能状態となる。

40

【0472】

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、F R 1（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

50

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。

10

【0473】

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、喩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。

20

【0474】

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。

30

【0475】

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。

【0476】

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。

【0477】

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。

40

【0478】

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

50

ラム 2 b 及び右ドラム 2 c) が停止したときに、ステップ S 1 0 6 0 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 S 1 0 7 0 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 1 0 0 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 2 a 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。

【 0 4 7 9 】

図 9 5 は、押し順小役の構成図であり、中 1 s t が正解操作手順（入賞順序）であることを示している。図 9 0 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 9 6 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ことを示している。図 9 1 との相違点は、図 9 0 と同様である。なお、図 6 2、図 6 3、図 9 0 及び図 9 1 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。

10

【 0 4 8 0 】

主制御部 1 0 0 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 1 0 0 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 1 6 0 に当選役が押し順ベル役であることは通知するが、F R 1（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。

【 0 4 8 1 】

一方、主制御部 1 0 0 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 1 6 0 に、当選役が押し順ベル役であり、F R 1（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 1 6 0 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 1 1 に表示させる（図 9 2 参照）。主制御部 1 0 0 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 2 a 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 1 6 0 が演出映像を表示演出装置 1 1 に表示させる為に必要な情報である。副制御部 1 6 0 は、主制御部 1 0 0 から押し順ベル役に応じた順序情報を受信するので、ROM 1 6 1 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。

20

30

【 0 4 8 2 】

図 9 7 は、役情報の送信処理手順を示すフローチャートである。

【 0 4 8 3 】

主制御部 1 0 0 は、アシスト機能を発動させるか否かを自ら決定し、図 2 2 に示したステップ S 1 7 0 のゲームメイン処理中に役情報の送信処理を行う。

【 0 4 8 4 】

主制御部 1 0 0 は、ステップ S 1 2 0 0 で乱数抽選により役を決定し、ステップ S 1 2 1 0 に移行する。主制御部 1 0 0 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 S 1 2 1 0 及びステップ S 1 2 1 5 参照）。主制御部 1 0 0 は、この 2 つの条件が成立していれば、ステップ S 1 2 2 0 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 1 6 0 に通知するが、否の場合にはステップ S 1 2 3 0 で役名の押し順ベル情報（第一の役情報）を副制御部 1 6 0 に通知する。副制御部 1 6 0 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 1 1 に表示させる。

40

【 0 4 8 5 】

50

主制御部 100 は、ステップ S 1240 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 S 1250 で全てのリールドラム（左ドラム 2 a、中ドラム 2 b 及び右ドラム 2 c）が停止したときに、ステップ S 1260 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 S 1270 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 2 a 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。

【0486】

図 98 は、サンド装置の正面図である。

【0487】

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。

【0488】

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。

【0489】

図 99 は、精算処理手順を示すフローチャートである。

【0490】

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 160 参照）に精算ボタン 6 が操作されると、このサブルーチンと呼び出し、ステップ S 1300 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 S 1310 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。

【0491】

主制御部 100 は、クレジットモードであればステップ S 1320 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 S 1330 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 LED 4 a 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 LED 4 b 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 S 1340 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 LED 4 a 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

10

20

30

40

50

ル貯留枚数のみを払出し、ステップ S 1 3 5 0 で副制御部 1 6 0 に警告報知コマンドを送信する。副制御部 1 6 0 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 1 1 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 1 2 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。

【 0 4 9 2 】

クレジット制御部 1 6 5 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（0～9 9 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 3 5 であれば合算値は 3 8 となる。クレジット制御部 1 6 5 は、返却コマンドとクレジット合算値をサンド装置 3 0 0 に送信する。

10

【 0 4 9 3 】

サンド装置 3 0 0 は、合計 3 5 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 1 6 5 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 3 4 0 からサンド装置の外へ排出する。例えば、サンド装置 3 0 0 が表示する現金残高が 8 0 0 0 円とし、会員カードの現金残高が 3 0 0 0 円で 1 2 1 0 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 1 1 0 0 0 円で、新たな貯留メダルは 1 2 4 8 枚と記録されてサンド装置の外へ排出される。

20

【 0 4 9 4 】

図 1 0 0 は、回胴式遊技機の制御回路系のブロック図である。

【 0 4 9 5 】

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 1 3 0 及びメダル払出装置 1 8 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 1 5 及びメダル通路等が不要となる。従って、図 9 9 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 1 9 0 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。

30

【 0 4 9 6 】

図 1 0 1 は、表示部及び操作部の概略図である。

【 0 4 9 7 】

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 度数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。

40

【 0 4 9 8 】

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

50

示される。再び、切替ボタン 332 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 6000 円と仮定すると、1000 円札は紙幣挿入部 310 に挿入できて残金情報が 7000 円に更新される。一方、残金情報が 6000 円の場合に 5000 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 310 に挿入し、残高が 6000 円の時に、記録している残金情報が 4000 円以下の会員カードは挿入できるが、残金情報が 4000 円を超える会員カードは挿入できない。

【0499】

つまり、サンド装置 300 は、会員カードが入っている状態で、現金が紙幣挿入部 310 に挿入されると、お札の種類（1000 円札、5000 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 321 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 310 から排出する。逆に、サンド装置 300 は、現金が入っている状態で会員カードがカード挿入部 340 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 321 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 340 から排出する。

【0500】

図 101（B）は、クレジット表示部の概略図である。

【0501】

169 はクレジット表示部であり、従来のメダル貯留枚数表示 LED 4b に相当し、表示 LED ブロック 4 に配置される。サンド装置 300 のクレジット度数表示部 322 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 ～ 99999 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 50 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 321 と同様に、挿入された現金を残金情報（100 円を 1 度数）として表示する。例えば、紙幣挿入部 310（図 98 参照）に 1 万円札を挿入すると、カード残高表示部 50 は 100 と表示し、貸出ボタン 51 を操作すると 1000 円に相当する 10 度を引いた 90 と表示し、クレジット度数表示部 322 は 50 と表示する。つまり、1 クレジットは、0.2 度数及び現金 20 円に相当する。ここで返却ボタン 52（従来の精算ボタン 6 に相当）を操作すると、現金残高 90 度数（現金情報 9000 円）及びクレジット残高（貯クレジット）50 が記録されたビジターカードがカード挿入部 340 から返却される。なお、返却ボタン 332 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。

【0502】

図 102 ～ 図 105 は、表示部の概略図である。

【0503】

遊技者が会員カードをサンド装置 300 のカード挿入部 340 に挿入すると、4 桁の暗証番号の入力が求められ、10 キー 331 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 321 に表示される（図 102（A）参照）。なお、会員カードには、残金情報として 8000 円及び残クレジット情報として 12345（現状のメダル 12345 枚に相当）が記録されていると仮定する。

【0504】

サンド装置 300 は、残金情報を読み取って、現金度数表示部 321 に 80 と表示する一方、クレジット度数表示部 322 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 165 は、サンド装置 300 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80度数を認識し、カード残高表示部50に80と表示する。この状態で遊技者が払出ボタン334を操作すると、サンド装置300は払出コマンドをクレジット制御部165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300は現金度数表示部321に70と表示し、クレジット制御部165はクレジット表示部169にクレジット度数50及びカード残高表示部50に現金度数70と表示する（図102（B）参照）。同様に、図102（A）の状態で遊技者が貸出ボタン51を操作すると、クレジット制御部165は貸出コマンドをサンド装置300に送信する。そして、相互通信により認証して、図102（B）と同じ表示を行う。

【0505】

図102（A）の状態で、遊技者が切替ボタン333を操作すると、サンド装置300はクレジット情報を読み取って、クレジット度数表示部322に12345と表示し、現金度数表示部321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165は、サンド装置300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169は0のままで、カード残高表示部50にクレジットを使用するモードを意味するCrt（Creditの略語）と表示する（図103（A）参照）。この状態で遊技者が払出ボタン334又は貸出ボタン51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50をクレジット表示部169に表示する。クレジット度数表示部322は12345から50を減算した値の12295を表示する（図103（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300からクレジット度数50がクレジット制御部165に払い出される。ただし、クレジット表示部169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169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50を払い出すのである。

【0506】

クレジット制御部165は、図102（B）又は図103（B）の状態において、データ入力回路166にデータ00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（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。

【0507】

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80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 3 2 1、クレジット度数表示部 3 2 2 及びカード残高表示部 5 0 は、全て「-」表示で、クレジット表示部 1 6 9 は、「0」表示で、投入枚数 L E D 4 a 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 5 2 を操作すると、主制御部 1 0 0 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 1 6 5 は返却クレジットが 4 7 という返却クレジット情報（遊技価値）をサンド装置 3 0 0 に送信する。サンド装置 3 0 0 は、会員カード等に返却クレジットの 4 7 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 1 0 0 は、再遊技が可能であるので、副制御部 1 6 0 に警告コマンドを出力する。副制御部 1 6 0 は表示演出装置 1 1 に警告画面を表示させ、スピーカ部 1 2 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。

10

【0 5 0 8】

他の実施態様として、図 1 0 4（A）の状態では遊技者が返却ボタン 5 2 又は返却ボタン 3 3 2 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 1 0 2（B）の状態とし、2 回目の操作で図 1 0 5 の状態としてもよい。また、同様に、図 1 0 4（B）の状態では遊技者が返却ボタン 5 2 又は返却ボタン 3 3 2 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 1 0 3（B）の状態とし、2 回目の操作で図 1 0 5 の状態としてもよい。つまり、クレジット制御部 1 6 5 は、何れかの返却ボタン操作で、主制御部 1 0 0 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 3 0 0 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。

20

【0 5 0 9】

図 1 1 6 は、回胴式遊技機の制御回路系のブロック図である。図 1 1 7 は、主基板コマンド一覧で、図 1 1 8 は、メダル数基板コマンド一覧である。図 1 0 0 を更に改良した発明であり、同じ機能に関する説明は援用し、相違点のみを重点的に説明する。

【0 5 1 0】

図 5 との相違点は、すでに説明したが、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 1 3 0 及びメダル払出装置 1 8 が無くなった点で大きく相違する。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 1 5 及びメダル通路等が不要となる。計数ボタンが押されると、クレジット制御部 1 6 5（又は、メダル数管理制御部 1 6 5 とも言う。）が管理しているメダル数を減算し、サンド装置 3 0 0 へ計数通知を送信する。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 が表示制御を行うようになっている。

30

【0 5 1 1】

図 1 0 0 から、精算ボタン 1 9 0 が設けられ、遊技メダルが投入された状態で、このボタンが操作されると、投入数が 0 に戻り、クレジットに当該投入数が加算される。一方、外部集中端子板 1 7 0 が削除されており、外部集中端子板 1 7 0 から出力されていた各種信号やデータは、主制御部 1 0 0 からクレジット制御部 1 6 5 を経由してサンド装置 3 0 0 に出力され、サンド装置 3 0 0 が内蔵する専用ユニットから管理に必要な各種データがホールコンピュータへ出力される。主制御部 1 0 0 とクレジット制御部 1 6 5 とのデータ通信は 2 本のシリアルデータバスで接続されており、メダル数管理に必要な各種信号を送受信する。なお、メダルレス遊技機と専用ユニット間の通信信号は、業界で規定された接続仕様書に明記されている。

40

【0 5 1 2】

主制御部 1 0 0 からクレジット制御部 1 6 5 へ送信する主基板コマンドは、遊技機の遊技状態に応じた複数の遊技状態コマンド（識別データ F F H ~ F B H）と、所定の割込み周期毎に遊技点制御部へ送信するびンド（識別データ A 0 H ~ C E H）があり、共に 2 バイトである。例えば、複数の遊技状態コマンドには、スタートレバー作動時のレバー押下コマンド、全回胴停止時の全回胴停止コマンド、投入ボタン操作時の投入要求コマンド、精算ボタンが操作時の精算要求コマンド、全回胴停止後で払出処理時の払出要求コマンド

50

がある。常時コマンドは、所定の割込み周期（割込み周期 1.49ms）毎に、主制御部 100 はクレジット制御部 165 へ送信している。この常時コマンドに含まれる情報としては、例えば、遊技機本体のチップ ID、識別コード、メーカーコード、製品コード、総投入枚数、MY 情報、役物総払出枚数、連続役物総払出枚数、役物比率、連続役物比率、有利区間比率、指示込役物比率、役物等状態比率、遊技回数、主制御状態 1 及び主制御状態 2、遊技機エラー状態、遊技機不正信号 1 及び遊技機不正信号 2 があり、クレジット制御部 165 はこれらの情報をサンド装置 300 に送信している。さらに、サンド装置 300 はホールコンピュータに送信することで、ホールコンピュータが情報認識及び遊技機の管理に使用する。

【0513】

クレジット制御部 165 から主制御部 100 へ送信するメダル数基板コマンドは、5 バイトの情報であり、第 1 バイトが識別データ、第 2 バイトが遊技メダル数（データ値が、0：遊技メダル数 0 枚、1：遊技メダル数 1 枚、2：遊技メダル数 2 枚、3：遊技メダル数 3 枚～14999 枚、4：遊技メダル数 15000 枚～16368 枚、5：遊技メダル数 16369 枚以上を意味する）、第 3 バイトがメダル数制御状態、第 4 バイトが遊技メダル数下位、第 5 バイトが遊技メダル数上位を示している。また、第 3 バイトのメダル数制御状態としては、ビット 0 が投入不可応答（投入要求応答のみ）、ビット 1 がメダル数クリア、ビット 2 が VL 異常（ユニット通信異常）、ビット 4 が払出オーバーフロー、ビット 5 が VL 復帰待ち状態を意味するフラグである。なお、ビット 3、ビット 6、ビット 7 は未使用だが、今後使用する予定である。投入不可応答は、例えば 3 枚投入しようと思って要求したら、要求が伝わる前にメダル数が変化し、要求を満たせなくなった場合に投入不可応答の値が 1 になる。

【0514】

第 1 バイトの識別データが、FFH であればレバー押下応答、FEH であれば全回胴停止応答、FDH であれば投入要求応答、FCH であれば精算要求応答、FBH であれば払出要求応答、FAH であれば常時コマンド応答、F9H であれば貸出通知、F8H であれば計数短押し通知、F7H であれば計数長押し通知、F6H であれば異常コマンド受信応答を意味する。すなわち、5 つの識別データは、主制御部 100 からのレバー押下コマンド、全回胴停止コマンド、投入要求コマンド、精算要求コマンド、払出要求コマンドに対する ACK 信号として機能する。異常コマンド受信応答は、投入の不可応答時、無効な識別データ受信時、及び精算や払出要求のシーケンス異常時への応答である。

【0515】

現在貯留している遊技点に関する情報としては、第 2 バイトの遊技メダル数、又は、第 4 バイトの遊技メダル数下位と第 5 バイトの遊技メダル数上位であるが、主制御部 100 が必要とするのは遊技メダル数であり、遊技メダル数 1 枚の状態、遊技メダル数 2 枚の状態、遊技メダル数 3 枚～14999 枚の状態、遊技メダル数 15000 枚～16368 枚の状態、遊技メダル数 16369 枚以上の状態の何れかを認識する。遊技メダル数下位と遊技メダル数上位は、副制御部 160 が液晶にメダル数を表示する場合を考慮したものであり、副制御部 160 にそのままのデータを送信している。

【0516】

主制御部 100 は、遊技メダル数のデータによって、1：遊技メダル数が 1 枚なので 1 枚投入ができる状態、2：遊技メダル数が 2 枚なので 2 枚以下の投入ができる状態、3：遊技メダル数 3 枚～14999 枚なので 3 枚以下の投入ができる状態を認識する。また、4：遊技メダル数 15000 枚～16368 枚であること、5：遊技メダル数 16369 枚以上の場合は、試験信号の「計数信号出力」を行っている。

【0517】

クレジット制御部 165 は、サンド装置 300 の状態を監視して、I/F 信号共用電源の VL 異常（ユニット通信異常）か否かを判定しており、異常と判定すると、ビット 2 の VL 異常フラグを 1 にセットして、主制御部 100 へ送信する。また、払出オーバーフローは、払出処理後の遊技メダル数が 16369 枚以上となった場合に、クレジット制御部

165自らが発するエラーである。VL復帰待ちは、電源投入後、一度もVLONを検知していないことを示すフラグであり、それぞれの状態に対応したフラグを1にする。クレジット制御部165は、状態に応じて、ビット4の払出オーバーフローフラグを1又はビット5のVL復帰待ちフラグを1にセットして、主制御部100へ送信する。ホール店員が、パチスロが設置されている島の電源を入れた際に、サンド装置300が立ち上がる前に、胴式遊技機本体1（パチスロ本体1）が先に立ち上がった場合、サンド装置300との接続が正しくても、VL異常（VLError）になってしまうため、最初のVLOFF検知時は、エラー音を鳴らさないようにする為の機能である。つまり、VL異常（VLError）であっても、一度もVLONを検知していなければ、主制御部100はVLErrorを検知、及びその旨を表示するが、副制御部160は、この情報を参照して警告音やランプの警告表示をしない（または、エラー表示を控えめに行う）。換言すると、サンド装置300が立ち上がる前に、胴式遊技機本体1（パチスロ本体1）が先に立ち上がった場合、VL異常フラグを1及びVL復帰待ちフラグを1にセットするので、主制御部100はVLErrorを検知、及びその旨を表示する。主制御部100はVL異常フラグ1及びVL復帰待ちフラグ1を副制御部160に送信する。副制御部160は、この情報を参照して警告音やランプの警告表示をしない。しかし、VLONを検知した後に、VL異常（VLError）が発生すると、主制御部100はVL異常フラグ1及びVL復帰待ちフラグ0を副制御部160に送信する。副制御部160は、この情報を参照して警告音やランプの警告表示をする。なお、主制御部100はVL異常エラー発生情報を副制御部160に送信して、副制御部160はVL異常エラーに対応するエラー音とエラー表示を行ってもよい。すなわち、遊技点制御部は、主制御部から遊技状態コマンド又は常時コマンドの何れかのコマンドを受信した場合、現在貯留している遊技点に関する第1情報と、前記遊技用装置との通信が正常か否かの第2情報と、及び遊技用装置の電源投入後に通信が一度でも正常になったことを示す第3情報とを含めて、主制御部へ送信し、第2情報が正常でないことを示し、且つ、前記第3情報が一度も正常になっていないことを示している場合、主制御部は、エラーが発生していることを示す表示を行う一方、副制御部は警告音を発生させないが、第2情報が正常でないことを示し、且つ、第3情報が一度正常になったことを示している場合、主制御部は、エラーが発生していることを示す表示を行い、副制御部は警告音を発生させるのである。もし、この機能や仕様を備えなければ、ホール店内にはエラー音が鳴り続けると予想されるので、特に新規性及び進歩性が肯定されるべき発明（技術思想）である。

10

20

30

【0518】

主制御部100及びクレジット制御部165（メダル数基板）は、1枚の主基板上に配置されており、2つの機能ブロックを構成し、別個のCPUがそれぞれ配置されている。主制御部100及びクレジット制御部165と間のやり取りは送受信のシリアル通信で行われる。クレジット制御部165（メダル数基板）は、専用ユニットと呼ばれる外部装置とシリアル通信にてやり取りする構成である。クレジット制御部165（メダル数制御基板）の役割は、クレジット（貯留）の管理と専用ユニットと呼ばれる外部装置との通信であり、この通信が正常に行われているか否かを常にチェックしている（通信正常状態／通信異常状態）。

40

【0519】

大まかな遊技の流れとしては、主基板投入可状態において、主制御部100が、メダル数基板にクレジットの問い合わせを行い、これに対して、メダル数基板が主基板にメダル数問い合わせの応答をする（例えば、クレジットがnn枚存在する）。主基板はクレジットが必要最低数以上に存在するならBETボタンを有効にライン投入の要求をメダル数基板に行い、メダル数基板は主基板からのライン投入要求を処理し、主基板に正常受信を返答する。この時、メダル数基板でクレジットをライン投入数分だけ減少させる。主基板はメダル数基板から正常受信の応答が返って来ればライン投入を反映して、規定数以上投入されていればスタートレバーを有効にする。なお、主基板でスタートレバー押下からリール回転、停止までは従来と同じであり、全て主基板で完結させる。そして、主基板で全回胴の

50

停止時に入賞していれば、払出要求をメダル数基板に送信して、メダル数基板は主基板からの払出要求を処理し、主基板に正常受信を返答する。この時に、メダル数基板で払出枚数分、クレジットを増やす処理を行っている。これが、開発段階で実施した技術思想であり、出願人は特許性が存在すると確信している（未公開技術の当初発明（本発明１）である）。

【０５２０】

本発明２として、主基板とメダル数基板が正常にやり取り出来ているかの確認も兼ねて常時監視にした。図１１７の主基板コマンド一覧、図１１８のメダル数基板コマンド一覧を参照して、その特徴を以下に説明する。

【０５２１】

遊技状態コマンドは、２バイトのデータであり、第１バイトが識別データ、第２バイトが内容データである。遊技状態コマンドには、識別データがＦＦＨのスタートレバー作動時のレバー押下コマンド（投入メダル数（１～３））、識別データがＦＥＨの全回胴停止時の全回胴停止コマンド（払出枚数（０～１５））、識別データがＦＤＨの投入ボタン操作時の投入要求コマンド（投入要求枚数（１～３））、識別データがＦＣＨの精算ボタンが操作時の精算要求コマンド（精算要求枚数（１～３））、識別データがＦＢＨの全回胴停止後で払出処理時の払出要求コマンド（払出要求枚数（１～１５））がある。

【０５２２】

上述の常時監視は、主制御部１００が割込みタイミングの１００ｍｓ毎にメダル数基板に問い合わせ要求コマンド（又は、常時コマンド）を送り、その返答情報でクレジット枚数を管理するのである。問い合わせ要求コマンドは、図１１７に示す、識別データＡ０ＨのチップＩＤ（１バイト目）、識別データＡ１ＨのチップＩＤ（２バイト目）、識別データＡ３ＨのチップＩＤ（３バイト目）…識別データＣＣＨの遊技機不正信号２、識別データＣＤＨの主制御状態１、識別データＣＥＨの主制御状態２の４７種で構成されている。主制御部１００は、割込みタイミングの１００ｍｓ毎に、チップＩＤ（１バイト目）から順に送信し、最後の遊技機不正信号２まで行くと、再び最初のチップＩＤ（１バイト目）にターンアラウンドして、送信を繰り返している。問い合わせ要求コマンドを順次送信しているときに、レバー押下等の操作があった場合はレバー押下コマンドの送信を予約し、次の割込み発生で送信する。

【０５２３】

クレジット制御部１６５は、２７種の要求コマンドの何れか一つを受信するごとに、識別データＦＡＨの常時コマンド応答を主制御部１００に送信し、遊技メダル数（データ値が、１：遊技メダル数１枚、２：遊技メダル数２枚、３：遊技メダル数３枚～１４９９９枚、４：遊技メダル数１５０００枚～１６３６８枚、５：遊技メダル数１６３６９枚以上を意味する）、第３バイトがメダル数制御状態、第４バイトが遊技メダル数下位、第５バイトが遊技メダル数上位を通知する。メダル数制御状態の中に、サンド装置３００との通信が正常か否かの情報を含めて、割込みタイミングの１００ｍｓ毎に送信している。すなわち、遊技点制御部は、主制御部から送信コマンド（遊技状態コマンド又は常時コマンドの何れか）を受信した場合には、現在貯留している遊技点に関する情報と、遊技用装置との通信が正常か否かの情報を、１つの送信コマンドに含めて、主制御部へ送信するのである。この１つの送信コマンドに含まれる情報によって、主制御部１００は、サンド装置３００が正常か異常かを把握して、全ての遊技をスムーズに実行できるのである。

【０５２４】

副制御部１６０は、常時コマンド送信時、前回の常時コマンド送信タイミングから当該タイミングの間に、貸出が行われたか、又は計数が行われたか（短押し、長押しを区別する）を記憶し、該当する操作が行われていた場合は識別データを変化させて常時コマンドを送信する。主制御ＣＰＵが常時コマンドをメダル数制御から受信した際、共通処理としてメダル数情報の格納、メダル数制御状態の確認を行った後、常時コマンドの識別データをそのままサブ制御に送信する（実際には識別データに固定値を加算する）ことで、各操作（貸出が行われた、計数（短押し）が行われた、計数（長押し）が行われた）に対する

10

20

30

40

50

ランプや音の制御を行うことができる。

【0525】

常時コマンドを受信した主制御部100は、受信した内容データのいくつかをそのまま副制御部160に送信することで、副制御部160にコマンド発行契機、メダル数制御の状態、メダル数を効率的に伝えることが可能となった。常時コマンドにはメダル数に関するデータが二種類含まれている（第2バイトと第3、第4バイト）が、第2バイトの遊技メダル数は0～5の値をとり、第3バイト及び第4バイトの遊技メダル数（2バイトデータ）は0～16382の値をとる。第3バイト及び第4バイトの遊技メダル数（2バイトデータ）は上記のサブコマンド用である。第2バイトの遊技メダル数は主制御が以下の処理を行うために必要であり、1）MAX BETの点灯（投入枚数とメダル数情報の和が3以上か）、2）1 BET ボタン有効無効切り替え（メダル数情報が1以上か）、3）試験用計数ボタン信号出力条件の判定（メダル数情報が4以上か）が容易にできる。即ち、遊技メダル数（2バイトデータ）を参照するよりも、主制御部100内での処理にかかる容量が少なくなる。この情報の生成をメダル数制御で行うことで主制御容量の節約にもなっている。

10

【0526】

遊技機性能情報の処理について記載するが、主制御部100からメダル数制御を経由して貸出装置へ送信するデータの、更新方法や送信方法に関する内容である。概要として、遊技機から貸出装置へ送信する情報の中に、「遊技機性能情報」がある。この「遊技機性能情報」には、総投入枚数や総払出枚数、役物比率などがある。総払出枚数は3バイトのデータで0～16,777,216（256の3乗）を表し、最下位バイトから順に送信する。役物比率は、総払出枚数のうち、役物での払出枚数の比率を0～99パーセントを1バイトで表している。遊技機性能情報は、主制御CPUで計算、保存し、メダル数制御CPUを経由して、貸出装置へ送信する。主制御CPUからメダル数制御CPUへ送信している常時コマンドの中に「遊技機性能情報」に関するデータが含まれており、主制御CPUからメダル数制御CPUへ常時コマンド（1.49ms毎）に1バイトずつ送信している。メダル数制御CPUから貸出装置へ遊技機性能情報を3分毎に一括送信している。

20

【0527】

この問題点として、総払出枚数は3バイトのデータで、メダル数制御CPUへは1.49ms毎に1バイトずつ送信するため、3バイト送信するためには4.47ms時間がかかる。また、総払出枚数の更新タイミングは送信タイミングと同期していないため、3バイトの送信の途中で総払出枚数が更新される場合があり、3バイトの値を任意のタイミングで、連続で取得しても、桁上げが発生した場合は無意味な値（デタラメな値）になる可能性がある。計算前の値が、255、1バイト目を送信した後に計算処理が行われ、払出枚数が1で256になった場合、総払出枚数が255 [00 00 FF] の場合、メダル数制御CPUへは、1バイト目 [FF]、2バイト目 [00]、3バイト目 [00] の順に転送する。メダル数制御CPUは1バイト目： [FF] を受信して、主制御CPUで計算を行い、255+1=256 [00 01 00] となり、1バイト目： [00]、2バイト目： [01]、3バイト目： [00] となる。

30

【0528】

メダル数制御CPUは2バイト目： [01] を受信し、メダル数制御CPUは3バイト目： [00] を受信。その結果、511 [00 01 FF] を受信したことになる。上記と同様に、役物比率などの計算結果についても更新前の値と更新後の値が混在する可能性がある。

40

【0529】

問題点を解決する具体的な手法として、主制御CPUでの計算結果が正しく貸出装置へ送信されるように、下記の処理を施した。

【0530】

メダル数制御CPUは、常時コマンドを受信したデータを保存するバッファ（受信バッファ）と、貸出装置へ送信するためのデータを保存するバッファ（送信バッファ）がある

50

ので、主制御CPUでの総払出枚数や役物比率などの更新（計算）は、払出処理開始時に行う。計算後に払出コマンドをメダル数制御CPUへ送信する。1）主制御CPUで、遊技機性能情報を更新（計算）する。2）主制御CPUで、払出コマンドをメダル数制御CPUへ送信する。3）メダル数制御CPUで、払出コマンドを受信した場合、「転送用受信カウンタ」、「性能情報転送済みフラグ」を初期化する（0クリア）。4）主制御CPUで、常時コマンドを送信し、遊技機性能情報が更新された値となる。5）メダル数制御CPUで、主制御CPUからの常時コマンドを受信する毎に、転送用受信カウンタに1を加算する（最大47まで）。6）メダル数制御CPUで、「転送用受信カウンタ」が47（最大値）、かつ、「性能情報転送済みフラグ」が0（未送信）の場合は、受信バッファの値を送信バッファに転送し、「性能情報転送済みフラグ」に1（転送済み）をセットする。

10

【0531】

メダル数基板は、主基板から払出要求（1枚～15枚）が来たら、払出処理（クレジットにメダルを加算）をしているが、ゴト行為等で通信線を狙われて、何度も不正に払出要求を送られてしまうと、無限にクレジットが加算されてしまうという不正が考えられる。

【0532】

ゴト対策として、一度の払出枚数に上限を設けて、15枚を超える払出要求は無効（無視）とする（対策1）。主基板からスタートレバー押下～全回胴停止の全てのタイミングでメダル数基板に情報を送信し、メダル数基板上で遊技機の状態を簡易的に監視する。そして、遊技機の状態が全回胴停止のタイミング以外では、払出要求が来ても無視する（対策2）。対策2に加えて、一度払出要求を受け付けた場合、次のスタートレバー押下～全回胴停止コマンドが正しく来ないと払出要求を無視する（対策3）。また、現状は無効な払出要求は無視しているが、エラー報知することも可能である。特に、メダル数基板と専用ユニット間で通信異常が起きている場合も、このメダル問い合わせ要求の返答に含めて返している。

20

【0533】

メダル数に変化があった際、（貸出、計数、払い出し等）1枚ずつメダル数表示LEDを変化するようにした。具体的には、メダル数0の状態でも50枚貸し出された場合にも1→2→3→4…50とカウントアップして表示することができる。外部信号の出力報知用のLED点灯を、主制御部の7セグからメダル数制御の7セグ（メダル数表示LEDのドット）に変更した。また、主制御部100は、メダル数がクリアされたことを示す情報を副制御部160への送信コマンドに含ませた。

30

【0534】

今回、精算ボタンが操作されると、ラインに投入されたメダルをクレジットに戻すという仕様であるが、払出要求と同じくゴトの可能性があるので下記対策を講じている。一度の精算枚数に上限を設けて、3枚を超える精算要求は無視する（対策1）。基板からスタートレバー押下、全回胴停止のタイミングでメダル数基板に情報を送信することで、メダル数基板上で遊技機の状態を簡易的に監視する。そして、遊技機の状態が全回胴停止のタイミングかつ、投入要求を処理している状態以外では、精算要求が来ても無視する（対策2）。対策2にプラスして、一度精算要求を受け付けた場合、再度投入要求を処理するまでは精算要求を無視する（対策3）。

40

【0535】

エラーについて以下説明する。通信エラー（エラー内容詳細）は、投入、精算、払出要求コマンド送信後、次の場合にエラーとなる。（1）異常な応答コマンド（送信コマンドと異なる値や受信エラー）を10回受信したとき、（2）送信後300ms間コマンドが受信できないことが10回続いたとき。

【0536】

主基板、メダル数基板通信エラー（エラー内容詳細）は、100回「メダル数問い合わせ要求」コマンドを送信して、一度も「メダル数問い合わせ応答」コマンドを受信できなかった場合にエラーとなる。（1）主基板において割込み周期カウンタが「11」の時にメダ

50

ル数基板に「メダル数問合わせ要求」コマンドを送信し、送信上限回数に1を加算する。送信上限回数が「100」に到達した場合にエラーを発生させる。(2)主基板においてメダル数基板から「メダル数問合わせ応答」コマンドを受信した場合に、送信上限回数を0に設定する。エラー解除詳細として、主基板においてメダル数基板から「メダル数問合わせ応答」コマンドを受信した場合に、エラーを解除する。

【0537】

専用ユニット通信エラー(エラー内容詳細)としては、VL信号が100ms間オフの場合に、エラーとなる。メダル数基板において1ms毎にVL信号がONか否かの判定を行い、OFFの場合はVL異常タイマを1加算し、ONの場合はVL異常タイマを0にする。VL異常タイマが100になった場合に「メダル数問合わせ応答」コマンドを送信する際にエラー情報を付与する。主基板においてメダル数基板から「メダル数問合わせ応答」コマンドを受信した場合に、専用ユニット通信エラー情報が付与されていた場合にエラーを報知する。エラー解除詳細として、VL異常タイマが100以外の場合、「メダル数問合わせ応答」コマンドを送信する際は非エラー状態を付与する。主基板においてメダル数基板から「メダル数問合わせ応答」コマンドを受信した場合に、専用ユニット通信エラー情報が付与されていないとき、エラーを解除する。

【0538】

図128はタイミングチャートである。メダル数制御→主制御→サブ制御へ送信されるコマンドの「VL異常フラグ」「VL復帰待ちフラグ」のタイミングを示している。

【0539】

主制御がVL異常フラグを受信すると、表示器にエラーコード「uE」を表示する。サブ制御がVL異常フラグを受信すると警告音を出力する。ただし、VL異常フラグ+VL復帰待ちフラグの場合は、警告音を出力しないようにすることで、ホールで遊技機の電源を投入した際に、警告音が鳴り響くのを防ぐことができる。VL異常フラグをVL復帰待ちだけ出さないようにすることも可能だが、その場合、警告音は防げるがユニット接続断の識別が出来なくなる。しかし、VL異常フラグとVL復帰待ちフラグがあることで、警告音を出力していなくても、エラーコード表示から、ユニット接続断と識別できる。VL異常フラグのみで警告音の出力を判断すると、ホールで遊技機の電源を投入した際に、警告音が鳴り響くことになる。これを防ぐためには、電源投入直後かどうかの判定を、コマンド処理とは別に行うことが考えられる。VL異常フラグとVL復帰待ちフラグがあることで、サブ制御は、受信したコマンドだけで、警告音の発生条件を判断できる。

【実施例3】

【0540】

図106は、ドラムの図柄配置表である。図柄の組合せ表示判定図は、図51と同様なので説明を援用する。

【0541】

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。

【0542】

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、ビッグボーナス役(1種役物連続作動装置。以下「RBB」という。)が作動する図柄の「青7、青7、青7」、レギュラーボーナス役1(1種役物。以下「RB1」という。)が作動する図柄の「黒バー、赤バー、青7」、レギュラーボーナス役2(1種役物。以下、「RB2」という。)が作動する図柄の「黒バー、赤バー、赤バー」、各種小役及び各種リプレイ役などを構成する図柄の「白7」、「黒バー」、「上チリ」、「下チリ」、「ベル」、「チェリー」、「スイカ」、「リプレイ」などの図柄が配置されている。

【0543】

図107は、配当表及び遊技状態遷移図である。図107(A)は、役物未作動時、BB一般遊技時(規定数3枚)の配当表であるが、役物作動時も同様に同じ規定数である。

【0544】

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51参照）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。

【0545】

（1）ビッグボーナス役（RBB：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に青7、右ドラム2cに青7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（RBB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10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。

【0546】

このRBBゲームは、払出枚数（獲得枚数）が50枚を超えると終了するようになっており、投入枚数が3枚で、小役の当選確率は通常遊技と同じである。また、投入枚数が3枚で、押し順小役の操作手順を報知しなければ、1ゲーム当りの払出し枚数の期待値は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。なお、減るBBについては、図53～図58で十分に説明しているので、その説明内容を援用する。ただし、ビッグボーナス遊技は、ビッグボーナス一般遊技と、ビッグボーナス一般遊技においてレギュラーボーナス役が内部当選したレギュラーボーナス内部中遊技で消化され、両区間では押し順小役を全て入賞させることで、出玉は増える。一方、SRB図柄が揃って作動することにより移行したレギュラーボーナス遊技状態には、基本的にならないようになっている（ペナルティ状態）。つまり、レギュラーボーナス遊技状態になると、3種類のベル小役の当選領域が重なり合って、本来分散していたベル小役当選領域の2/3が不当選（又は1枚役当選領域、シングルボーナス役の当選領域）となるので、当然ながらビッグボーナス遊技を平均すると出玉が減る計算になるのである。

【0547】

特に、ビッグボーナス一般遊技において押し順小役が当選すると、入賞操作態様で停止スイッチが操作された場合に、ターゲット小役（例えば、ベル1～ベル3の3種類）が入賞する。つまり、操作順序を間違えると、ターゲット小役を取りこぼし、投入枚数3枚未満の1枚小役やそれを取りこぼして獲得枚数0となる。一方、レギュラーボーナス内部中遊技において押し順小役が当選すると、停止スイッチの操作態様（順序）に拘わらず、どのように操作されても、主制御部100はターゲット小役を入賞させるように停止制御を変更する。

【0548】

一般遊技状態（RTO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）して持ち越すと、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（RTO状態）に戻る。つまり、遊技者はRTO状態、RT1状態、RBBゲーム状態（RBB一般遊技又はSRB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、RBBが内部当選しても、RTO状態を維持してもよい。

【0549】

（2）第1レギュラーボーナス役（不利なシフトRB1：第一種特別役物）：左ドラム2aにスイカ、中ドラム2bにチェリー、右ドラム2cに赤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、その後にレギュラーボーナスゲーム（RB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10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した所定のボ

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RB1ゲームは、8ゲーム入賞又は12ゲーム消化で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、1枚程度）なので、RB1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RB1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、RB1ゲームは、遊技者にとって不利な遊技状態となっている。RB1ゲームの1つの終了条件は、12ゲーム消化であり、12ゲーム行えば24枚（-2枚×12ゲーム）だけ減ることになる。なお、減るBBについては、図53～図58で十分に説明しているので、その内容を援用する。また、不利なシフトRB1中に、シフトRBを抽選して、当選したRBを持ち越すことで、シフトRB1終了後に、シフトRBが内部当選した状態にすることができる。例えば、シフトRB1中には、1ゲームにおける当選確率を2/3でシフトRB1しか当選しないようにできる。一方、当選比率をシフトRB1対シフトRB2（後述する）を10対1程度にすれば、遊技者が敢えてチャレンジして、シフトRB2の入賞を狙い、チャレンジする意義が増すので大変面白みが出せる。また、シフトRB2中には、1ゲームにおける当選確率を1/3でシフトRB2しか当選しないようにできる。なお、シフトRB1の当選確率を2/3と、シフトRB2の当選確率を1/3は、ビッグボーナス一般遊技におけるRB1及びRB2の当選確率と同じである。

10

【0550】

（3）第2レギュラーボーナス役（有利なシフトRB2：第一種特別役物）：左ドラム2aにスイカ、中ドラム2bに赤バー、右ドラム2cにチェリ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、その後にレギュラーボーナスゲーム（RB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10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した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RB2ゲームは、8ゲーム入賞又は12ゲーム消化で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、1枚程度）なので、RB2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RB1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、RB2ゲームは、遊技者にとって不利な遊技状態となっている。RB2ゲームの1つの終了条件は、12ゲーム消化であり、12ゲーム行えば24枚（-2枚×12ゲーム）だけ減ることになる。なお、減るBBについては、図53～図58で十分に説明しているので、その内容を援用する。また、有利なシフトRB2中に、シフトRBを抽選して、当選したRBを持ち越すことで、シフトRB2終了後に、シフトRB2が内部当選した状態にすることができる。例えば、シフトRB2中には、シフトRB2しか当選しないようにできるし、当選比率をシフトRB1対シフトRB2（後述する）を1対1程度にすれば、遊技者にとってペナルティとなり、死に物狂いで作動させない様にするので、面白みが増す。

20

30

【0551】

（4）第1小役（FR1：第1ターゲット小役）：左ドラム2aにベル図柄、中ドラム2bにベル図柄、右ドラム2c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。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（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。なお、普通小役の1つである。

40

【0552】

（5）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2

50

a 上段にベル図柄、中ドラム 2 b 中段にベル図柄、右ドラム 2 c 下段にベル図柄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 にリプレイ、中ドラム 2 b にベル、右ドラム 2 c に四角形（青）が停止する。役抽選で第 2 小役が内部当選すると、F R 2（フルーツ 2）の条件装置が立って作動する。F R 2 は、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、R T 0 状態又は R T 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 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。なお、普通小役の 1 つである。

10

【0553】

（6）第 3 小役（F R 3：第 3 ターゲット小役）：第 3 小役が入賞すると、左ドラム 2 a 下段にベル図柄、中ドラム 2 b 中段にベル図柄、右ドラム 2 c 上段にベル図柄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、右ドラム 2 c にリプレイが停止する。役抽選で第 3 小役が内部当選すると、F R 3（フルーツ 3）の条件装置が立って作動する。F R 3 は、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、R T 0 状態又は R T 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。なお、普通小役の 1 つである。

20

【0554】

（7）共通ベル小役（F R 4）：共通ベル小役が入賞すると、左ドラム 2 a 上段にベル図柄、中ドラム 2 b 上段にベル図柄、右ドラム 2 c 上段にベル図柄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、他の所定図柄が停止する。役抽選で第 2 小役が内部当選すると、F R 4（フルーツ 2）の条件装置が立って作動する。F R 4 は、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（見た目上は、ベル図柄が上段一直線に表示される）。なお、普通小役の 1 つである。

30

【0555】

（8）1 枚小役（押し順制御用の阻害小役：F R 5～F R 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ようにする為の小役（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。1 枚小役が単独又は複数当選することで、共通 1 枚小役（1 枚共通役）を構成する。主制御部 100 は、レア小役（チェリー、スイカ、チャンス目）と共通 1 枚小役が同時当選した場合、R B 1 内部中と R B 2 内部中とで、引き込む小役図柄を変える。すなわち、主制御部 100 は、R B 1 内部中には共通 1 枚小役の何れかの図柄を停止させて、レア小役は入賞させないが、R B 2 内部中には、逆にレア小役図柄を停止させて、共通 1 枚小役の何れかは入賞させないように停止制御する。これによって、有利度に差をつけているのである。なお、普通小役の 1 つである。

40

【0556】

50

(9) 中段チェリー役 (FRn+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 にベル又はリプレイ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 1 枚となる (チェリー / ANY / ANY と表記される)。抽選で中段チェリー役が内部当選すると、FRn+1 (フルーツn+1) の条件装置 1 個 (及び複数の共通 1 枚役) が作動する。左リールに黒バーを狙うとチェリー図柄が中断に停止して、AT ボーナス (アシストボーナス) が確定する。左リールにデカチリ図柄 (上チリ図柄と下チリ図柄) を狙うとデカチリ図柄が下段に停止するので、迫力があり遊技者に興奮を与えることができる。また、ビッグボーナス役と中段チェリー役及び共通 1 枚役が同時当選することがあり、この場合は、AT ボーナスとビッグボーナスが確定する。なお、レア小役の 1 つである。

10

【0557】

(8) 強チェリー役 (FRn+2) : 左ドラム 2 a の下段にチェリー図柄、中ドラム 2 b 及び右ドラム 2 c にチェリー図柄が右上がりに 3 つ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。また、ビッグボーナス役と強チェリー役及び共通 1 枚役が同時当選することがあり、AT ボーナスが高確率で抽選される。なお、レア小役の 1 つである。

【0558】

(9) 中チェリー役 (FRn+3) : 左ドラム 2 a の下段にチェリー図柄、中ドラム 2 b にチェリー図柄及び右ドラム 2 c にチェリー図柄以外が停止して、右上がりに 2 つチェリー図柄が表示され、獲得枚数は 1 枚となる。また、ビッグボーナス役と中チェリー役及び共通 1 枚役が同時当選することがあり、AT ボーナスが中確率で抽選される。なお、レア小役の 1 つである。

20

【0559】

(10) 弱チェリー役 (FRn+4) : 左ドラム 2 a の下段にチェリー図柄、中ドラム 2 b 及び右ドラム 2 c にチェリー図柄以外が停止して、獲得枚数は 1 枚となる。また、ビッグボーナス役と弱チェリー役及び共通 1 枚役が同時当選することがあり、AT ボーナスが低確率で抽選される。いずれのチェリー役も、共通小役と共通 1 枚役とが同時に当選していおり、その場合、RBB、RB1 又は RB2 が内部当選しているときと、内部当選していないときとで、チェリー小役を構成する図柄を引き込むか否かの停止制御が変わるのである。なお、レア小役の 1 つである。

【0560】

30

(11) スイカ役 (FRn+5) : 左ドラム 2 a の上段にスイカ図柄、中ドラム 2 b 及び右ドラム 2 c にスイカ図柄が右下がりに 3 つ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。また、ビッグボーナス役とスイカ役及び共通 1 枚役が同時当選することがあり、AT ボーナスが高確率で抽選される。なお、レア小役の 1 つである。

【0561】

(12) チャンス目役 (FRn+6) : 左ドラム 2 a の上段にスイカ図柄、中ドラム 2 b 及び右ドラム 2 c にスイカ図柄が右下がりを取りこぼした形で停止した場合の役名であり、獲得枚数は 1 枚となる。また、ビッグボーナス役とチャンス目役及び共通 1 枚役が同時当選することがあり、AT ボーナスが高確率又は低確率で抽選される。スイカ役とチャンス目役は、共通小役と共通 1 枚役とが同時に当選していおり、その場合、RBB、RB1 又は RB2 が内部当選しているときと、内部当選していないときとで、両役を構成する図柄を引き込むか否かの停止制御が変わるのである。なお、レア小役の 1 つである。

40

【0562】

(13) リプレイ (再遊技) : 3 つのドラムにリプレイ図柄が有効ライン上に揃った場合の役名であり、これに対してメダルは獲得されない。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 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。リプレイ役には、特殊リプレイ役やフェイクリプレイ役がある。複合リプレイ役は、通常リプレイ役

50

に加えて、特殊リプレイ役及びフェイクリプレイ役などが同時に複数当選するリプレイ役である。主制御部100は、複合リプレイ役（複合再遊技役）が当選した場合に、第1レギュラーボーナス内部中遊技よりも、第2レギュラーボーナス内部中遊技の方が、アシスト遊技にとって有利な処理を行う。つまり、特殊リプレイ役を引き込める場合に、入賞又は取りこぼしに拘わらず、有利処理を行うのである。

【0563】

図107（B）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、又は設定変更後に、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の通常遊技）。

10

【0564】

一般ゲーム（通常遊技）において、ビッグボーナス役である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50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50枚超払出し→RBBゲーム終了→一般ゲームを繰り返す。つまり、パチスロの遊技には、少なくとも再遊技役が所定確率で当選する通常遊技と、この通常遊技においてビッグボーナス役（RBB）が当選し、作動することによって移行するビッグボーナス遊技がある。また、作動せずに内部当選状態となったRBB内部中遊技もある。

20

【0565】

アシスト遊技は、一般ゲーム、RBB内部中遊技、ビッグボーナス一般遊技において、停止ボタンの操作態様を報知し、その通りに遊技者が操作（入賞態様で操作）すると、遊技者にとっての利益（例えば、遊技メダルの獲得、AT抽選など）を得ることができる。一般ゲーム（通常遊技）において、移行リプレイを連続入賞させて、RT状態を変え、外れの少ない状態にすることで、アシスト遊技の払い出しメダルの増加率を上げることができる。

【0566】

ビッグボーナス遊技には、ビッグボーナス一般遊技と、このビッグボーナス一般遊技においてレギュラーボーナス役（RB1又はRB2）が当選し、図柄が表示されて、作動することによって移行するレギュラーボーナス遊技（SRB遊技）と、当選した何れかのレギュラーボーナス役が作動せずに内部当選状態となったレギュラーボーナス内部中遊技（RB1内部中又はRB2内部中）がある。このレギュラーボーナス役には、少なくとも2種類の通常レギュラーボーナス役（RB1）と、それよりも有利な有利レギュラーボーナス役（RB2）がある。RB1を悪RB、RB2を良RBとも言う。

30

【0567】

ビッグボーナス一般遊技において、高確率で何れかが当選する。例えば、RB1を $1/3$ の確率、RB2を $2/3$ の確率で、必ず何れかのRBが小役やリプレイ役と同時に1ゲーム目に当選するようにもできる。何れかのRBが内部当選状態になると、再遊技役の当選確率が変動して、例えば、 $1/65536 \sim 65/65536$ （約1万分の一）の何れかで外れ（不当選）となる領域が生じる。内部当選状態のRBは、役抽選で外れや小役の取りこぼし時に入賞させることが可能となる。

40

【0568】

ビッグボーナス遊技中（RBBゲーム中）に、第1レギュラーボーナス役（通常レギュラーボーナス役）が内部当選状態になったら、次の遊技は第1レギュラーボーナス内部中遊技となる。一方、ビッグボーナス遊技中に、第2レギュラーボーナス役（有利レギュラーボーナス役）が内部当選状態になったら、第2レギュラーボーナス内部中遊技となる。主制御部100は、通常遊技または第1レギュラーボーナス内部中遊技のいずれかにおいて、又は、両遊技において、複合小役（例えば、複数の共通1枚小役、第1～第3ベル小役、共通ベル小役、及びレア小役が同時当選する。）が当選した場合、1枚小役又はベル

50

小役を引き込んで入賞させるが、レア小役は蹴とばして入賞させない。一方、主制御部 100 は、有利レギュラーボーナス内部中遊技において、複合小役（例えば、複数の共通 1 枚小役、第 1～第 3 ベル小役、共通ベル小役、及びレア小役が同時当選する。）が当選した場合、レア小役を引き込んで入賞させるが、1 枚小役又はベル小役は蹴とばして入賞させない。なお、引き込み制御をしても、チェリー役、スイカ役、チャンス目役、1 枚小役は取りこぼすこともある。なお、この複合小役は、少なくともベル小役等の普通小役と、チェリー役、スイカ役、チャンス目役とが同時に当選するレア小役を含んだ小役である。つまり、レア役の複合小役（レア複合小役）である。

【0569】

複合小役が当選した場合において、主制御部 100（有利処理手段）は、第 1 レギュラーボーナス内部中遊技よりも、第 2 レギュラーボーナス内部中遊技の方が、AT ボーナス（アシスト遊技又は報知遊技）にとって有利な処理を行う。例えば、主制御部 100（有利処理手段）は、第 1 レギュラーボーナス内部中遊技において、何れかの複合小役が当選しても、1 枚小役やベル小役を入賞させて、AT ボーナスの当落抽選や上乗せ抽選を行わないが、一方、第 2 レギュラーボーナス内部中遊技において、何れかの複合小役が当選したら、レア小役を入賞させて、AT ボーナスの当落抽選や上乗せ抽選、ストック抽選などを行う（アシスト遊技にとって有利な処理を行う）。また、主制御部 100（有利処理手段）は、通常遊技よりも、第 2 レギュラーボーナス内部中遊技の方が、アシスト遊技にとって有利な処理を行う。さらに、主制御部 100（有利処理手段）は、通常遊技<第 1 レギュラーボーナス内部中遊技<第 2 レギュラーボーナス内部中遊技と言うように、有利度 20 に差をつけた処理を行う。具体的には、複合小役が当選した場合において、主制御部 100 は、通常遊技ではレア小役を蹴飛ばす処理、第 1 レギュラーボーナス内部中遊技では一部の複合小役中のレア小役を引き込む処理、第 2 レギュラーボーナス内部中遊技では全ての複合小役中のレア小役を引き込む処理を実行し、レア小役の引き込み制御をしたらアシスト遊技にとって有利な処理を行うというようにもできる。

【0570】

複合小役は複数種類あり、チェリー複合小役 1 及びチェリー複合小役 2、スイカ複合小役 1 及びスイカ複合小役 2、チャンス目複合小役 1 及びチャンス複合小役 2、強ベル複合小役 1 及び強ベル複合小役 2 があり、役抽選における当選領域が互いに異なっている。つまり、一部の複合小役と他の複合小役は、抽選用データを用いた役の抽選における当選する領域が互いに異なっているのである。当選領域を決める置き数が、複数種類の複合小役ごとに決められており、発生させた乱数値に応じて、当選役が決定されるのである。

【0571】

複合小役が当選した場合において、主制御部 100（有利処理手段）は、第 1 レギュラーボーナス内部中遊技よりも、第 2 レギュラーボーナス内部中遊技の方が、AT ボーナス（アシスト遊技又は報知遊技）にとって有利な処理を行う。例えば、主制御部 100（有利処理手段）は、第 2 レギュラーボーナス内部中遊技において、何れかの複合小役が当選したら、レア小役を入賞させて、AT ボーナスの当落抽選や上乗せ抽選、ストック抽選などを行う（アシスト遊技にとって有利な処理を行う）。一方、第 1 レギュラーボーナス内部中遊技において、一部の複合小役が当選した場合（例えば、チェリー複合小役 1、スイカ複合小役 1、チャンス目複合小役 1、強ベル複合小役 1 が当選した場合）、第 2 レギュラーボーナス内部中遊技と同様に、レア小役を入賞させて、AT ボーナスの当落抽選や上乗せ抽選、ストック抽選などを行う（アシスト遊技にとって有利な処理を行う）が、他の複合小役が当選したとき（例えば、チェリー複合小役 2、スイカ複合小役 2、チャンス目複合小役 2、強ベル複合小役 2 が当選したとき）には、1 枚小役や普通のベル小役を入賞させて、AT ボーナスの当落抽選や上乗せ抽選を行わない。主制御部 100（有利処理手段）は、複合小役が当選して、有効ライン上にレア小役図柄を引き込むように複数の回胴を停止制御する場合、アシスト遊技にとって有利な処理を行うのである。

【0572】

図 108～図 111 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

10

20

30

40

50

の図を用いて、複合小役が当選したときの停止制御について詳述する。

【0573】

まず、再遊技役が所定確率（ $1/7.3$ ）で当選する通常遊技において、ビッグボーナス役が当選して、作動図柄が表示（例えば、青7、青7、青7）されると、ビッグボーナス遊技に移行する。ビッグボーナス遊技には、ビッグボーナス一般遊技があり、通常遊技と同じ確率で小役が当選するようになっている。ビッグボーナス一般遊技において、レギュラーボーナス役が当選し、作動することによって移行するレギュラーボーナス遊技と、当選したレギュラーボーナス役が作動せずに内部当選状態となったレギュラーボーナス内部中遊技がある。このレギュラーボーナス役は、少なくとも2種類あり、第1レギュラーボーナス役と、この第1レギュラーボーナス役よりも有利な第2レギュラーボーナス役があり、主制御部100は、複合小役が当選した場合、第1レギュラーボーナス内部中遊技において、停止スイッチの操作によって、普通小役図柄を引き込んで、普通小役を入賞させるように複数の回胴を停止制御する。その一方、第2レギュラーボーナス内部中遊技において、停止スイッチの操作によって、レア小役図柄を引き込んで、レア小役を入賞させるように複数の回胴を停止制御する。すなわち、主制御部100（有利処理手段）は、第1レギュラーボーナス内部中遊技よりも、第2レギュラーボーナス内部中遊技の方が、ATボーナス（アシスト遊技）にとって有利な処理（高確率遊技への移行抽選、AT抽選、上乗せ抽選、ストック抽選など）を行うのである。なお、通常遊技中に左1st操作以外の操作を行うとペナルティとなり、数ゲーム間はアシスト抽選を行わない。同様に、RB内部中に左1st以外の操作でペナルティとなる。

10

20

【0574】

図108を参照し、RB1内部中遊技（第1レギュラーボーナス内部当選中遊技）において、複合小役1が内部当選すると、共通ベル小役（FR4）、複数の1枚小役（FR5～FRnの何れかが複数）及び中段チェリー役が同時に当選状態になる。図108（A）は、3つのリールが回転している状態である。

【0575】

遊技者が左リールのDDTポイントの黒バーを狙って、第1停止で左停止ボタン10aを操作すると、上段にベル図柄（有効ライン上には、リプレイ図柄）が停止する（図108（B1）参照）。この時、チェリー図柄は蹴飛ばし制御によって枠外に停止させる。第2停止で中停止ボタン10bを操作すると、上段にベル図柄（有効ライン上には、リプレイ図柄）が停止する（図108（C1）参照）。第3停止で右停止ボタン10cを操作すると、上段にベル図柄（有効ライン上には、スイカ図柄）が停止して、上段一直線にベル図柄が表示されて、上段ベルが入賞する（図108（D1）参照）。配当は9枚である。

30

【0576】

一方、RB2内部中遊技（第2レギュラーボーナス内部中遊技）において、複合小役1が内部当選した場合、遊技者がDDTポイントの黒バーを狙って、第1停止で左停止ボタン10aを操作すると、有効ライン上の中段にチェリー図柄が停止する（図108（B2）参照）。なお、白7図柄を狙うと中段に上シン図柄と下段に下シン図柄が停止するので迫力がある。主制御部100は、上段ベルの配当が9枚が多いが、組み合わせ図柄の数が多い、中段にチェリー図柄又は上シン図柄を引き込み制御するのである。

40

【0577】

第2停止で中停止ボタン10bを操作すると、中段にリプレイ図柄が停止する（図108（C2）参照）。第3停止で右停止ボタン10cを操作すると、上段にベル図柄が停止して、中段チェリーが入賞する（図108（D2）参照）。配当は1枚である。

【0578】

主制御部100（有利処理手段）は、同じ複合小役1が内部当選した場合でも、第1レギュラーボーナス内部中遊技よりも、第2レギュラーボーナス内部中遊技の方が、アシスト遊技（ATボーナス等）にとって有利な処理を行う（ATボーナスの当落抽選や上乗せ抽選、ストック抽選などを行う）。なお、一般ゲーム（通常遊技）において、ビッグボーナス役であるRBBが内部当選し、そのゲームでRBBが入賞しなければ、RBB内部中

50

遊技に移行する。このRBB内部中遊技でも、主制御部100は、複合小役1が内部当選した場合に、中段チェリーを入賞させるように引き込み制御を行うようにして、有利な処理を行うこともできる。RBB内部中遊技において、例えば純外れが当選して、RBB図柄を引き込むことができる状態になった以降の遊技では、有利な処理を行わないようになっている。これによって、意図した攻略をさせないようにできる。一方、一般ゲーム（通常遊技）におけるRBB内部中遊技では、停止制御は変更せずに、第1レギュラーボーナス内部中遊技と同様に、不利な制御を行うようにしてもよい。。

【0579】

図109を参照し、RB1内部中遊技（第1レギュラーボーナス内部当選中遊技）において、複合小役2が内部当選すると、複数の1枚小役（FR5～FRnの何れかが複数）及び強チェリー役が同時に当選状態になる。図109（A）は、3つのリールが回転している状態である。

10

【0580】

遊技者が左リールのDDTポイントの黒バーを狙って、第1停止で左停止ボタン10aを操作すると、上段にベル図柄（有効ライン上には、1枚小役図柄のリプレイ図柄）が停止する（図109（B1）参照）。この時、チェリー図柄は蹴飛ばし制御によって枠外に停止させる。第2停止で中停止ボタン10bを操作すると、中段の有効ライン上にスイカ図柄が停止して1枚小役がテンパイ状態になる（図109（C1）参照）。第3停止で右停止ボタン10cを操作すると、中段の有効ライン上にベル図柄が停止して、1枚小役が入賞する（図109（D1）参照）。配当は1枚である。なお、この1枚小役は、図柄が引き込める範囲にないときには、取りこぼすことがあり、その場合には非入賞となって、払い出しはない。

20

【0581】

一方、RB2内部中遊技（第2レギュラーボーナス内部中遊技）において、複合小役2が内部当選した場合、遊技者がDDTポイントの黒バーを狙って、第1停止で左停止ボタン10aを操作すると、有効ライン上の中段に黒バー図柄が停止する（図109（B2）参照）。

【0582】

第2停止で中停止ボタン10bを操作すると、中段にチェリー図柄が停止する（図109（C2）参照）。第3停止で右停止ボタン10cを操作すると、上段にチェリー図柄が停止して、強チェリーが入賞する（図109（D2）参照）。チェリー図柄が右上がりになり3枚表示されて、配当は1枚である。

30

【0583】

主制御部100（有利処理手段）は、同じ複合小役2が内部当選した場合でも、第1レギュラーボーナス内部中遊技よりも、第2レギュラーボーナス内部中遊技の方が、アシスト遊技（ATボーナス等）にとって有利な処理を行う（ATボーナスの当落抽選や上乗せ抽選、ストック抽選などを行う）。なお、一般ゲーム（通常遊技）において、ビッグボーナス役であるRBBが内部当選し、そのゲームでRBBが入賞しなければ、RBB内部中遊技に移行する。このRBB内部中遊技でも、主制御部100は、複合小役2が内部当選した場合に、強チェリーを入賞させるように引き込み制御を行うようにして、有利な処理を行うこともできる。RBB内部中遊技において、例えば純外れが当選して、RBB図柄を引き込むことができる状態になった以降の遊技では、有利な処理を行わないようになっている。これによって、意図した攻略をさせないようにできる。一方、一般ゲーム（通常遊技）におけるRBB内部中遊技では、停止制御は変更せずに、第1レギュラーボーナス内部中遊技と同様に、不利な制御を行うようにしてもよい。。

40

【0584】

複合小役3が内部当選すると、複数の1枚小役（FR5～FRnの何れかが複数）及び中チェリー役が同時に当選状態になる。また、複合小役4が内部当選すると、複数の1枚小役（FR5～FRnの何れかが複数）及び弱チェリー役が同時に当選状態になる。図109（A）は、3つのリールが回転している状態である。RB1内部中遊技において、複

50

合小役 3 又は複合小役 4 が当選した場合、図 109 (B1)、図 109 (C1) 及び図 109 (D1) は複合小役 2 が内部当選した時と同じなので説明を援用する。

【0585】

また、RB2 内部中遊技において、複合小役 3 又は複合小役 4 が当選した場合、図 109 (B2) までは同様なので説明を援用する。複合小役 3 が内部当選している場合、第 2 停止で中停止ボタン 10b を操作すると、中段にチェリー図柄が停止する (図 109 (C2) 参照)。第 3 停止で右停止ボタン 10c を操作すると、上段にチェリー図柄は停止せず、中チェリーが入賞する (図示せず)。一方、複合小役 4 が内部当選している場合、第 2 停止で中停止ボタン 10b を操作すると、中段にチェリー図柄が停止せず、第 3 停止で右停止ボタン 10c を操作すると、チェリー図柄が枠内に停止せず、弱チェリー役が入賞する (図示せず)。配当は共に 1 枚である。

10

【0586】

主制御部 100 (有利処理手段) は、同じ複合小役 3 又は複合小役 4 が内部当選した場合でも、第 1 レギュラーボーナス内部中遊技よりも、第 2 レギュラーボーナス内部中遊技の方が、アシスト遊技 (AT ボーナス等) にとって有利な処理を行う (AT ボーナスの当落抽選や上乗せ抽選、ストック抽選などを行う)。なお、一般ゲーム (通常遊技) においては、ビッグボーナス役である RBB が内部当選し、そのゲームで RBB が入賞しなければ、RBB 内部中遊技に移行する。この RBB 内部中遊技でも、主制御部 100 は、複合小役 1 が内部当選した場合に、中段チェリーを入賞させるように引き込み制御を行うようにして、有利な処理を行うこともできる。RBB 内部中遊技において、例えば純外れが当選して、RBB 図柄を引き込むことができる状態になった以降の遊技では、有利な処理を行わないようになっている。これによって、意図した攻略をさせないようにできる。一方、一般ゲーム (通常遊技) における RBB 内部中遊技では、停止制御は変更せずに、第 1 レギュラーボーナス内部中遊技と同様に、不利な制御を行うようにしてもよい。

20

【0587】

図 110 を参照し、RB1 内部中遊技 (第 1 レギュラーボーナス内部当選中遊技) において、複合小役 5 が内部当選すると、第 2 小役 (FR4)、複数の 1 枚小役 (FR5 ~ FRn の何れかが複数) 及びスイカ役が同時に当選状態になる。図 110 (A) は、3 つのリールが回転している状態である。

【0588】

遊技者が左リールの DDT ポイントの黒バーを狙って、第 1 停止で左停止ボタン 10a を操作すると、上段にベル図柄 (有効ライン上には、リプレイ図柄) が停止する (図 110 (B1) 参照)。この時、チェリー図柄は蹴飛ばし制御によって枠外に停止させる。また、スイカ図柄は上段には引き込まない。第 2 停止で中停止ボタン 10b を操作すると、中段の有効ライン上にベル図柄が停止する (図 110 (C1) 参照)。第 3 停止で右停止ボタン 10c を操作すると、下段にベル図柄 (有効ライン上には、リプレイ図柄) が停止して、右下り一直線にベル図柄が表示されて、右下ベル (第 2 小役) が入賞する (図 110 (D1) 参照)。配当は 9 枚である。

30

【0589】

一方、RB2 内部中遊技 (第 2 レギュラーボーナス内部中遊技) において、複合小役 5 が内部当選した場合、遊技者が DDT ポイントの黒バーを狙って、第 1 停止で左停止ボタン 10a を操作すると、黒バーを枠外に蹴飛ばし、有効ライン上の中段にベル図柄が停止して、上段にスイカ図柄が表示される (図 110 (B2) 参照)。

40

【0590】

第 2 停止で中停止ボタン 10b を操作すると、中段にスイカ図柄が停止する (図 110 (C2) 参照)。第 3 停止で右停止ボタン 10c を操作すると、下段にスイカ図柄が停止して、スイカ役が入賞する (図 110 (D2) 参照)。スイカ図柄が右下がりに 3 枚表示されて、配当は 1 枚である。

【0591】

主制御部 100 (有利処理手段) は、同じ複合小役 5 が内部当選した場合でも、第 1 レ

50

ギューラーボーナス内部中遊技よりも、第2レギュラーボーナス内部中遊技の方が、アシスト遊技（ATボーナス等）にとって有利な処理を行う（ATボーナスの当落抽選や上乗せ抽選、ストック抽選などを行う）。なお、一般ゲーム（通常遊技）において、ビッグボーナス役であるRBBが内部当選し、そのゲームでRBBが入賞しなければ、RBB内部中遊技に移行する。このRBB内部中遊技でも、主制御部100は、複合小役1が内部当選した場合に、中段チェリーを入賞させるように引き込み制御を行うようにして、有利な処理を行うこともできる。RBB内部中遊技において、例えば純外れが当選して、RBB図柄を引き込むことができる状態になった以降の遊技では、有利な処理を行わないようになっている。これによって、意図した攻略をさせないようにできる。一方、一般ゲーム（通常遊技）におけるRBB内部中遊技では、停止制御は変更せずに、第1レギュラーボーナス内部中遊技と同様に、不利な制御を行うようにしてもよい。

10

【0592】

図111を参照し、RB1内部中遊技（第1レギュラーボーナス内部当選中遊技）において、複合小役6が内部当選すると、第2小役（FR4）、複数の1枚小役（FR5～FRnの何れかが複数個）及びチャンス目役が同時に当選状態になる。図111（A）は、3つのリールが回転している状態である。RB1内部中遊技において、複合小役6が当選した場合、図110（B1）～図110（D1）、及び図110（B2）～図110（C2）は複合小役5が内部当選したときと同じなので説明を援用する。

【0593】

図111（C2）の状態において、第3停止で右停止ボタン10cを操作すると、有効ライン上にスイカ図柄が停止し、下段に白7図柄（青7図柄又は赤バー図柄でもよい）が表示されてチャンス目役が入賞する。配当は1枚である。

20

【0594】

主制御部100（有利処理手段）は、同じ複合小役6が内部当選した場合でも、第1レギュラーボーナス内部中遊技よりも、第2レギュラーボーナス内部中遊技の方が、アシスト遊技（ATボーナス等）にとって有利な処理を行う（ATボーナスの当落抽選や上乗せ抽選、ストック抽選などを行う）。なお、一般ゲーム（通常遊技）において、ビッグボーナス役であるRBBが内部当選し、そのゲームでRBBが入賞しなければ、RBB内部中遊技に移行する。このRBB内部中遊技でも、主制御部100は、複合小役1が内部当選した場合に、中段チェリーを入賞させるように引き込み制御を行うようにして、有利な処理を行うこともできる。RBB内部中遊技において、例えば純外れが当選して、RBB図柄を引き込むことができる状態になった以降の遊技では、有利な処理を行わないようになっている。これによって、意図した攻略をさせないようにできる。一方、一般ゲーム（通常遊技）におけるRBB内部中遊技では、停止制御は変更せずに、第1レギュラーボーナス内部中遊技と同様に、不利な制御を行うようにしてもよい。

30

【0595】

図112～図113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、シフトRB役（RB1又はRB2）が当選したときの停止制御について詳述する。

【0596】

上述した通常遊技において、ビッグボーナス役が当選して、作動図柄が表示（例えば、青7、青7、青7）されると、ビッグボーナス遊技に移行する。ビッグボーナス遊技の1ゲーム目は、ビッグボーナス一般遊技となるが、この1ゲーム目以降にレギュラーボーナス役が当選可能状態になる。ビッグボーナス一般遊技において、何れかのシフトRB役が当選すると、全リールが回転している状態（図112（A）参照）で、表示演出装置11に逆押しで白7図柄（請求項の「特定図柄」である）を狙うように指示を出す。

40

【0597】

まず、第2レギュラーボーナス役が当選した場合を説明する。右1st操作（右停止ボタン10cの操作）で白7図柄を正しく狙うと、有効ライン上に白7図柄が停止する（図112（B）参照）。なお、白7図柄が中央に停止するのは外れ目図柄であるが、1枚役

50

（白 7 図柄が中央一直線に停止する役）を同時当選させてもよい。

【0598】

中停止ボタン10bの第2停止操作で白7図柄を正しく狙うと、有効ライン上に白7図柄が停止する（図112（C1）参照）。また同様に、左停止ボタン10aの第2停止操作で白7図柄を正しく狙うと、有効ライン上に白7図柄が停止する（図112（C2）参照）。共に、白7図柄が一直線に表示可能な白7テンパイ状態となる。第3停止操作で、白7図柄を正しく狙って、最後の停止ボタンを操作すると、白7図柄が中央一直線に停止する（図112（C3）参照）。これによって、第1レギュラーボーナス役よりも有利な第2レギュラーボーナス役が内部当選したことを遊技者に明示するのである。なお、白7図柄が中央一直線に停止するのは、第2レギュラーボーナス役の取りこぼし目であるが、白7図柄が中央一直線に停止する1枚役であってもよい。

10

【0599】

次に、不利な第1レギュラーボーナス役が当選した場合を説明する。図113において図112（A）～図112（C2）までは同じなので、上記説明を援用する。図113（C1）の状態、左停止ボタン10aの第3停止操作で白7図柄を正しく狙うと、図柄が滑って下段に白7図柄が停止して外れを表示する（図113（C3）参照）。なお、白7図柄が上段又は中段に停止することはない。同様に、図113（C2）の状態、中停止ボタン10bの第3停止操作で白7図柄を正しく狙うと、図柄が滑らずに上段に白7図柄が停止して外れを表示する（図113（C3）参照）。又は、図柄が滑って下段に白7図柄が停止する（図示せず）。これによって、不利な第1レギュラーボーナス役が内部当選したことを遊技者に明示するのである。なお、この逆押し指示は、ビッグボーナス一般遊技において、何れかのシフトRB役が当選したときだけ出すが、それ以降の遊技で同じ状態になると、左停止ボタン10a又は中停止ボタン10bを第一停止操作するように指示を出す。これによって、白7図柄が中央に停止することがなくなる。つまり、逆押し1st操作で白7図柄を狙った場合、白7図柄がテンパイ状態になるゲーム（その後、白7図柄が揃う又は外れるゲーム）で、逆押ししないように指示を出すのである。

20

【0600】

本実施例の進歩性のポイントを要約する。一種BB一般中に成立するシフトRB（2種類以上の複数種類）内部中時の内部中シフトRBの種類に応じて、入賞する当選役が変わる。例えば、当選役AB（Aはベル役、Bはチェリー、スイカ、チャンス目で、その複合役）が当選した際に、シフトRB（A）内部中の場合は当選役Aが入賞、シフトRB（B）内部中の場合は当選役Bが入賞という発明の内容である。入賞する当選役が内部中になったシフトRBの種類に応じて、変わる事により実現できる事は以下のようなアイデア内容（技術思想）となる。

30

【0601】

1）一種BB中シフトRB内部中時、シフトRBの種類に応じた入賞/作動役（リプレイ含む出目）の変化が可能となる。例えば、Aの場合はベルとリプレイのみが入賞/作動、Bの場合はベル/レア役（スイカ、チェリー）、リプレイが入賞/作動する。

【0602】

2）入賞役（出目）の変化による一種BB中シフトRB内部中の1Gあたりの純増期待枚数を変化させることが可能となる。例えば、Aの場合は純増2.0枚（ベル当選が多い）、Bの場合は純増1.0枚（ベルの一部が払い出しの少ないレア役に変化して入賞する）となる。効果として、RBは所定の払い出し枚数で終了するので、第1レギュラーボーナス内部中遊技よりも、第2レギュラーボーナス内部中遊技の方がゲーム数が延びる。理由は、第2レギュラーボーナス内部中遊技の純増が少なく、払い出しによる終了条件が達成されるまでにゲーム数が長くなるからである。すなわち、有利な状態が長く続くことになる。

40

【0603】

3）入賞役（出目）が変化することによる一種BB中シフトRB内部中における、指示機能の抽選が変化し、当選確率が内部中のRBによって左右される。例えば、Aの場合はベ

50

ルが多くなるので、ベルでの指示機能抽選確率は低くなる一方、Bの場合は複合役のベルの一部がレア役で入賞するので、レア役時の指示機能抽選確率が高くなる。

【0604】

4) 内部中になったシフトRBの種類に応じたRT状態を持つ事で、RT状態別の指示機能抽選の確率を変化させる事ができる。例えば、シフトRB(A)内部中をRT1、シフトRB(B)内部中をRT2とし、通常ベルの当選時に指示機能抽選がRT1<RT2で行うことができる。

【0605】

5) シフトRB作動によるシフトRB種別切り替え攻略への対策が必要となる。つまり、シフトRB内部中のハズレをリプレイで埋めれない場合に、不利なシフトRBを恣意的に作動させる事により、再度RB通常遊技に戻って、有利RBである上位のシフトRB当選を待つという攻略法への対策である。シフトRB(A)遊技の消化中はシフトRB(A)の抽選が強い(または、シフトRB(A)のみを抽選)、シフトRB(B)消化中はシフトRB(B)の抽選が強い(または、シフトRB(B)のみを抽選)。例えば、シフトRB(A)遊技中は100パーセントの確率でシフトRB(A)を第1ゲームで当選させて、内部当選状態を維持し、シフトRB(A)遊技が終了すると、必ずシフトRB(A)が内部当選状態になるようにする。その一方、シフトRB(B)遊技中は100パーセントの確率でシフトRB(B)を第1ゲームで当選させて、内部当選状態を維持し、シフトRB(B)遊技が終了すると、必ずシフトRB(B)が内部当選状態になるようにする。

【0606】

6) シフトRB内部中になった際のリールの出目によるゲーム性が創出できる。即ち、シフトRBをはずした際の出目により、内部中状態のシフトRBの種類が判別可能となる。シフトRB(A)またはシフトRB(B)当選時にダブルテンパイする7図柄の配列で7を狙えを指示する。例えば、揃った7が赤だとシフトRB(A)、白だとシフトRB(B)のような内容を遊技者にアピールできる。一方、上記では内部中をわかるようにしたパターンであるが、逆に外した時の出目が同一で、シフトRBの種類が分からない仕様にすることができる。例えば、図112に示すように、ビッグボーナス遊技に移行して、何れかのレギュラーボーナス役が当選した場合、逆押しで白7図柄を狙うように指示を出し、共に白7図柄が中央一直線に停止させるのである(図112(C3)参照)。

【0607】

図114～図115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、複合リプレイ役が当選したときの停止制御について詳述する。

【0608】

複合リプレイ役は、通常リプレイ役(例えば、リプレイ図柄が横一直線、又は、斜め横一直線に表示)と特殊リプレイ役(例えば、白7図柄が上段又は下段に横一直線、又は、斜め横一直線に表示)が同時に複数当選するリプレイ役である。また、フェイクリプレイ役(例えば、白7図柄が2つテンパイ表示されるが、白7図柄が一直線に表示されない)が同時に複数当選するリプレイ役である。つまり、複合リプレイ役は、通常リプレイ役、特殊リプレイ役、フェイクリプレイ役が同時に複数当選するリプレイ役である。

【0609】

上述した通常遊技において、ビッグボーナス役が当選して、作動図柄が表示(例えば、青7、青7、青7)されると、ビッグボーナス遊技に移行する。このビッグボーナス遊技でRB1又はRB2(共にシフトRB)が内部当選して、非入賞でRB内部中遊技に移行する。なお、RB1内部中遊技及びRB2内部中遊技では、共に再遊技当選確率は同じ状態である(例えば、RTn状態)。つまり、RTn状態においては、複合リプレイ役が当選する確率は同じである。

【0610】

図114を参照し、RB2内部中遊技(第2レギュラーボーナス内部当選中遊技)において、複合リプレイ役が内部当選すると、複数のリプレイ役が同時当選するが、少なくとも通常リプレイ役及び特殊リプレイ役が含まれる。この特殊リプレイ役は、アシスト遊技

（第三のボーナスの報知遊技）にとって有利な抽選処理を行う役である。複合リプレイ役 1 は、通常リプレイ役、特殊リプレイ役及びフェイクリプレイ役が同時に複数当選するリプレイ役である。また、複合リプレイ役 2 は、通常リプレイ役及び特殊リプレイ役は同時に複数当選するリプレイ役であるが、フェイクリプレイ役は当選しないので、R B 1 内部中遊技と R B 2 内部中遊技では、特殊リプレイ役が入賞可能となる。図 1 1 4（A）は、3つのリールが回転している状態である。

【0611】

R B 2 内部中遊技において、複合リプレイ役 1 が当選すると、主制御部 1 0 0 は、副制御部 1 6 0 にコマンドを送信して、表示演出装置 1 1 に逆押しで白 7 図柄（請求項の「特定図柄」である）を狙うように指示を出す。

【0612】

遊技者が右ドラム 2 c の白 7 図柄を狙って、第 1 停止で右停止ボタン 1 0 c を正しく操作すると、リール下段に白 7 図柄（有効ライン上には、スイカ図柄）が停止する（図 1 1 4（B）参照）。第 2 停止で、中ドラム 2 b の白 7 図柄を狙って、中停止ボタン 1 0 b を正しく操作すると、有効ライン上に白 7 図柄が停止する（図 1 1 4（C 1）参照）。その一方、第 2 停止で、左ドラム 2 a の白 7 図柄を狙って、左停止ボタン 1 0 a を正しく操作すると、リール上段に白 7 図柄（有効ライン上には、上チリ図柄）が停止する（図 1 1 4（C 2）参照）。

【0613】

図 1 1 4（C 1）の状態、遊技者が第 3 停止で、左ドラム 2 a の白 7 図柄を狙って、左停止ボタン 1 0 a を正しく操作すると、リール上段に白 7 図柄（有効ライン上は、上チリ図柄）が停止して、白 7 図柄が右下がり一直線に表示される（図 1 1 4（D）参照）。図 1 1 4（C 2）の状態、遊技者が第 3 停止で、中ドラム 2 b の白 7 図柄を狙って、中停止ボタン 1 0 b を正しく操作すると、有効ライン上に白 7 図柄が停止して、白 7 図柄が右下がり一直線に表示される（図 1 1 4（D）参照）。即ち、主制御部 1 0 0 は、R B 2 内部中遊技において、複合リプレイ役 1 が当選すると、逆押しを指示して、特殊リプレイ役を入賞させるように引き込み制御を行うが、フェイクリプレイ役や通常リプレイ役は蹴飛ばす制御を行う。ただし、特殊リプレイ役の図柄を引き込めない場合、他の再遊技役の何れかを必ず入賞させる。なお、R B 2 内部中遊技において、複合リプレイ役 2 が当選した場合も同様に、主制御部 1 0 0 は、副制御部 1 6 0 にコマンドを送信して、表示演出装置 1 1 に逆押しで白 7 図柄を狙うように指示を出し、正しく操作されると特殊リプレイ役を入賞させる。主制御部 1 0 0（有利処理手段）は、R B 2 内部中遊技において、複合リプレイ役 1 が当選しても、複合リプレイ役 2 が当選しても、アシスト遊技（第 3 のボーナス）にとって有利な処理を行うのである。

【0614】

図 1 1 5 を参照し、R B 1 内部中遊技（第 1 レギュラーボーナス内部当選中遊技）において、複合リプレイ役が内部当選すると、複数のリプレイ役が同時当選するが、少なくとも通常リプレイ役及び特殊リプレイ役が含まれる。この特殊リプレイ役は、アシスト遊技（第三のボーナスの報知遊技）にとって有利な抽選処理を行う役である。複合リプレイ役 1 は、通常リプレイ役、特殊リプレイ役及びフェイクリプレイ役が同時に複数当選するリプレイ役である。また、複合リプレイ役 2 は、通常リプレイ役及び特殊リプレイ役は同時に複数当選するリプレイ役であるが、フェイクリプレイ役は当選しないので、R B 1 内部中遊技と R B 2 内部中遊技では、特殊リプレイ役が入賞可能となる。図 1 1 5（A）は、3つのリールが回転している状態である。

【0615】

R B 1 内部中遊技において、複合リプレイ役 1 が当選すると、主制御部 1 0 0 は、副制御部 1 6 0 にコマンドを送信して、表示演出装置 1 1 に逆押しで白 7 図柄（請求項の「特定図柄」である）を狙うように指示を出す。

【0616】

遊技者が右ドラム 2 c の白 7 図柄を狙って、第 1 停止で右停止ボタン 1 0 c を正しく操

10

20

30

40

50

作すると、リール下段に白7図柄（有効ライン上には、スイカ図柄）が停止する（図115（B）参照）。第2停止で、中ドラム2bの白7図柄を狙って、中停止ボタン10bを正しく操作すると、有効ライン上に白7図柄が停止する（図115（C1）参照）。その一方、第2停止で、左ドラム2aの白7図柄を狙って、左停止ボタン10aを正しく操作すると、リール上段に白7図柄（有効ライン上には、上チリ図柄）が停止する（図115（C2）参照）。

【0617】

図115（C1）の状態、遊技者が第3停止で、左ドラム2aの白7図柄を狙って、左停止ボタン10aを正しく操作しても、リール上段外又はリール下段外に白7図柄を停止させて、白7図柄を一直線に表示させない（図115（D1）参照）。また、図115（C2）の状態、遊技者が第3停止で、中ドラム2bの白7図柄を狙って、中停止ボタン10bを正しく操作しても、リール上段外又はリール下段外に白7図柄を停止させて、白7図柄を一直線に表示させない（図115（D2）参照）。即ち、主制御部100は、RB1内部中遊技において、複合リプレイ役1が当選すると、逆押しを指示して、特殊リプレイ役を入賞させないように蹴飛ばし制御を行うが、フェイクリプレイ役や通常リプレイ役は引き込む制御を行う。ただし、特殊リプレイ役の図柄を引き込めない場合、他の再遊技役の何れかを必ず入賞させる。なお、RB1内部中遊技において、複合リプレイ役2が当選した場合も同様に、主制御部100は、副制御部160にコマンドを送信して、表示演出装置11に逆押しで白7図柄を狙うように指示を出し、正しく操作されると特殊リプレイ役を入賞させるのである。主制御部100（有利処理手段）は、RB1内部中遊技において、複合リプレイ役1が当選しても、アシスト遊技（第3のボーナス）にとって有利な処理を行わないが、複合リプレイ役2が当選すると、有利な処理を行うのである。

【0618】

要約すると、本発明に係るパチスロ遊技機は、外周面に複数種類の図柄が配置された複数の回胴（3つのリール）と、遊技において、抽選用データを用いて、役の抽選を行う役抽選手段（主制御部100）と、遊技において複数の回胴を回転させ、各々の回胴に対応して設けられた停止スイッチの操作を受け付けて、対応する回胴を個々に停止させ、前記役の抽選結果に応じて図柄を表示する制御手段（主制御部100）と、前記遊技において、遊技上の処理を行う遊技処理手段（主制御部100）と、演出を表示可能な表示演出装置（液晶表示装置やLED、スピーカ等）と、を具備している。前記役抽選手段が抽選で決定する役の中には、少なくともビッグボーナス役、レギュラーボーナス役、小役及び再遊技役があり、前記遊技には、少なくとも前記再遊技役が所定確率で当選する通常遊技と、該通常遊技において前記ビッグボーナス役が当選して、作動することによって移行するビッグボーナス遊技と、前記停止スイッチの操作手順が報知されるアシスト遊技がある。

【0619】

再遊技役には、少なくとも特殊再遊技役（白7が3つ一直線に表示される）とフェイク再遊技役（白7が2つ一直線に表示されるが、3つは揃わない）とを含む複数の再遊技役が同時に当選する複合再遊技役があり、特殊再遊技役が作動すると特定図柄（白7図柄）が一直線に表示される。ビッグボーナス遊技には、ビッグボーナス一般遊技と、該ビッグボーナス一般遊技においてレギュラーボーナス役が当選し、作動することによって移行するレギュラーボーナス遊技と、当選した該レギュラーボーナス役が作動せずに内部当選状態となったレギュラーボーナス内部中遊技がある。

【0620】

レギュラーボーナス役には、第1レギュラーボーナス役（不利RB）と、該第1レギュラーボーナス役よりも有利な第2レギュラーボーナス役（有利RB）があり、レギュラーボーナス内部中遊技には、前記第1レギュラーボーナス役が内部当選状態となった第1レギュラーボーナス内部中遊技と、前記第2レギュラーボーナス役が内部当選状態となった第2レギュラーボーナス内部中遊技とがある。

【0621】

いずれのレギュラーボーナス内部中遊技（不利RB及び有利RB）においても、複合再

遊技役が当選し、前記表示演出装置が前記特定図柄を狙わせるための狙え演出を表示した場合（図 1 1 4（A）及び図 1 1 5（A）の逆押し白 7 狙え演出）、前記制御手段は、前記停止スイッチの第 1 操作と、続く第 2 操作によって、前記特定図柄を一直線上にテンパイ可能なように引き込んで、前記複数の回胴を停止制御する（図 1 1 4（B）、（C 1）、（C 2）参照、図 1 1 5（B）、（C 1）、（C 2）参照）。

【0622】

特定図柄が 2 つ一直線上に揃ったテンパイ状態で、前記停止スイッチの最終操作が為されたとき、第 2 レギュラーボーナス内部中遊技であれば、前記制御手段は、有効ライン上に、特殊再遊技役図柄を引き込んで、前記特殊再遊技役が作動可能なように回転中の回胴を停止制御する（図 1 1 4（D）参照）。一方、第 1 レギュラーボーナス内部中遊技であれば、前記制御手段は、有効ライン上に、フェイク再遊技役図柄を引き込んで、前記フェイク再遊技役が作動可能なように前記回転中の回胴を停止制御する（図 1 1 5（D 1）及び（D 2）参照）。複合再遊技役が当選した場合において、前記遊技処理手段（主制御部 100）は、前記第 1 レギュラーボーナス内部中遊技よりも、前記第 2 レギュラーボーナス内部中遊技の方が、前記アシスト遊技にとって有利な処理を行う。この有利な処理としては、アシスト遊技の当落抽選、ストック抽選、上乘せ抽選、高確率移行抽選などがあげられる。ストック抽選で当選すれば、アシスト遊技のストックが貯留され、アシスト遊技 1 セットが一旦終了となっても、ストック貯留分から 1 つを消化することで、アシスト遊技を継続することができる。

【0623】

本実施例は実施例 3 の発展例であり、実施例 3 に共通する説明は全て援用する。相違点は、RBB（ビッグボーナス）に加えて、SRBB（スーパー・ビッグボーナス）が当選することであり、SRBB によって出玉の荒波を作り出すことができる。

【0624】

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おり、図 1 0 6 と同じであるから説明を援用する。

【0625】

図 1 2 6 は、配当表及び遊技状態遷移図である。図 1 2 6（A）は、役物未作動時、BB 一般遊技時（規定数 3 枚）の配当表であるが、役物作動時も同様に同じ規定数である。図 1 0 7（A）との相違点は、SRBB（スーパー・ビッグボーナス）が当選し、SRBB の一般遊技において 1 種役物（RB3：超有利）が当選可能なことである。また、SRBB の一般遊技では、第 2 レギュラーボーナス役（有利なシフト RB2：第一種特別役物）は当選するが、第 1 レギュラーボーナス役（不利なシフト RB1：第一種特別役物）は当選しない。したがって、有利なシフト RB2 又は超有利なシフト RB3 の何れかが内部当選状態となる。一方、シフト RB3 しか当選しないようにもできる。

【0626】

（1）スーパー・ビッグボーナス役（SRBB：第一種特別役物に係る役物連続作動装置）：左ドラム 2 a に上チリ、中ドラム 2 b に青 7、右ドラム 2 c に青 7 が有効ライン上に停止した場合の役名であり、獲得枚数は 0 枚で、その後にスーパー・ビッグボーナスゲーム（SRBB 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 10 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。

【0627】

この SRBB ゲームは、払出枚数（獲得枚数）が 75 枚を超えると終了するようになっており、投入枚数が 3 枚で、小役の当選確率は通常遊技と同じである。また、投入枚数が 3 枚で、押し順小役の操作手順を報知しなければ、1 ゲーム当りの払出し枚数の期待値は 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、SRBB ゲームは、遊技者にとって不利な遊技状態となっている。な

お、減るBBについては、図53～図58で十分に説明しているので、その説明内容を援用する。ただし、スーパー・ビッグボーナス遊技は、スーパー・ビッグボーナス一般遊技と、このスーパー・ビッグボーナス一般遊技においてレギュラーボーナス役が内部当選したレギュラーボーナス内部中遊技で消化され、両区間では押し順小役を全て入賞させることで、出玉は増える。一方、SRB図柄が揃って作動することにより移行したレギュラーボーナス遊技状態には、基本的にならないようになっている（ペナルティ状態）。すなわち、レギュラーボーナス遊技状態になると、3種類のベル小役の当選領域が重なり合っており、本来分散していたベル小役当選領域の2/3が不当選（又は1枚役当選領域）となるので、当然ながらスーパー・ビッグボーナス遊技を平均すると出玉が減る計算になるのである。

10

【0628】

特に、ビッグボーナス一般遊技において押し順小役が当選すると、入賞操作態様で停止スイッチが操作された場合に、ターゲット小役（例えば、ベル1～ベル3の3種類）が入賞する。つまり、操作順序を間違えると、ターゲット小役を取りこぼし、投入枚数3枚未満の1枚小役やそれを取りこぼして獲得枚数0となる。一方、レギュラーボーナス内部中遊技において押し順小役が当選すると、停止スイッチの操作態様（順序）に拘わらず、どのように操作されても、主制御部100はターゲット小役を入賞させるように停止制御を変更する。

【0629】

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（SRBB）が内部当選（条件装置作動）して持ち越すと、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（RT1a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SRBB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、RT1a状態、SRBBゲーム状態（SRBB一般遊技又はシフトRB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、SRBBが内部当選しても、RT0状態を維持してもよい。

20

【0630】

（2）第1レギュラーボーナス役（不利なシフトRB1：ボーナス役（SRBB）では、この第1レギュラーボーナス役は当選しないようになっている。

30

【0631】

（3）第2レギュラーボーナス役（有利なシフトRB2：第一種特別役物）：左ドラム2aにスイカ、中ドラム2bに赤バー、右ドラム2cにチェリ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、その後にレギュラーボーナスゲーム（RB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10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した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RB2ゲームは、8ゲーム入賞又は12ゲーム消化で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、1枚程度）なので、RB2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RB1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、RB2ゲームは、遊技者にとって不利な遊技状態となっている。RB2ゲームの1つの終了条件は、12ゲーム消化であり、12ゲーム行えば24枚（-2枚×12ゲーム）だけ減ることになる。なお、減るBBについては、図53～図58で十分に説明しているので、その内容を援用する。また、有利なシフトRB2中に、シフトRBを抽選して、当選したRBを持ち越すことで、シフトRB2終了後に、シフトRB2が内部当選した状態にすることができる。例えば、シフトRB2中には、シフトRB2しか当選しないようにできるし、当選比率をシフトRB1対シフトRB2（後述する）を1対1程度にすれば、遊技者にとってペナルティとなり、死に物狂いで作動させない様にするので、面白みが増す。

40

【0632】

50

(4) 第3レギュラーボーナス役(超有利なシフトRB3:第一種特別役物):左ドラム2aにスイカ、中ドラム2bに赤バー、右ドラム2cに赤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、その後にレギュラーボーナスゲーム(RB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10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した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RB3ゲームは、8ゲーム入賞または12ゲーム消化で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、1枚程度)なので、RB3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RB1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、RB3ゲームは、遊技者にとって不利な遊技状態となっている。RB3ゲームの1つの終了条件は、12ゲーム消化であり、12ゲーム行えば24枚(-2枚×12ゲーム)だけ減ることになる。なお、減るBBについては、図53~図58で十分に説明しているので、その内容を援用する。また、有利なシフトRB2中に、シフトRBを抽選して、当選したRBを持ち越すことで、シフトRB2終了後に、シフトRB2が内部当選した状態にすることができる。例えば、シフトRB2中には、シフトRB2しか当選しないようにできるし、当選比率をシフトRB1対シフトRB2(後述する)を1対1程度にすれば、遊技者にとってペナルティとなり、死に物狂いで作動させない様にするので、面白みが増す。なお、図107で説明した内容は同じなので説明を援用する。

10

20

30

40

50

【0633】

(5) 特殊再遊技作動(特リプ:再遊技):左ドラム2aに上チリ、中ドラム2bに赤バー、右ドラム2cに赤バーが有効ライン上に停止し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。特殊リプレイ役を引き込める場合に、入賞又は取りこぼしに拘わらず、有利処理を行うのである。

【0634】

(6) 非特殊再遊技作動(フェイク・リプ:再遊技):左ドラム2aに非上チリ、中ドラム2bに赤バー、右ドラム2cに赤バーが有効ライン上に停止し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。非特殊リプレイ役を引き込む場合には、入賞又は取りこぼしに拘わらず、有利処理を行わないのである。

【0635】

パチスロ遊技には、停止スイッチの有利な操作順序(操作手順)が報知されるアシスト遊技がある。主制御部(役抽選手段)が役の抽選で決定する役の中には、少なくともビッグボーナス役、レギュラーボーナス役、小役及び再遊技役がある。また、パチスロ遊技には、少なくとも再遊技役が所定確率で当選する通常遊技と、この通常遊技においてビッグボーナス役が当選して、作動することによって移行するビッグボーナス遊技がある。主制御部(役抽選手段)が役の抽選で決定する役としての小役には、レア小役と普通小役と、並びに、このレア小役及びこの普通小役が同時に当選する複合小役がある。

【0636】

ビッグボーナス遊技には、ビッグボーナス一般遊技と、このビッグボーナス一般遊技においてレギュラーボーナス役が当選し、作動することによって移行するレギュラーボーナス遊技と、当選したこのレギュラーボーナス役が作動せずに内部当選状態となったレギュラーボーナス内部中遊技がある。このビッグボーナス役には、第1ビッグボーナス役と、この第1ビッグボーナス役よりも有利な第2ビッグボーナス役があり、レギュラーボーナス役には、第1レギュラーボーナス役と、この第1レギュラーボーナス役よりも有利な第2レギュラーボーナス役がある。

【0637】

第1ビッグボーナス役が当選して、作動することによって移行する第1ビッグボーナス遊技では、第1レギュラーボーナス役と、第2レギュラーボーナス役が当選可能である一方、第2ビッグボーナス役が当選して、作動することによって移行する第2ビッグボーナス遊技では、不利な第1レギュラーボーナス役は当選せずに、有利な第2レギュラーボー

ナス役が当選可能である。レギュラーボーナス内部中遊技には、第1レギュラーボーナス役が内部当選状態となった第1レギュラーボーナス内部中遊技と、第2レギュラーボーナス役が内部当選状態となった第2レギュラーボーナス内部中遊技とがある。

【0638】

第1レギュラーボーナス内部中遊技において、主制御部（制御手段）は、複合小役が当選した場合、停止スイッチの操作によって、有効ライン上に普通小役図柄を引き込むように複数の回胴を停止制御する一方、第2レギュラーボーナス内部中遊技において、複合小役が当選した場合、停止スイッチの操作によって、有効ライン上にレア小役図柄を引き込むように前記複数の回胴を停止制御する。そして、主制御部（有利処理手段）は、複合小役が当選した場合において、第1レギュラーボーナス内部中遊技中よりも、第2レギュラーボーナス内部中遊技中の方が、アシスト遊技にとって有利な処理を行う。従って、スーパー・ビッグボーナス役（SRBB：第一種特別役物に係る役物連続作動装置）が当選すると、遊技者はさらに有利になって、多数の出玉を獲得できる。

10

【0639】

また、図126（B）におけるSRBB（RT1a）において、複合小役が当選した場合に、レア小役を引き込むようにもできる。加えて、図107（B）におけるRBB（RT1）において、複合小役が当選した場合に、レア小役を引き込まないようにもできる。そうすると、RBBよりもSRBBの恩恵が大きくなり、出玉の波を構築できる。一方、図107（B）におけるRBB（RT1）において、複合小役が当選した場合に、レア小役を引き込むようにしてもよい。

20

【0640】

図127は、遊技状態遷移図である。

【0641】

本願出願人は、図107及び図126で示した発明に加えて、さらなる改良発明を行ったので、以下詳細に説明する。なお、図107及び図126で説明した内容の内、重複する部分は援用する。

【0642】

この改良発明は、完走タイプの発明であり、1日に払出可能なリミット値の19000枚を爆発的に放出することが可能な遊技機である。指示機能が発動すると2400枚の払い出しで、リセットされるので、本来なら2400枚を連続的につなげて、19000枚（打ち止め枚数）を一気に放出することは不可能であるが、それを実現するものである。

30

【0643】

図127（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、又は設定変更後に、一般ゲーム（なお、「通常遊技」ともいう）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：リプレイ確率に変動していない状態の通常遊技）。

【0644】

一般ゲーム（通常遊技）において、ビッグボーナス役である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ゲームが開始するが、RBBが入賞しないとRBB内部中遊技へ移行する。RBBゲームは、メダルの払出しが所定数の50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50枚超払出し→RBBゲーム終了→一般ゲームを繰り返す。つまり、パチスコの遊技には、少なくとも再遊技役が所定確率で当選する通常遊技と、この通常遊技においてビッグボーナス役（RBB）が当選し、作動することによって移行するビッグボーナス遊技がある。また、作動せずに内部当選状態となったRBB内部中遊技もある。

40

【0645】

アシスト遊技は、一般ゲーム、RBB内部中遊技、ビッグボーナス一般遊技において、停止ボタンの操作態様を報知し、その通りに遊技者が操作（入賞態様で操作）すると、遊

50

技者にとっての利益（例えば、遊技メダルの獲得、A T 抽選など）を得ることができる。一般ゲーム（通常遊技）において、移行リプレイを連続的に入賞させて、R T 状態を変更して、外れの少ない状態にすることで、アシスト遊技の払い出しメダルの増加率を上げることができる（図 1 2 7（B）参照）。図では、R T 0 状態→R T 0 1 移行リプレイ入賞→R T 0 1 状態→R T 0 2 移行リプレイ入賞→R T 0 2 状態→R T 0 3 移行リプレイ入賞→R T 0 3 状態となる。その後に、R T 2 移行リプレイ入賞→R T 2 状態又は R T 3 移行リプレイ入賞→R T 3 状態へと推移する。なお、各 R T 状態で押し順小役を取りこぼした場合、又は、R T 0 移行リプレイが入賞した場合、一気に R T 0 状態に移行するので、指示機能が発動しなければ、R T 2 状態又は R T 3 状態へ移行することは、ほぼ不可能である。

10

【0 6 4 6】

ビッグボーナス遊技には、破線で示したビッグボーナス一般遊技と、このビッグボーナス一般遊技（R T 2 状態）においてレギュラーボーナス役（シフト R B）が当選し、図柄が表示されて、作動することによって移行するレギュラーボーナス遊技（R B 遊技）と、当選したレギュラーボーナス役が作動せずに内部当選状態となったレギュラーボーナス内部中遊技（R B 内部中）がある。図 1 2 7（C）を参照し、このレギュラーボーナス役には、通常レギュラーボーナス役（R B 1）と、それよりも有利な有利レギュラーボーナス役（R B 2）を設けることができる（少なくとも 2 種類以上のレギュラーボーナス役であり、3 種類以上を設けてもよい）。この例では、R B 1 を悪 R B、R B 2 を良 R B とも言う。

20

【0 6 4 7】

ビッグボーナス一般遊技において、高確率でシフト R B が、小役やリプレイ役と同時にほぼ 1 ゲーム目に当選するようになっており、R B が内部当選状態になって、再遊技役の当選確率が R T 2 状態から R T 3 状態へと変動する。

【0 6 4 8】

ビッグボーナス遊技中（R B B ゲーム中）に、レギュラーボーナス役が内部当選状態になったら、次の遊技はレギュラーボーナス内部中遊技（R T 3 状態）となる。主制御部 1 0 0 は、レギュラーボーナス内部中遊技において、複合小役（例えば、複数の共通 1 枚小役、第 1～第 3 ベル小役、共通ベル小役、及びレア小役が同時当選する。）が当選した場合、レア小役を引き込んで入賞させる一方、1 枚小役又はベル小役は蹴とばして入賞させない。なお、引き込み制御をしても、チェリー役、スイカ役、チャンス目役、1 枚小役は取りこぼすこともある。また、この複合小役は、少なくともベル小役等の普通小役と、チェリー役、スイカ役、チャンス目役とが同時に当選するレア小役を含んだ小役である。つまり、ベルなどの普通小役とレア小役の複合小役（レア複合小役）である。

30

【0 6 4 9】

複合小役が当選した場合において、主制御部 1 0 0（有利処理手段）は、レギュラーボーナス内部中遊技で、A T ボーナス（アシスト遊技又は報知遊技）にとって有利な処理を行う。例えば、主制御部 1 0 0（有利処理手段）は、レギュラーボーナス内部中遊技において、何れかの複合小役が当選したら、レア小役を入賞させて、A T ボーナスの当落抽選や上乘せ抽選、ストック抽選などを行う（アシスト遊技にとって有利な処理を行う）。また、主制御部 1 0 0（有利処理手段）は、通常遊技（R T 0 状態）よりも、第 2 レギュラーボーナス内部中遊技の方が、アシスト遊技にとって有利な処理を行う。さらに、主制御部 1 0 0（有利処理手段）は、通常遊技<レギュラーボーナス内部中遊技と言うように、有利度に差をつけた処理を行う。具体的には、複合小役が当選した場合において、主制御部 1 0 0 は、通常遊技ではレア小役を蹴飛ばす処理、レギュラーボーナス内部中遊技では全ての複合小役中のレア小役を引き込む処理を実行し、レア小役の引き込み制御をしたらアシスト遊技にとって有利な処理を行うというようにもできる。一方、シフト R B 図柄が揃って作動することにより移行した R B 遊技（レギュラーボーナス遊技状態）には、基本的にならないようになっている（ペナルティ状態）。ビッグボーナス遊技において、所定数の遊技媒体を払い出すと、B B 遊技は終了して一般ゲーム（R T 0 状態）へ移行する。

40

50

なお、ＢＢ遊技の終了後に、所定ゲーム数間だけＲＴ４状態（特定再遊技状態）へ移行して、ＲＴ０状態に戻るようにしてもよい。

【０６５０】

パチスロ機は、外周面に複数種類の図柄が配置された３つ（複数）の回胴と、遊技において、役抽選テーブル（抽選用データ）を用いて、主制御部１００は、役の抽選を行う。

【０６５１】

主制御部１００は、遊技において複数の回胴を回転させ、各々の回胴に対応して設けられた３つの停止スイッチの操作を受け付けて、対応する回胴を個々に停止させ、役の抽選結果に応じて図柄を表示する。また、主制御部１００は、指示機能が発動する有利区間において、アシストボーナスなどに関して有利な処理（ＡＴ抽選、ＡＴ上乗せ、チャンスゾーン移行など）を行う。

10

【０６５２】

主制御部１００が抽選で決定する役の中には、少なくともビッグボーナス役、レギュラーボーナス役、小役及び再遊技役がある。小役には、レア小役と普通小役と、並びに、このレア小役及びこの普通小役が同時に当選する複合小役がある。遊技には、少なくとも再遊技役が所定確率で当選する通常遊技と、この通常遊技においてビッグボーナス役が当選して、作動することによって移行するビッグボーナス遊技と、停止スイッチの操作態様が報知されるアシスト遊技がある。

【０６５３】

ビッグボーナス遊技には、ビッグボーナス一般遊技と、ビッグボーナス一般遊技においてレギュラーボーナス役が当選し、作動することによって移行するレギュラーボーナス遊技と、当選したレギュラーボーナス役が作動せずに内部当選状態となったレギュラーボーナス内部中遊技がある。このレギュラーボーナス内部中遊技において、主制御部１００は複合小役が当選した場合、停止スイッチの操作によって、有効ライン上にレア小役図柄を引き込むように複数の回胴を停止制御する。また、主制御部１００は、レギュラーボーナス内部中遊技で、複合小役が当選した場合、アシスト遊技にとって有利な処理を行うのである。

20

【０６５４】

主制御部１００は、レア小役が当選した場合、または複合小役が当選してレア小役を引き込む制御を行う場合（所定の抽選契機）、放出抽選を行う。この放出抽選で当選したときには、当選したことを示す当選情報（放出フラグ）を０から１にセットして、情報を記憶する（放出フラグを立てる）。遊技には、停止スイッチの操作態様を指示する指示機能が発動しない通常区間の遊技と、この指示機能が発動可能な有利区間の遊技とが含まれている。例えば、遊技を実行し続けて、差枚数カウンタがマイナス１００００枚と仮定すると、プラス２４００枚を超えるまで、有利区間の遊技を継続して行うことが可能となる。メダルを使用する遊技機の場合は、連続して４０００ゲームの有利区間の遊技を行った場合には、有利区間の初期化処理を実行して、有利区間の遊技を一旦終了しなければならない。有利区間の初期化処理は、指示機能に関する情報を全て初期状態に戻す処理であり、一般的にＡＲＴ機能やＡＴ機能は、ボーナスストックや上乗せが沢山残っていても、完全にリセットされて、遊技者にとっての利益は消失する。これはスロッターにとって、興趣が失せることであり、強いては客離れとつながっている。この実施例の発明は、当該問題点を解決するのが目的であり、魅力的な遊技機を提供するためのアイデアである。

30

40

【０６５５】

既に詳述した差枚数カウンタがマイナス１００００枚と仮定し、レア小役の当選を契機にして、主制御部１００は、放出抽選を実行する。放出抽選の当選確率は、当選したレア小役の種別によって、規定されている。例えば、中段チェリーの場合には１／５００、強スイカの場合には１／１０００、チャンス目の場合には１／２０００、弱チェリーの場合には１／５０００、弱スイカの場合には１／１００００、強ベルの場合には１／２００００で当選するように、あらかじめ設定されている。なお、この当選確率は単なる例示に過ぎない。

50

【0656】

この放出抽選で当選したときに、主制御部100は、当選したことを示す当選情報（放出フラグ）を0から1にセットする（当選情報が当選状態を記憶する）。遊技には、停止スイッチの操作態様（押し順、及び、赤や白の狙い図柄）を指示する指示機能が発動しない通常区間の遊技と、この指示機能が発動可能な有利区間の遊技とが含まれている。例えば、遊技を実行し続けて、差枚数カウンタがマイナス10000枚と仮定すると、プラス2400枚を超えるまで、有利区間の遊技を継続して行うことが可能である。メダルを使用する遊技機の場合は、有利区間の遊技を最大4000ゲーム継続して実行することができる。ただし、プラス2400枚を超えたら4000ゲームを超えなくても、有利区間の遊技は初期化されて、指示機能に関する情報は全てリセットされる。これによって、ARTやATボーナスストック、上乘せ情報、差枚数カウンタの情報などが全てリセット（クリア）されて元に戻る。

10

【0657】

主制御部100は、当選情報を記憶している状態（放出フラグが1の状態）で、有利区間の終了判定を行って、有利区間の遊技から通常区間の遊技に移行させると、この当選情報は非当選状態（放出フラグが0の状態）にリセットされる。その後に、抽選によって、通常区間の遊技から有利区間の遊技に移行させたとき（換言すれば、有利区間遊技への移行条件が成立したとき）、遊技状態（リプレイタイム状態）が特定再遊技状態（図127（A）又は（B）のRT2又はRT3参照）であれば、当選情報を当選状態（放出フラグが1の状態）にセットするのである。

20

【0658】

具体的に説明すると、上述の通り、差枚数カウンタがマイナス10000枚で放出抽選に当選すると、主制御部100は、放出フラグを1にセットする。現在、マイナス10000枚なので、理論的には12400枚超を払い出して、差枚数カウンタが2400枚を超えるまで、継続して（断続的につなげて）アシスト遊技（有利区間の遊技）を行うことが可能である。例えば、1回で200枚増加するアシストボーナス（アシスト遊技）であれば、1ゲーム連や超天国状態で32ゲーム以内に放出、天国状態で128ゲーム以内に放出ということを繰り返すことで、通常区間の遊技に移行させることなく、トータルで12400枚増加させることができる（すなわち、一撃万枚放出となる）。しかし、差枚数カウンタが2400枚を超えると、有利区間の遊技から一旦、通常区間の遊技に移行させて、パラメータを初期化しなければならない。従って、放出フラグも0にしリセットされることになる。一方、差枚数カウンタがマイナス20000枚と仮定すれば、差枚数カウンタがマイナス10000枚になるまで、一撃で19000枚のリミッターに到達するまで出し続けることができる。その場合には（リミッターに到達すると）、主制御部100は打ち止め処理を行う。ホール側が設定変更をすると、打ち止めは解除される。

30

【0659】

説明を元に戻し、主制御部100は、放出フラグが1にセットされている状態で、差枚数カウンタが2400枚を超えるよりも前に、アシストボーナスを実行するためのストック抽選を実行し、ストック数（当選回数）を決定する。例えば、当選確率は、中段チェリーの場合には1/50、強スイカの場合には1/100、チャンス目の場合には1/200、弱チェリーの場合には1/500、弱スイカの場合には1/1000、強ベルの場合には1/2000で当選するようになっており、当選するとストック数に加算される。例えば、ストック数が1の状態は、アシストボーナスを更に1回実行する状態である。この状態でストック抽選を実行し、ストック数が2回に決定されると、合計ストック数が3の状態となる。放出フラグは1のままである。放出フラグが1で、ストック数が0回（0枚）の状態、実行中のアシストボーナスが終了すると、ストック数が0なので、アシストボーナスは放出されないで終わる。

40

【0660】

主制御部100は、1回で200枚増加するアシストボーナス（アシスト遊技）であれば、ストック数が5にセットされている状態で、差枚数カウンタが2200枚近辺になっ

50

たら、遊技状態をRT2又はRT3の特定再遊技状態に移行させる。図127(A)のRBB一般遊技中であれば、遊技状態はRT2又はRT3である(RB遊技はペナルティ状態)。図127(B)の一般遊技中であれば、複数のRT移行リプレイを入賞させて、遊技状態をRT0状態→RT01状態→RT02状態→RT03状態→RT2状態(特定再遊技状態)→RT3状態(特定再遊技状態)に移行させる。その一方、ストック数が0(非当選状態)であれば、差枚数カウンタが2400枚を超えるか、又は、任意の枚数(例えば、500枚程度)を払い出したら、アシストボーナスを終了させる。この場合、通常区間の遊技へ一旦戻しても、有利区間の遊技の状態を継続させてもよい。なお、アシストボーナスが終了すると、放出フラグ及びストック数は、共に0のリセット状態になる。

【0661】

主制御部100は、ストック情報を1以上記憶している状態において、特定再遊技状態に移行させ、有利区間の終了判定を行って、有利区間の遊技から通常区間の遊技に移行させると、このストック情報は0リセットされ、継続情報は非当選状態(継続フラグが0の状態)にリセットされる。その後、抽選によって、通常区間の遊技から有利区間の遊技に移行させたとき(換言すれば、有利区間遊技への移行条件が成立したとき)、遊技状態(リプレイタイム状態)が特定再遊技状態(図127(A)又は(B)のRT2又はRT3、図127(C)のRT2~RT4参照)であれば、当選情報を当選状態(放出フラグが1の状態)にセットすると共に、ストック情報を1以上を記憶している状態にする。例えば、ストック抽選で期待値を3程度にし、1以上を当選されるのである。

【0662】

具体的に説明すると、上述の通り、差枚数カウンタがマイナス10000枚で放出抽選に当選すると、主制御部100は、放出フラグを1にセットする。現在、マイナス10000枚なので、理論的には12400枚超を払い出して、差枚数カウンタが2400枚を超えるまで、継続して(断続的につなげて)アシスト遊技(有利区間の遊技)を行うことが可能である。しかし、実行中のアシスト遊技の終了条件を満たしたことを契機に、この遊技を終了した場合、ストック情報が0であれば、アシスト遊技の連続放出が終わり、非ボーナス遊技に戻る。そして、放出フラグが1から0にリセットされて、ストック情報が0の状態となる。

【0663】

例えば、1回で200枚増加するアシストボーナス(アシスト遊技)であれば、ストック情報が複数存在しているとき、1ゲーム連や超天国状態で32ゲーム以内に放出、天国状態で128ゲーム以内に放出ということを繰り返すことで、通常区間の遊技に移行させることなく、トータルで12400枚増加させることができる(すなわち、一撃万枚放出となる)。しかし、差枚数カウンタが2400枚を超えると、有利区間の遊技から一旦、通常区間の遊技に移行させて、パラメータを初期化する。従って、放出フラグも0にしリセットされることになる。一方、差枚数カウンタがマイナス20000枚と仮定すれば、差枚数カウンタがマイナス10000枚になるまで、一撃で19000枚のリミッターに到達するまで出し続けることができる。その場合には(リミッターに到達すると)、主制御部100は打ち止め処理を行う。ホール側が設定変更をすると、打ち止めは解除される。

【0664】

主制御部100は、ストック情報を1以上記憶している状態において、有利区間の遊技から通常区間の遊技に移行させると、ストック情報及び当選情報は、共に非当選状態になり、そして通常区間の遊技から有利区間の遊技に移行させた場合、遊技状態が特定再遊技状態であれば、当選情報を当選状態にし、及び、ストック情報を1以上を記憶している状態にする。その後、主制御部100は、当選情報が当選状態で、且つ、ストック情報を1以上を記憶している場合、アシスト遊技にとって有利な処理を行うのである。すなわち、継続してボーナス遊技を継続して実行することができる。

【0665】

本願出願人は、AT遊技やART遊技などのアシスト遊技(有利区間の遊技)で、払い出したメダル数(遊技媒体の数)と、投入したメダル数(遊技媒体の数)に基づいて、増

10

20

30

40

50

減する遊技媒体の差枚数を効率よくカウントする、2バイトで構成される差枚数カウンタを新たに考案した（専用のバッファで2byteの差数カウンタである）。

【0666】

主制御部100が実行する遊技には、3つの停止スイッチの操作態様を指示する指示機能が発動しない通常区間の遊技と、この指示機能が発動可能な有利区間の遊技とを含んでいる。他の遊技には、ビッグボーナス遊技、レギュラーボーナス遊技、シングルボーナス遊技等があるが、この遊技を有利区間の遊技とすることもできる。

【0667】

差枚数カウンタは、2byteの専用バッファで0000000000000000～1111111111111111の2進数の何れかの値で差枚数をカウントする（10進数に換算すると、0から65535以下の何れかの値を取る。）。この差枚数カウンタは、有利区間の遊技における差枚数をカウントするものであり、メダルの投入で遊技媒体が減ることによって、差枚数が負の値になる場合には、この差枚数の値を0にセットする。具体的には、差枚数が0～2枚の時に、メダルの投入で遊技媒体が3枚減ることによって、本来なら差枚数が－3枚～－1枚となるが、その場合には、この差枚数の値を0にセット（設定）するのである。

10

【0668】

ROM101の所定領域に、差枚数カウンタの初期値（初期状態における遊技媒体の数である初期媒体数）と、差枚数カウンタの最大値（許容最大数）とを記憶している。差枚数カウンタの最大値は、10進数で65520（65535－15枚）を採用している。また、差枚数カウンタの初期値は、10進数で63120（65520－2400枚）を採用している。2400枚は、増加許容値であり、それを超えると有利区間は終了するからである。すなわち、差枚数カウンタ値は、65535を超えないので、差枚数カウンタの最大値（許容最大数）を10進数で65520としたのである。

20

【0669】

主制御部100は、設定値が打ち直された場合には差枚数を0にセットする。そして、主制御部100は、有利区間の遊技を開始したことを契機に、まず差枚数を初期値の63120枚にセットする。差枚数カウンタは、払い出した遊技媒体の数と、投入した遊技媒体の数に基づいて、増減する遊技媒体の差枚数をカウントする。つまり、主制御部100は、差枚数カウンタの値に、払い出し数を加算し、投入数を減算するのである。

30

【0670】

主制御部100は、有利区間の遊技において、差枚数が許容最大数の65520枚を超えたことを契機に、有利区間の遊技を終了して、有利区間の初期化处理（リセット）を実行する。そして、主制御部100は、有利区間の遊技を再び開始したことを契機にして、差枚数カウンタの値に、初期値の63120枚にリセットする（又は、セットする）。換言すると、主制御部100は、有利区間の遊技の開始を契機にして、差枚数カウンタの値に、初期値の63120枚にリセットする（又は、セットする）。

【実施例4】

【0671】

本願出願人は、後半に行けば行くほど期待度が上がるバトル型の特別遊技（アシスト遊技又はチャンスゾーン）を考案した。負け濃厚になるバトル後半の展開を無くすと共に、バトル後半ほど勝利期待度がアップさせることで、力の入る仕組みを取り入れた。液晶機でミニバトルがある機種として、北斗の拳（登録商標）、押忍・番長（登録商標）、バジリスク絆（登録商標）がある。

40

【0672】

図106～図115で説明したアシスト遊技としては、RBB+ART（アシスト・リプレイ・タイム）がある。また、図53～図60で説明したアシスト遊技としては、いわゆるAT（アシスト・タイム）がある。

【0673】

ART及びATは第三のボーナスと言われるもので、1セット50ゲーム程度で特別遊

50

技が行われ、その遊技中にストック抽選で当選すれば、1セット又は2セット以上のストックが貯留され、特別遊技終了後に直ちにストックが1つ放出されて、特別遊技が継続して実行される。また、特別遊技中に上乗せ抽選で当選すると、現在の残り遊技数に上乗せゲーム数が加算されて、特別遊技が延長される。なお、この上乗せ抽選は、ゲーム数だけではなく、払出枚数やナビ回数など色々存在する。

【0674】

対戦型の特別遊技としては、4号機の初代北斗の拳がある。初代北斗の拳は、Cタイプの機種で、バトルボーナス（BB）と呼ぶ10ゲームの小役ゲーム（ベル以外の小役とベルの押し順が告知される）とレギュラーボーナス（以下、JACゲームとも言う）のセットを連続させることで出玉を獲得する。JACゲームは通常は高確率で抽選され、一旦ストックされる。そして、契機役を引くことによりBB低確率から高確率・前兆へとステップアップ（あるいはダウン）し、2種類のBB絵柄（「7」もしくは「北斗の拳」）をそろえることでBBを始めることが出来る。このとき、継続抽選（1/128）に当選するとBB絵柄を揃えることなく継続率79%のBBに突入する）。

【0675】

このバトルボーナス（BB）は、上記「10ゲームの小役ゲームとJACゲーム（レギュラーボーナス）のセット」とその継続であるが、次回継続するかどうかは1セット毎に抽選されており、継続回数は決まっていない。これは、次々回以降の継続が確定することがない一方で、継続回数の上限も定められていないということである。また、4段階ある継続率による連荘は、設定には影響されない。これらの特徴は、「引きが良ければ一発で大勝」という期待をもたらしたのである。

【0676】

今回新規考案したバトル型の特別遊技として、実施例4-1としてRBB+ART、実施例4-2としてATを例にして詳細に説明する。

【0677】

バトル型の特別遊技（判定遊技）の主要パラメータとしては上げられるのは、初期の遊技回数（例えば、8ゲーム）、スタートゲーム（例えば、何ゲーム目に開始）及び敗北役の種類である。なお、この3つのパラメータは、固定であっても、その都度抽選で決定してもよい。

【0678】

実施例4-1の特別遊技（RBB+ART）では、図107（B）の一般遊技で移行リプレイ役を2回連続で入賞させることで、ハズレがないRT2状態に移行させ、メダルが減るのを防ぐ。そして、押し順小役の入賞操作態様を報知することで、1ゲーム当たりの純増枚数を2枚程度と向上させる。例えば、特別遊技を20ゲーム1セットとし、前半12ゲームを小役ゲームとする。後半残りの8ゲームをバトルゲーム（請求項の判定遊技）として、自力抽選による激熱演出をするのである。この場合、基本実施例として、当初の遊技回数は8ゲームと一義的に設定される。特別遊技が1セット20ゲームなので、平均純増は40枚で少ないが、実ボーナスもあり、敗戦するまで延々と継続するので遊技者は興奮と感動を覚える。なお、ハズレ領域をシングルボーナスの当選領域とし、次ゲームで1枚役が入賞するか又は取りこぼすようにしてもよい。

【0679】

主制御部100（判定遊技実行手段）が、勝敗を決めるための判定遊技を実行する。判定遊技は、後半の8ゲーム固定である（初期の遊技回数）。主制御部100（有利処理手段）は、特別遊技に対して有利な処理を行うことができる。主制御部100は、アシスト遊技を実行し、例えば、副制御部160に停止スイッチの有利な操作態様を液晶表示装置に報知させる。判定遊技では、初期の遊技回数8回が設定されている。主制御部100（判定遊技実行手段）は、バトルゲームにおいて役の抽選（小役、レア役、リプレイ役、実ボーナス役、チャンス目、特殊リプレイ役、複数種類の1枚役など）を行って、まずは、1/8（設定された遊技回数分の1）の確率で、当落抽選を行うのである。即ち、当選確率は12.5パーセントであり、当落抽選の結果が当選の場合、バトルゲームで勝利と決

10

20

30

40

50

定する。

【0680】

一方、当落抽選の結果が落選（落選確率87.5パーセント）の場合には、今回の役の抽選結果が敗北役のとき、判定遊技で敗北と決定する。敗北役としては、例えば、当選確率が $1/7.3$ の通常リプレイ役である。しかし、ハズレがないRT2状態で当選することとなった増加リプレイ役は、この敗北役には該当しない。その結果、遊技者は増加リプレイ役と、敗北役の通常リプレイ役との区別がつかず、敗北を覚悟して落胆するが、勝利となった場合の逆効果で喜びが増大する（進歩性の肯定理由）。

【0681】

主制御部100（判定遊技実行手段）は、設定された遊技回数（初期の遊技回数である8回）から1を減算することで、新たな遊技回数を設定する（当然ながら、 $8-1$ は7回である）。そして、 $1/7$ （設定された遊技回数分の1）の確率の当落抽選を当落が決まるまで、繰り返し実行する。主制御部100（有利処理手段）は、判定遊技で勝利が決定された場合には、アシスト遊技に対して有利な処理を行うのである。アシスト遊技に対して有利な処理は、上述した通りであり、あらゆる遊技上の有利処理が対象である（ストックが貯留、特別ゲーム当選、高確率モード移行、上乘せなど）。当然ながら、残りゲームが1であれば、 $1/1$ （設定された遊技回数分の1）の確率で当落抽選を行うので、当選が確定する。なお、残りゲームが1であれば、抽選を省略して自動的に当選という処理をしてもよい。

【0682】

主制御部100（判定遊技実行手段）は、スタートレバーの押下タイミング（レバーセンサーがHighからLowになったタイミング）で役抽選を実行する一方、スタートレバーの離しタイミング（レバーセンサーがLowからHighになったタイミング）で判定遊技の当落抽選を行う。これにより、遊技者は、スタートレバーの押下時に通常リプレイ（敗北役）を引かないように願い、スタートレバーの離し時に判定遊技で当選することを願う。従って、2重に（ダブルで重ねて）念を込めるので、非常に熱くなれる。

【0683】

図119～図123は、判定遊技の当選確率を示す図である。判定遊技における、初期の遊技回数として8回が固定されており、表計算ソフトのEXCEL（登録商標）を用いて確率を計算している。

【0684】

図119（A）は、敗北役を全ての通常リプレイ役とし、その当選確率を $1/7.3$ とした場合を示している。まず、設定された遊技回数分の1の確率（ $1/8$ ）で、当落抽選を行うので、12.5パーセントの確率で勝利するが、逆に87.5パーセントの確率で勝利しない。この時、敗北役である通常リプレイ役の当選確率が $1/7.3$ なので、これらを乗算すると、敗北確率は11.99パーセントとなる。一方、勝利にも、敗北にもならず維持されて次ゲームへ行く確率は、75.51パーセントとなる。主制御部100は、このときにゲーム数をジャンプ（又は、ワープ）させるための、ジャンプ抽選を実行して、ジャンプさせるか否かを決定する。例えば、当選すると2ゲーム以上をジャンプさせる。例えば、3ゲームジャンプさせる場合には、2ゲーム目ではなく、4ゲーム目に移行することになる。従って、設定された遊技回数分の1の確率（ $1/5$ ）で、当落抽選を行うことになる。以下、同様の処理を実行するが、一気に7ゲームジャンプすると $1/1$ で当選する。すなわち100%で当選することになる。

【0685】

2ゲーム目で、設定された遊技回数分の1の確率（ $1/7$ ）で、当落抽選を行うので、14.3パーセントの確率と維持確率を乗算した10.79パーセントで勝利するが、逆に64.7パーセント（ $75.51-10.79$ パーセント）の確率で勝利しない。この時、敗北役である通常リプレイ役の当選確率が $1/7.3$ なので、これらを乗算すると、敗北確率は8.87パーセントとなる。一方、勝利にも、敗北にもならず維持されて次ゲームへ行く確率は、55.86パーセントとなる。これを繰り返し、残り1ゲームまで

10

20

30

40

50

維持される確率は4.46パーセントとなり、その場合には100パーセントで勝利となる。これらは独立事象なので、勝利確率を合計すると63.2パーセントで勝利となる。

【0686】

図119(B)は、置き数範囲を狭めて、敗北役を全ての通常リプレイ役の一部とし、その当選確率を $1/8.3$ とした場合を示している。まず、設定された遊技回数分の1の確率($1/8$)で、当落抽選を行うので、12.5パーセントの確率で勝利するが、逆に87.5パーセントの確率で勝利しない。この時、敗北役である通常リプレイ役の当選確率が $1/8.3$ なので、これらを乗算すると、敗北確率は10.54パーセントとなる。一方、勝利にも、敗北にもならず維持されて次ゲームへ行く確率は、76.96パーセントとなる。

10

【0687】

2ゲーム目で、設定された遊技回数分の1の確率($1/7$)で、当落抽選を行うので、14.3パーセントの確率と維持確率を乗算した10.99パーセントで勝利するが、敗北確率は7.95パーセントとなる。一方、勝利にも、敗北にもならず維持されて次ゲームへ行く確率は、58.02パーセントとなる。これを繰り返し、残り1ゲームまで維持される確率は5.09パーセントとなり、その場合には、100パーセントで勝利となる。これらは独立事象なので、勝利確率を合計すると66.6パーセントで勝利となる。

【0688】

図120(A)は、置き数範囲を更に狭めて、敗北役を全ての通常リプレイ役の一部とし、その当選確率を $1/9.3$ とした場合を示しており、勝利確率は69.5パーセントで勝利となる。図120(B)は、敗北役を全ての通常リプレイ役の一部とし、その当選確率を $1/10.3$ とした場合を示しており、勝利確率は71.9パーセントで勝利となる。

20

【0689】

図121(A)は、置き数範囲を更に狭めて、敗北役を全ての通常リプレイ役の一部とし、その当選確率を $1/11.3$ とした場合を示しており、勝利確率は79.3パーセントで勝利となる。図121(B)は、敗北役を全ての通常リプレイ役の一部とし、その当選確率を $1/12.3$ とした場合を示しており、勝利確率は75.7パーセントで勝利となる。

【0690】

図122(A)は、置き数範囲を更に狭めて、敗北役を全ての通常リプレイ役の一部とし、その当選確率を $1/21.3$ とした場合を示しており、勝利確率は85.0パーセントで勝利となる。図122(B)は、敗北役を全ての通常リプレイ役の一部とし、その当選確率を $1/28.3$ とした場合を示しており、勝利確率は88.5パーセントで勝利となる。

30

【0691】

図123(A)は、置き数範囲を更に狭めて、敗北役を全ての通常リプレイ役の一部とし、その当選確率を $1/42.3$ とした場合を示しており、勝利確率は92.1パーセントで勝利となる。図123(B)は、敗北役を全ての通常リプレイ役の一部とし、その当選確率を $1/49.3$ とした場合を示しており、勝利確率は93.2パーセントで勝利となる。

40

【0692】

図124～図125は、判定遊技の当選確率を示す図である。判定遊技における、敗北役を全ての通常リプレイ役とし、その当選確率を $1/7.3$ と固定されており、表計算ソフトのEXCEL(登録商標)を用いて確率を計算している。

【0693】

初期の遊技回数を8ゲームとした場合は、図119(A)で既に示したので、説明を省略する。図124(A)は、初期の遊技回数を7ゲームとした場合を示しており、勝利確率は67.1パーセントで勝利となる。図124(B)は、初期の遊技回数を6ゲームとした場合を示しており、勝利確率は71.4パーセントで勝利となる。そして、図124

50

(C) は、初期の遊技回数を 5 ゲームとした場合を示しており、勝利確率は 76.1 パーセントで勝利となる。

【0694】

図 125 (A) は、初期の遊技回数を 4 ゲームとした場合を示しており、勝利確率は 81.3 パーセントで勝利となる。図 125 (B) は、初期の遊技回数を 3 ゲームとした場合を示しており、勝利確率は 86.9 パーセントで勝利となる。図 125 (C) は、初期の遊技回数を 2 ゲームとした場合を示しており、勝利確率は 93.2 パーセントで勝利となる。そして、図 125 (D) は、初期の遊技回数を 1 ゲームとした場合を示しており、勝利確率は 100 パーセントで勝利となる。

【0695】

主制御部 100 (判定遊技実行手段) は、スタートレバーの押下タイミング (レバーセンサーが High から Low になったタイミング) で役抽選を実行する。また、バトル型の特別遊技 (判定遊技) の主要パラメータの初期の遊技回数 (例えば、1 ゲーム～8 ゲーム)、スタートゲーム (例えば、何ゲーム目に開始) 及び敗北役の種類を、滞在モードに応じて決定する。天国モードであれば、遊技回数を少なく、敗北役の種類を少なく (置き数を少なく) 選択するが、モードが低ければ逆の設定をする。

【0696】

スタートゲーム (例えば、3 ゲーム目、ゲーム数は 4) になると、主制御部 100 は、スタートレバーの押下タイミングで役抽選を実行する一方、スタートレバーの離しタイミング (レバーセンサーが Low から High になったタイミング) で判定遊技の当落抽選を行う。この場合、ゲーム数が 4 なので、 $1/4$ (25 パーセント) の確率で抽選を実行する。バトル型の特別遊技で勝利となれば、再度、特別遊技 1 セットの 20 ゲームを行うが、敗北すると特別遊技は終了する。仮に敗北した場合でも、バトル型の特別遊技のストックが 1 以上あれば、復活して特別遊技 1 セットを実行可能になる。

【0697】

実施例 4-2 の特別遊技 (AT) では、特に、図 53 (A) 及び図 54 (A) で説明した RBB (減るボーナス) を内部当選状態にし、ハズレがない状態に移行させて、押し順小役の入賞操作態様を報知する。そして、1 ゲーム当たりの純増枚数を 3 枚程度と向上させる遊技システムを用いることができる。

【0698】

ELECO (エレコ) から『バジリスク～甲賀忍法帖～絆』が登場し、本機は純増約 2.8 枚/G の AT の「バジリスクタイム」を搭載している。この「バジリスクタイム」へは、擬似ボーナス「バジリスクチャンス」(チャンスゾーン：押し順ベル 8 回入賞で終了) 中の抽選を経て突入する仕組みである。

【0699】

本願アイデアでは、役抽選結果に基づいて、チャンスゾーンを抽選し、当選するとバトルゲーム (請求項の判定遊技) を行うのである。そして、バトルゲームバトルゲーム (チャンスゾーン) で勝利となれば、1 セット 50 ゲームのアシストボーナスを付与するのである。図 119～図 125 で説明したバトルゲームを適用し、勝利又は敗北を決定し、勝利であればアシストボーナスへ移行、敗北で通常状態の戻るを繰り返すのである。

【符号の説明】

【0700】

- 1 回胴式遊技機本体
- 1 a 筐体
- 1 b 前扉
- 2 ドラム部
- 2 a 左ドラム
- 2 b 中ドラム
- 2 c 右ドラム
- 3 窓部

10

20

30

40

50

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	
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	10
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	
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	20
1 2 a	左上スピーカ	
1 2 b	右上スピーカ	
1 2 c	左下スピーカ	
1 2 d	右下スピーカ	
1 3	遊技状態表示 L E D 部	
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	30
1 9	ドア鍵穴	
2 0	返却ボタン	
2 1	透明パネル	
2 2	デザインパネル	
2 3	装飾物	
2 4	電動式駆動物	
2 5	入力 S W 部	
2 6	計時部	
2 7	反射板	
2 8	電源部	40
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	
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	50

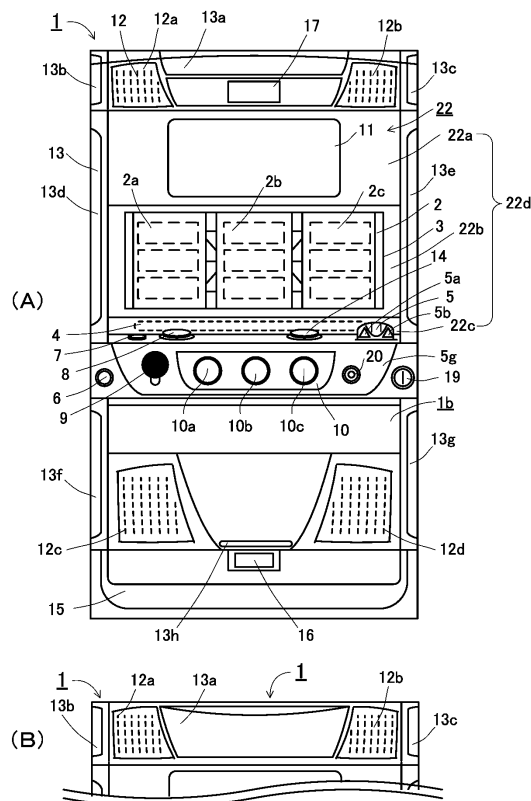
- 1 1 0 スタート S W センサ
- 1 1 1 操作方向センサ
- 1 1 2 スペシャルボタンセンサ
- 1 1 3 扉異常信号出力装置
- 1 2 0 停止ボタンセンサ
- 1 3 0 メダル検出センサ
- 1 4 0 ベットボタンセンサ
- 1 5 0 段階設定部
- 1 6 0 副制御部
- 1 6 1 R O M
- 1 6 2 R A M
- 1 6 5 クレジット制御部
- 1 6 6 データ入力回路
- 3 0 0 サンド装置
- 3 1 0 紙幣挿入部
- 3 2 0 データ表示部
- 3 2 1 現金度数表示部
- 3 2 2 クレジット度数表示部
- 3 3 0 操作部
- 3 3 1 1 0 キー
- 3 3 2 返却ボタン
- 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

10

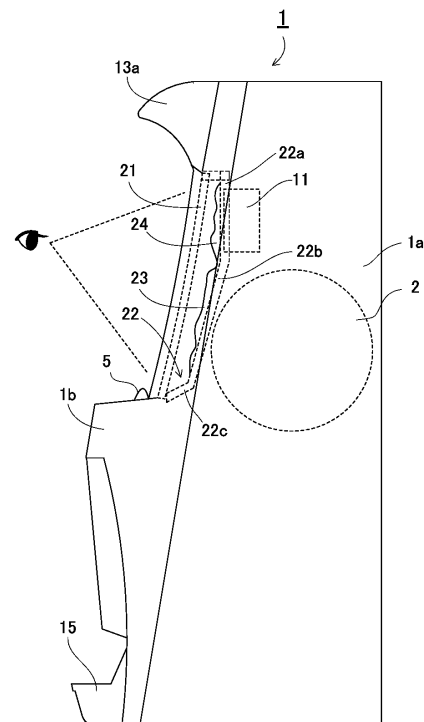
20

【図面】

【図 1】



【図 2】

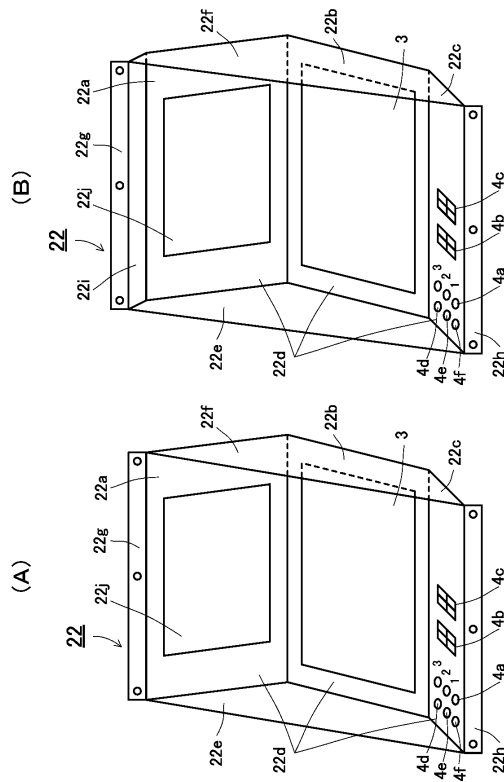


30

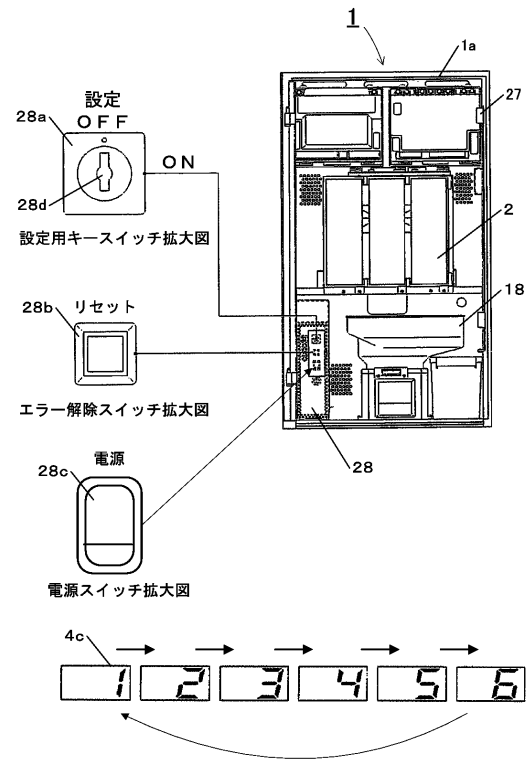
40

50

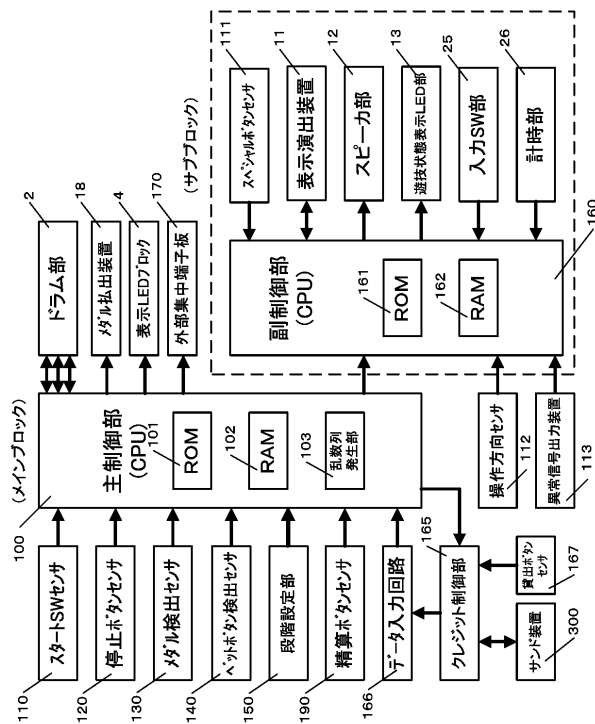
【図 3】



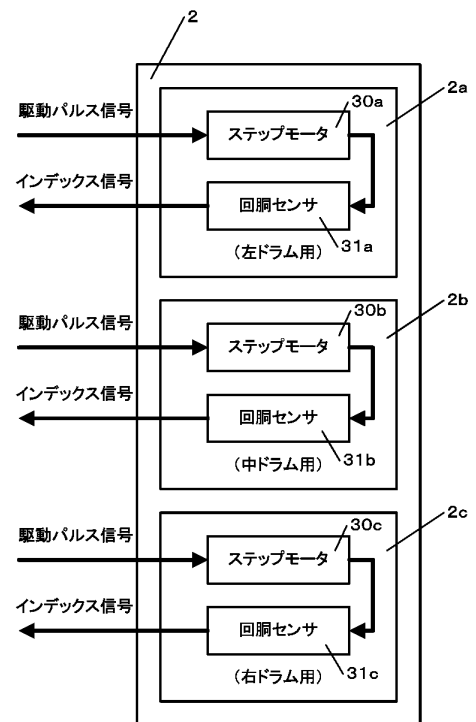
【図 4】



【図 5】



【図 6】



10

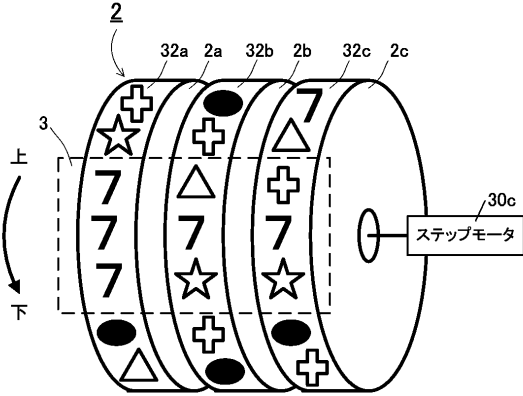
20

30

40

50

【図 7】

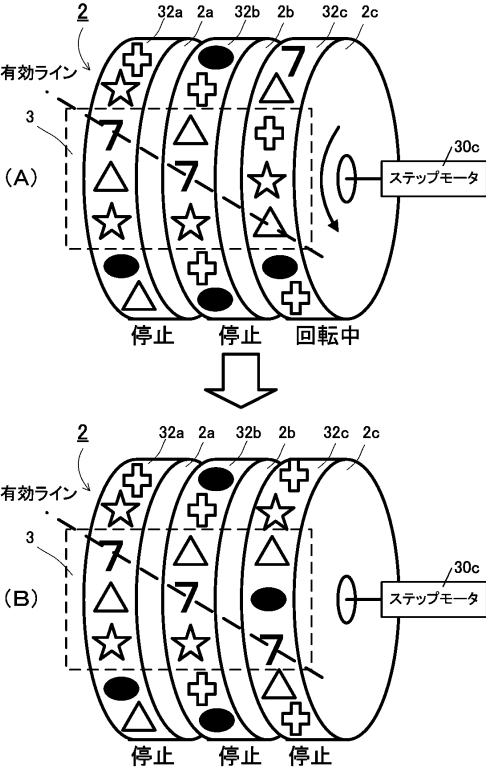


【図 8】

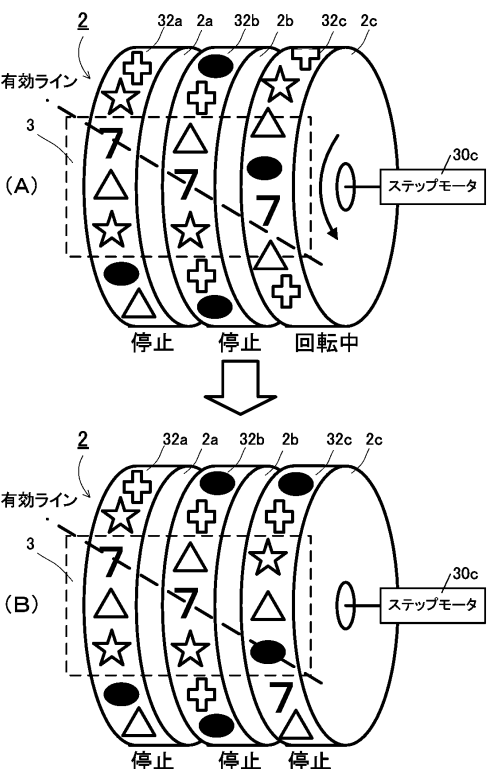
ドラムの図柄配置

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

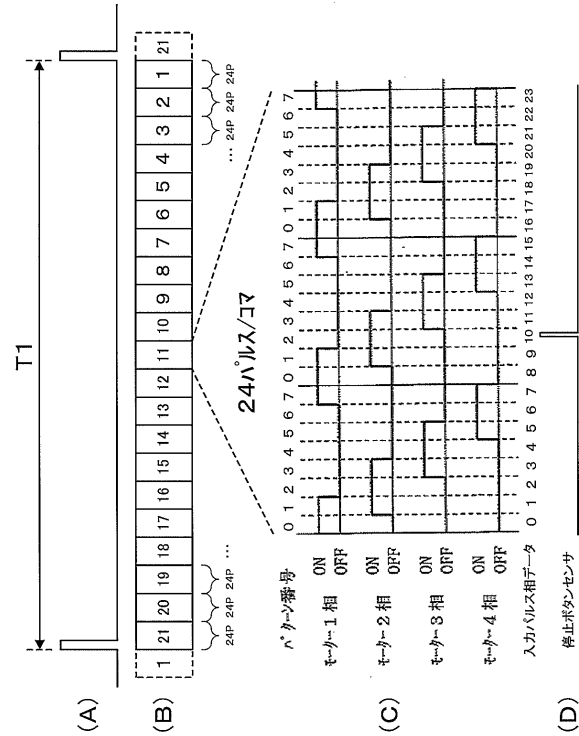
【図 9】



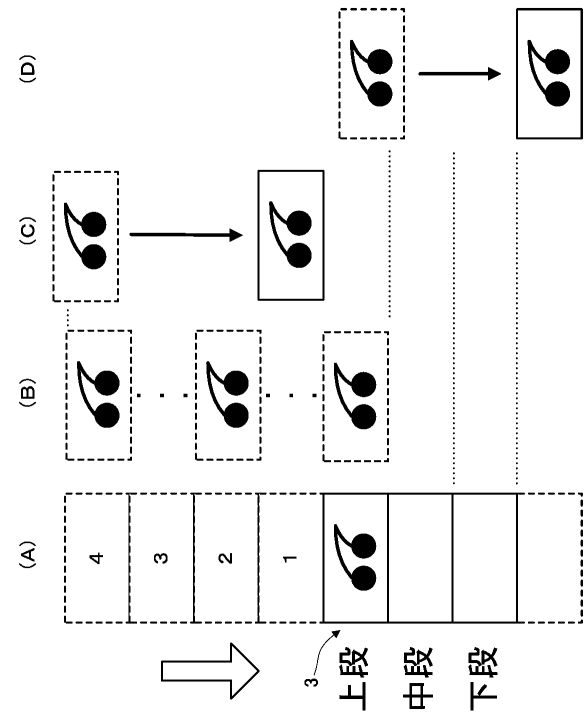
【図 10】



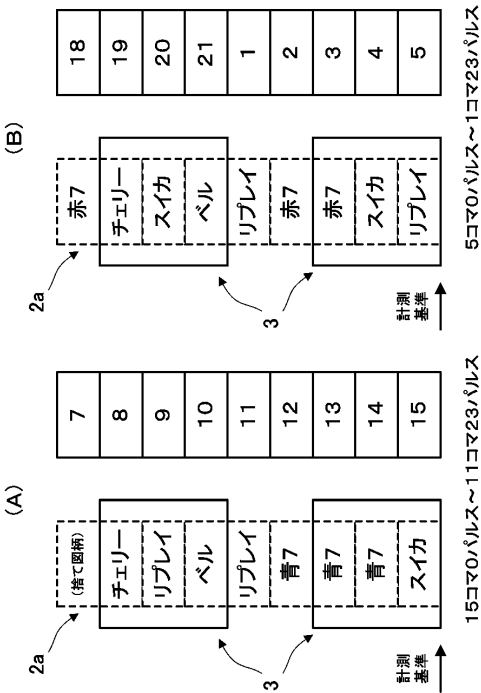
【図 1 1】



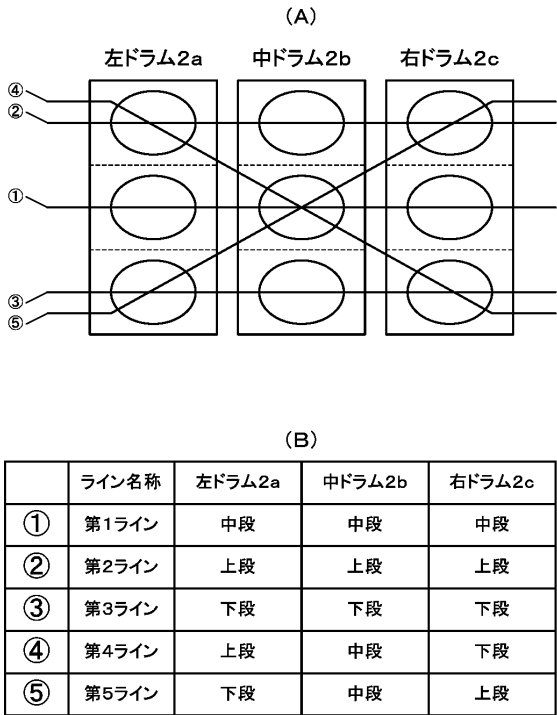
【図 1 2】



【図 1 3】



【図 1 4】



10

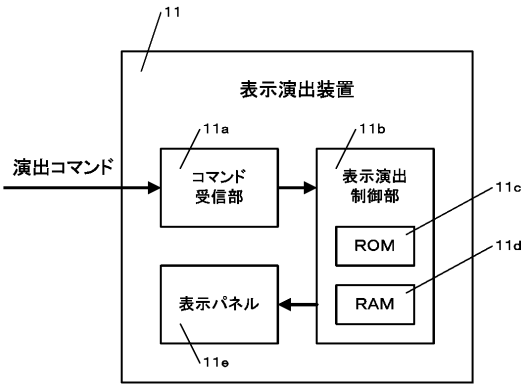
20

30

40

50

【図 1 5】



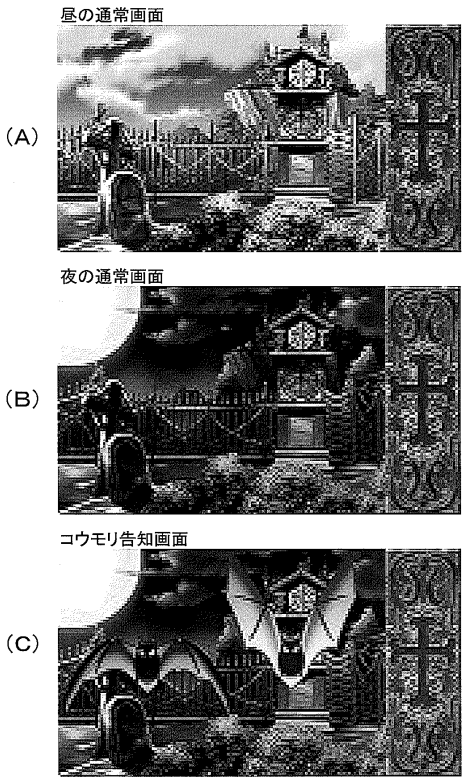
【図 1 6】

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
⋮	⋮	⋮

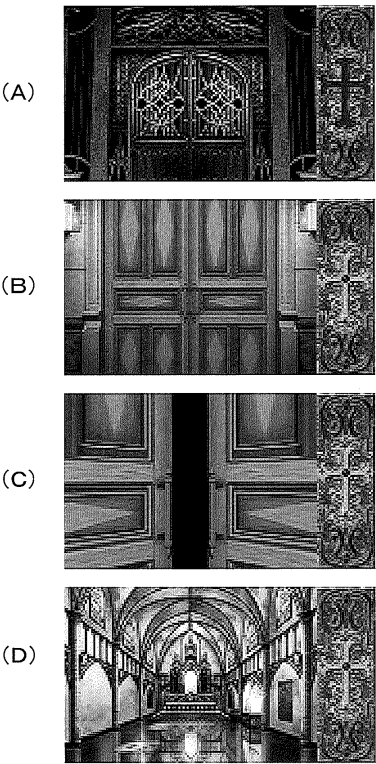
10

20

【図 1 7】



【図 1 8】

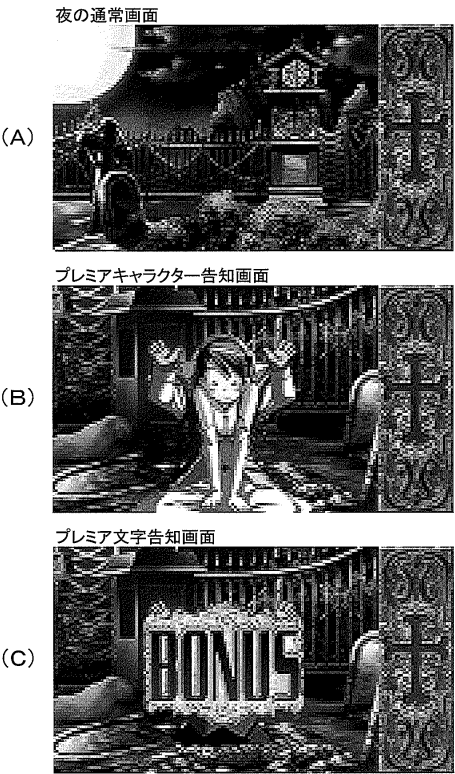


30

40

50

【図 19】



【図 20】

(A)

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

(B)

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

10

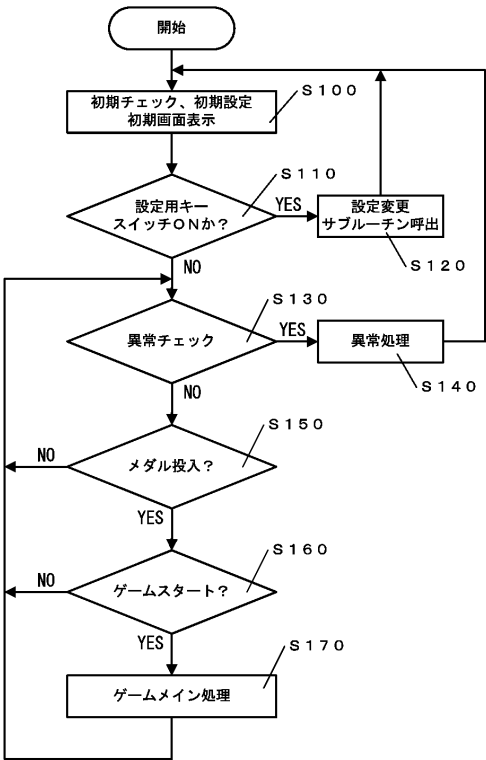
20

【図 21】

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 22】



30

40

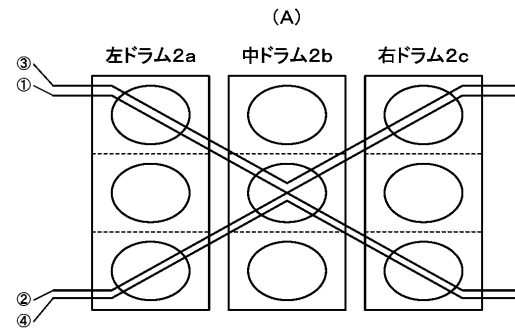
50

【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】



(B)

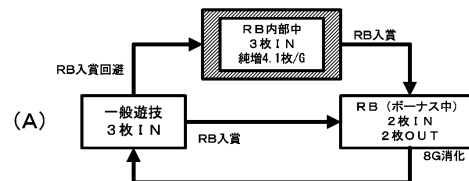
	ライン名称	左ドラム2a	中ドラム2b	右ドラム2c
①	第1ライン	上段	中段	下段
②	第2ライン	下段	中段	上段
③	第3ライン	上段	中段	上段
④	第4ライン	下段	中段	下段

【図 2 5】

配当表(役物未作動時:規定数3枚)

左ドラム	中ドラム	右ドラム	獲得メダル枚数	備考
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 2 6】



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

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

抽選確率(RB中)

図柄組合せ	置数(X/65536)
ベル小役	65536

10

20

30

40

50

【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)

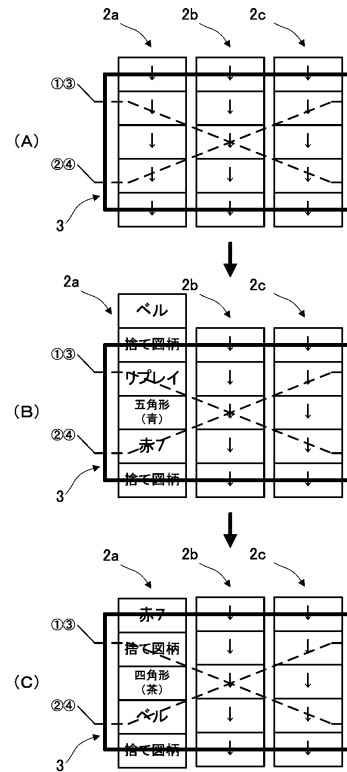
左ドラム	中ドラム	右ドラム	獲得メダル枚数	備考
赤7	ベル	ベル	15枚	赤7小役(FR1)
五角形 (赤/青/白)	四角形(青)	五角形 (赤/青/白)	1枚	1枚小役中2(FR7) 押し順データ:2

(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

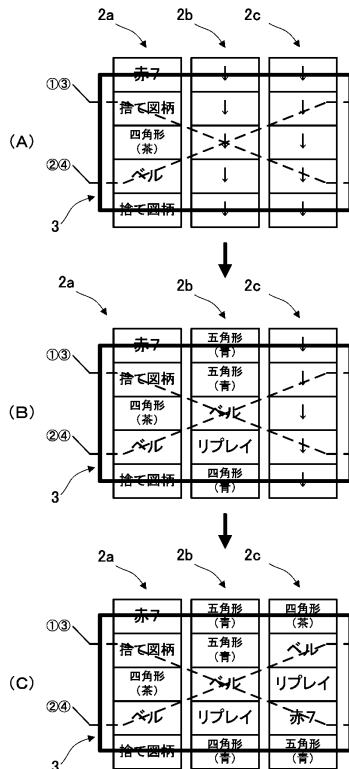
【図 28】



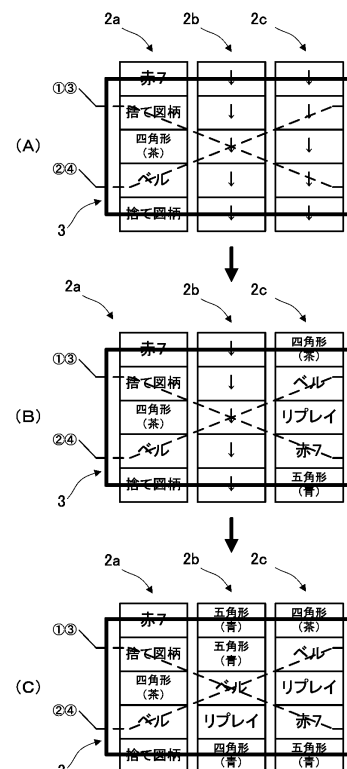
10

20

【図 29】



【図 30】

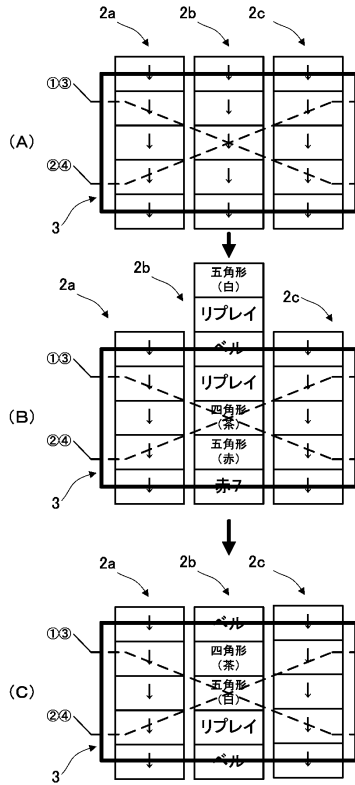


30

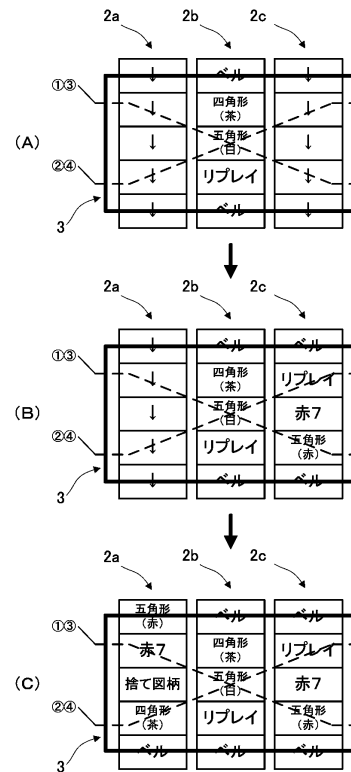
40

50

【図 3 1】



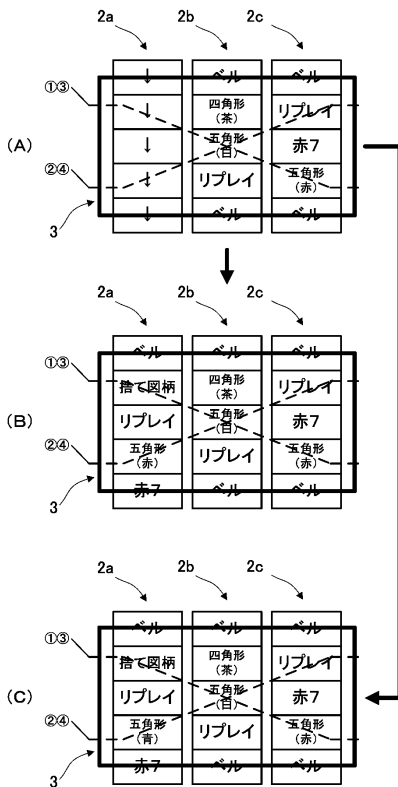
【図 3 2】



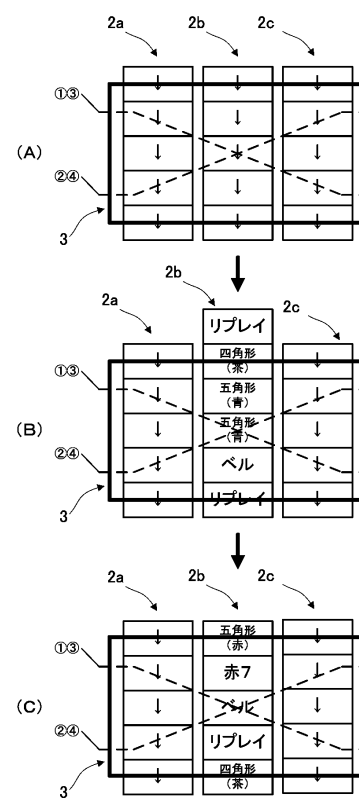
10

20

【図 3 3】



【図 3 4】

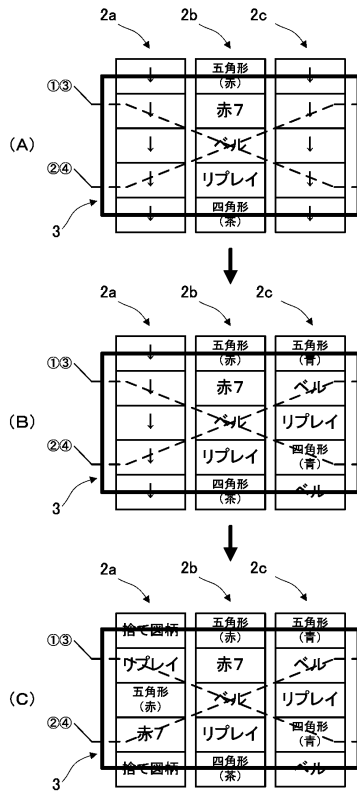


30

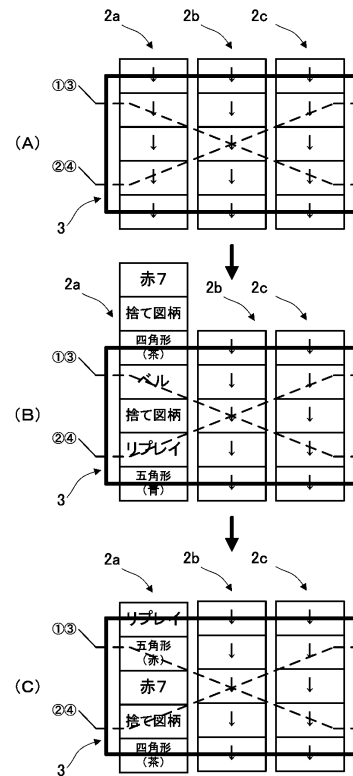
40

50

【図 3 5】



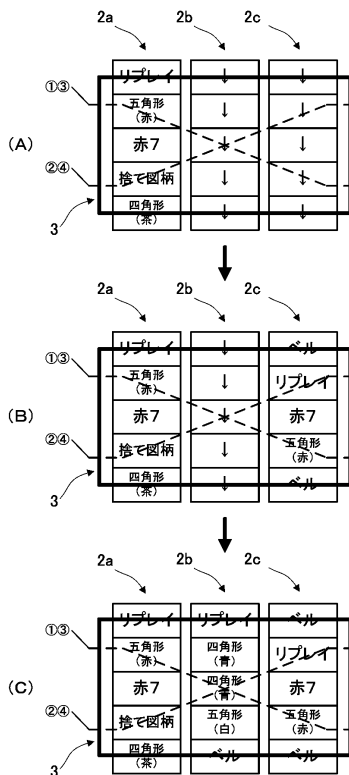
【図 3 6】



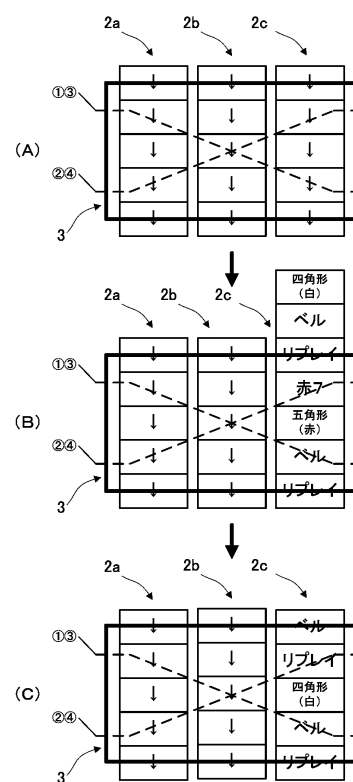
10

20

【図 3 7】



【図 3 8】

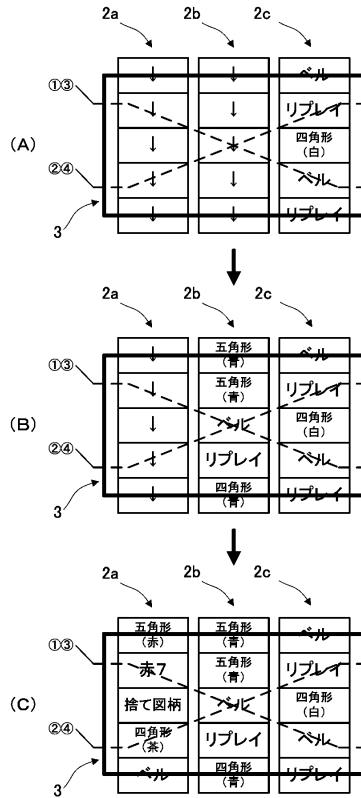


30

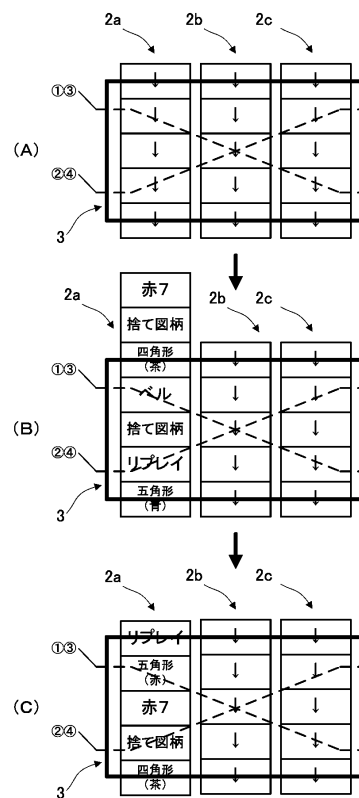
40

50

【図 39】



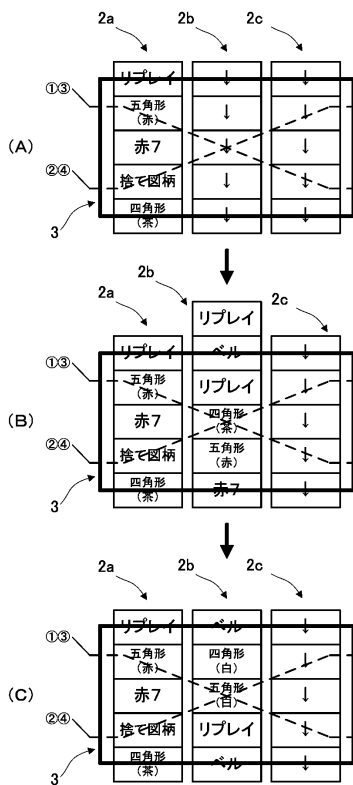
【図 40】



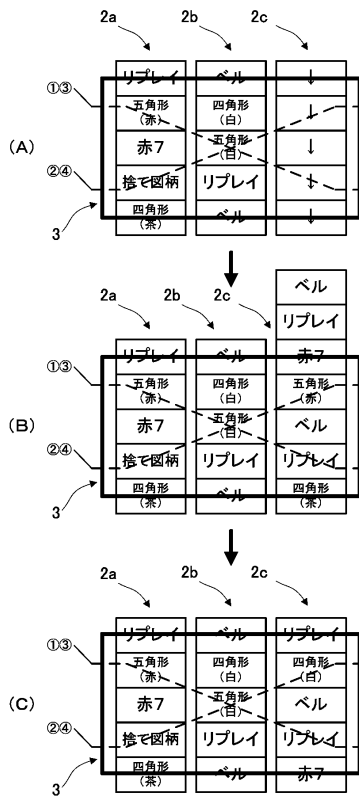
10

20

【図 41】



【図 42】

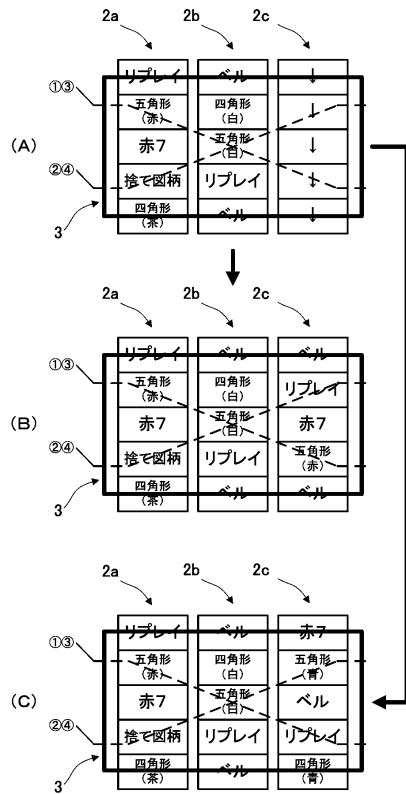


30

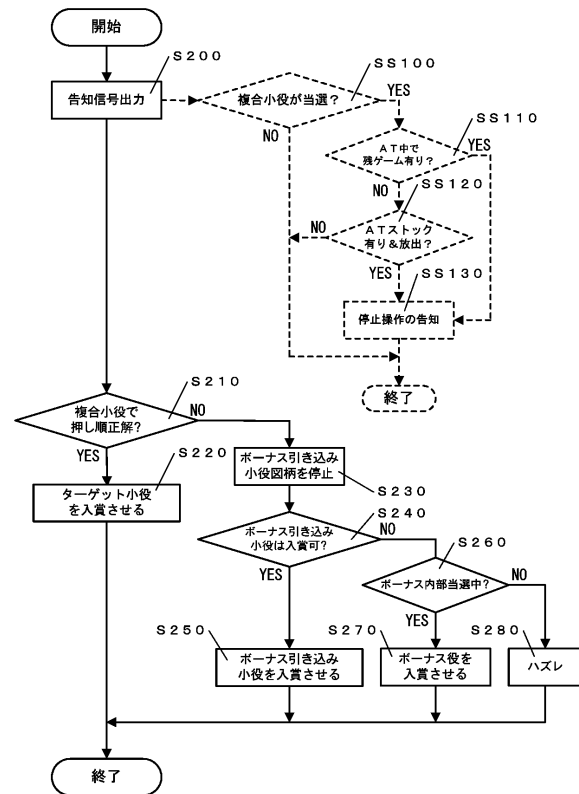
40

50

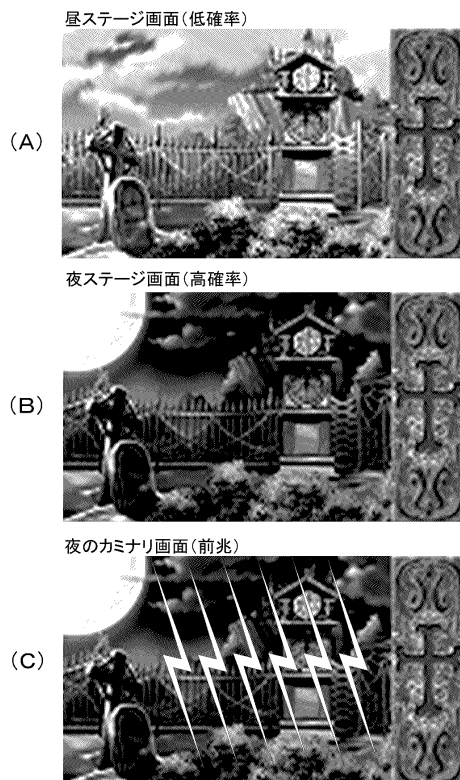
【図 4 3】



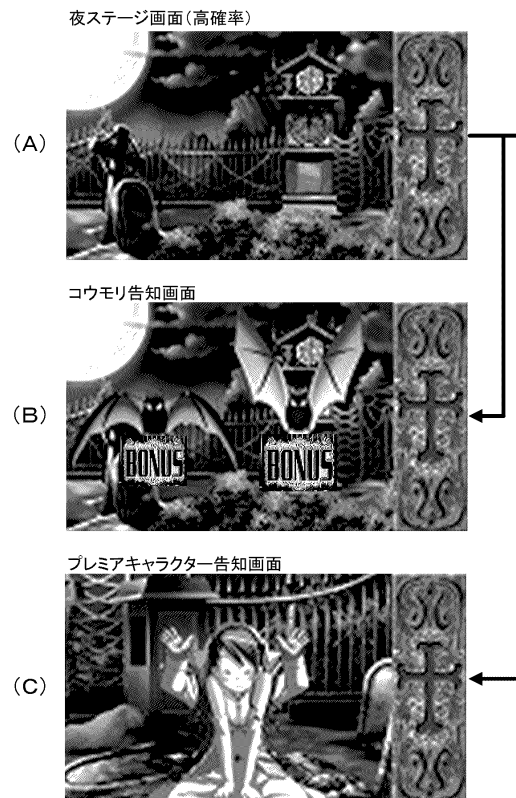
【図 4 4】



【図 4 5】



【図 4 6】



10

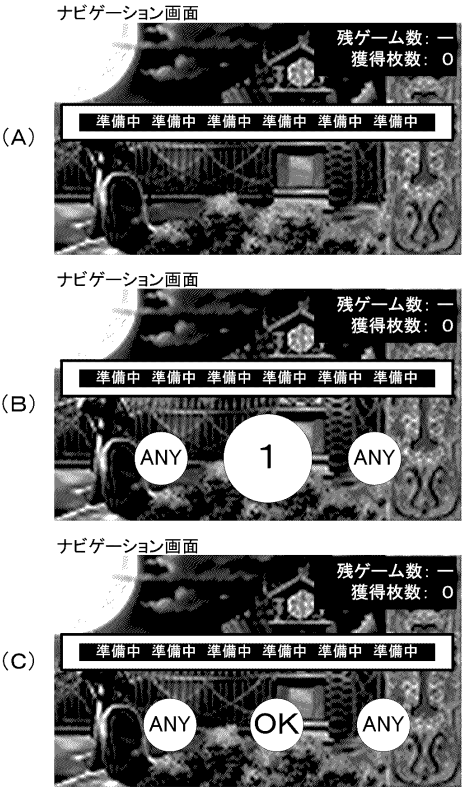
20

30

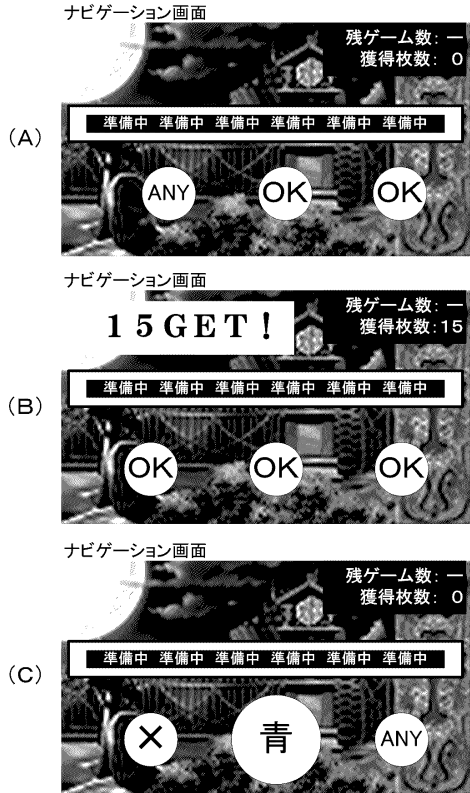
40

50

【図 4 7】



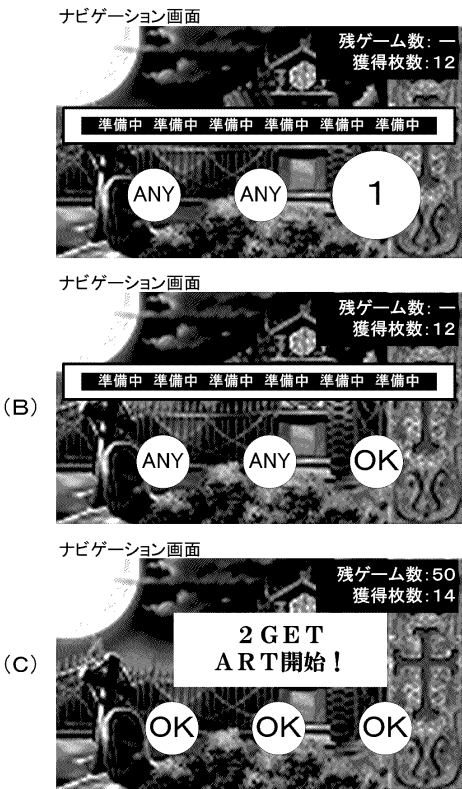
【図 4 8】



10

20

【図 4 9】



【図 5 0】

ドラムの図柄配置

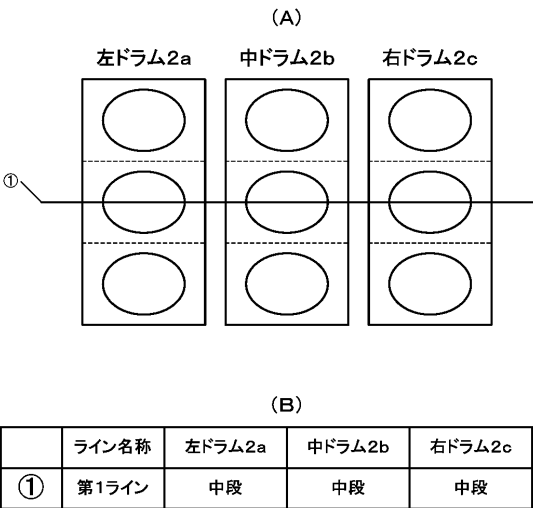
No.	左ドラム	中ドラム	右ドラム
1	リプレイ2	四角形(茶)	リプレイ1
2	赤7	赤7	赤7
3	ベル1	リプレイ2	五角形(赤)
4	リプレイ1	ベル2	ベル1
5	四角形(茶)	四角形(茶)	リプレイ2
6	ベル2	五角形(青)	四角形(茶)
7	五角形(青)	五角形(青)	ベル2
8	リプレイ2	リプレイ1	リプレイ1
9	ベル3	ベル1	赤7
10	青7	四角形(青)	五角形(青)
11	リプレイ1	四角形(青)	ベル3
12	五角形(白)	五角形(白)	リプレイ2
13	ベル1	リプレイ2	四角形(青)
14	リプレイ2	ベル3	ベル1
15	黒バー	四角形(白)	リプレイ1
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

30

40

50

【図 5 1】



【図 5 2】

(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:右下り一直線
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:右上り一直線
赤7 四角形 五角形	四角形 五角形	四角形 五角形	1枚	阻害小役(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)

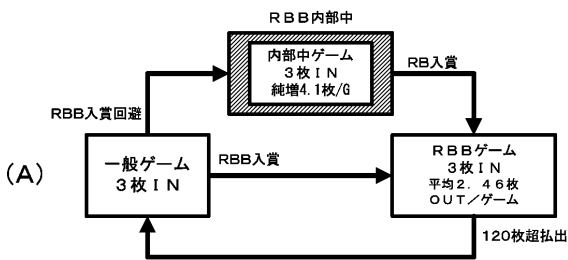
青7	五角形(白)	四角形(青)
リプレイ1	リプレイ2	ベル1
五角形(白)	ベル3	リプレイ1
ベル1	四角形(白)	ベル3
リプレイ2	五角形(白)	五角形(白)

押し順小役の当選パターン

(D)

名称	左ドラム	中ドラム	右ドラム
押し順小役(中1) (中→左→右)	ベル1, 2, 3 赤7 四角形 五角形	ベル1, 2, 3 四角形 五角形	ベル1, 2, 3 四角形 五角形

【図 5 3】



【図 5 4】

抽選確率(高確率再遊技状態:RT1)

(A)

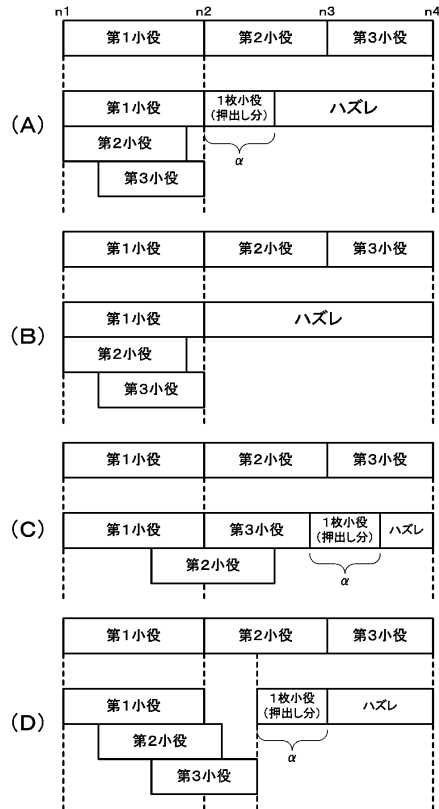
当選役	置数(X/65536)
RBB	0
1枚小役	2558
第1小役(ベル中央横一直線)	17000
第2小役(ベル右下り一直線)	17000
第3小役(ベル右上り一直線)	17000
中段チェリー	250
下段チェリー	750
リプレイ	10978
不当選	0

抽選確率(ボーナス遊技状態:RBB中)

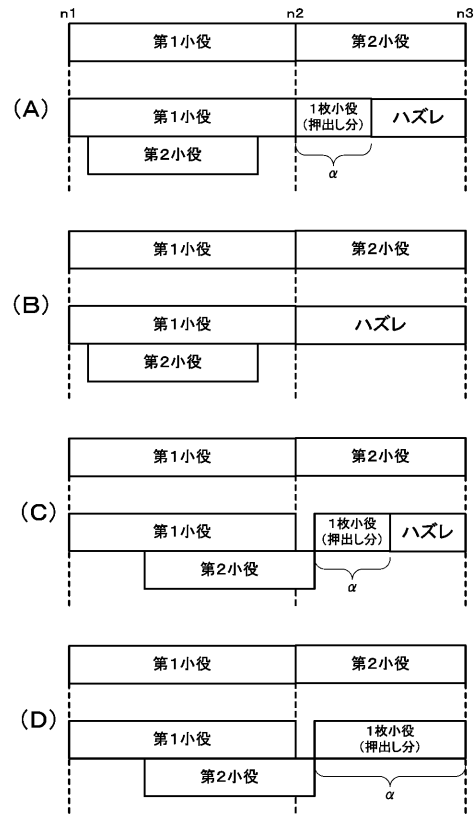
(B)

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(押出し分)	4000
リプレイ	0
不当選	40978

【図 5 5】



【図 5 6】

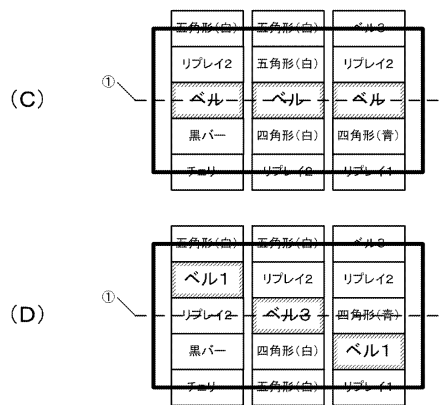
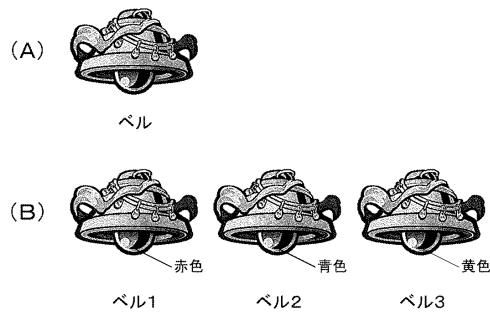


10

20

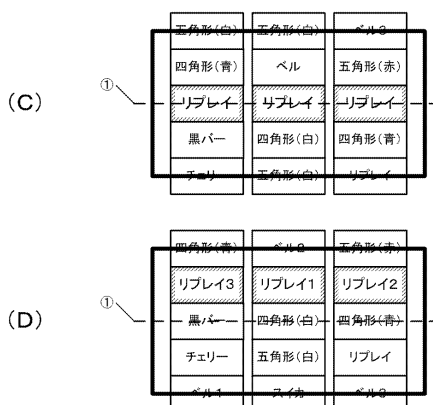
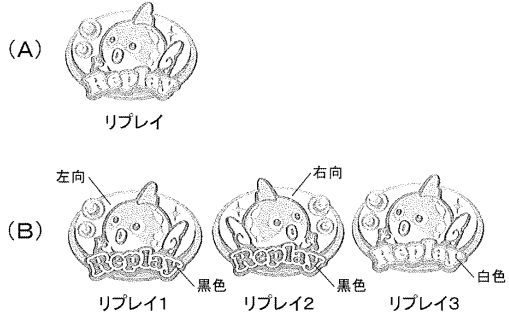
【図 5 7】

小役明示識別情報



【図 5 8】

再遊技役明示識別情報

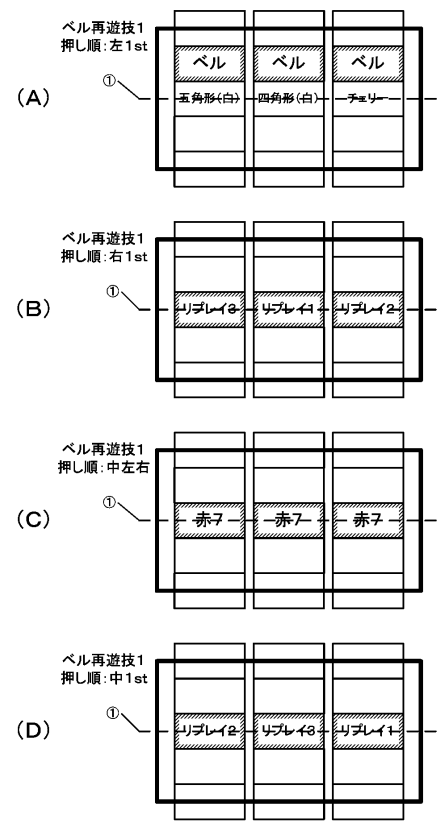


30

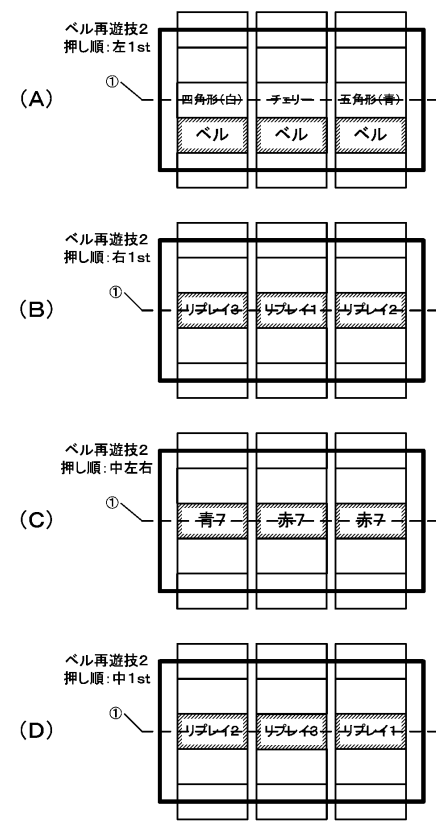
40

50

【図 5 9】



【図 6 0】



10

20

【図 6 1】

ドラムの図柄配置

NO	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

30

40

50

【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】

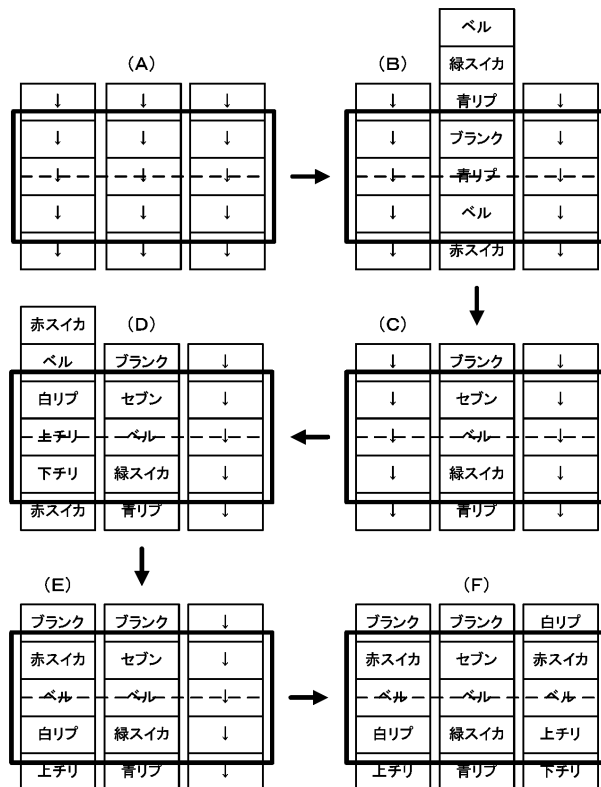
リプレイ役の構成

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	
	RP1	青リブ 白リブ	青リブ 白リブ	青リブ 白リブ	
ベルリプレイ1	RP2	ベル	青リブ 白リブ	赤緑スイカ	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。
	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	

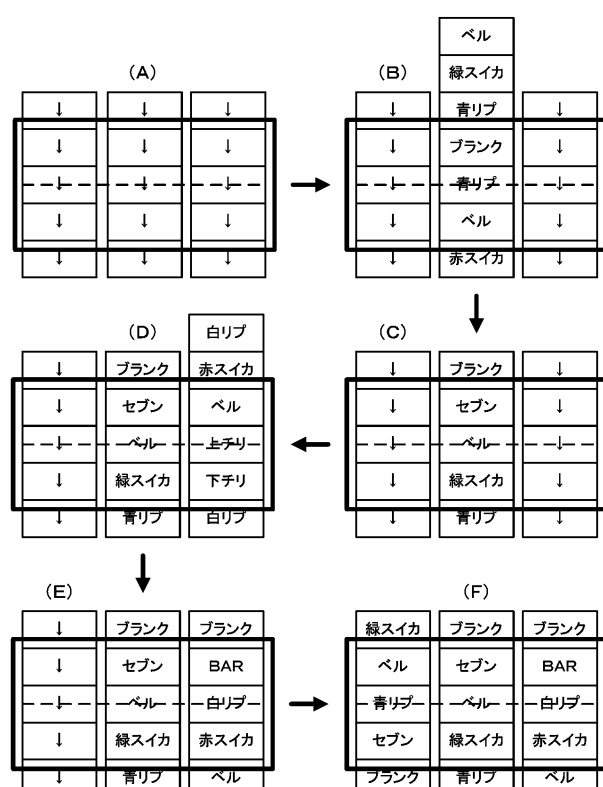
10

20

【図 6 5】



【図 6 6】

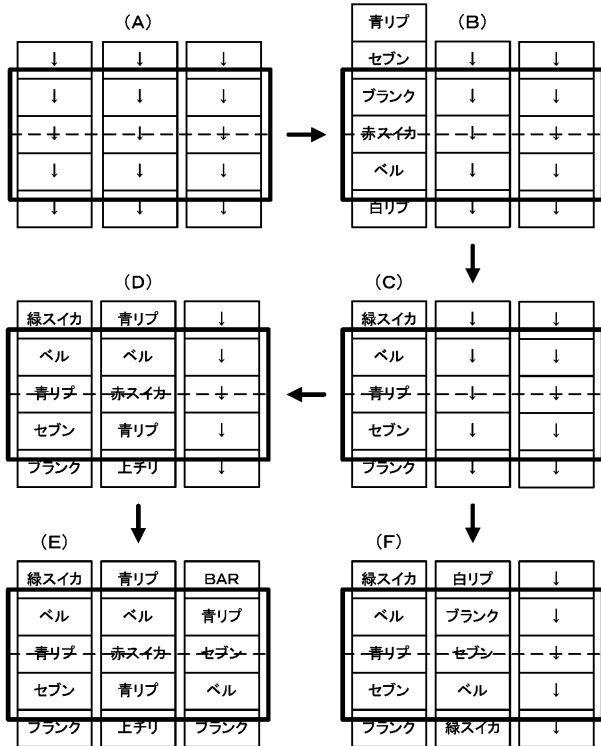


30

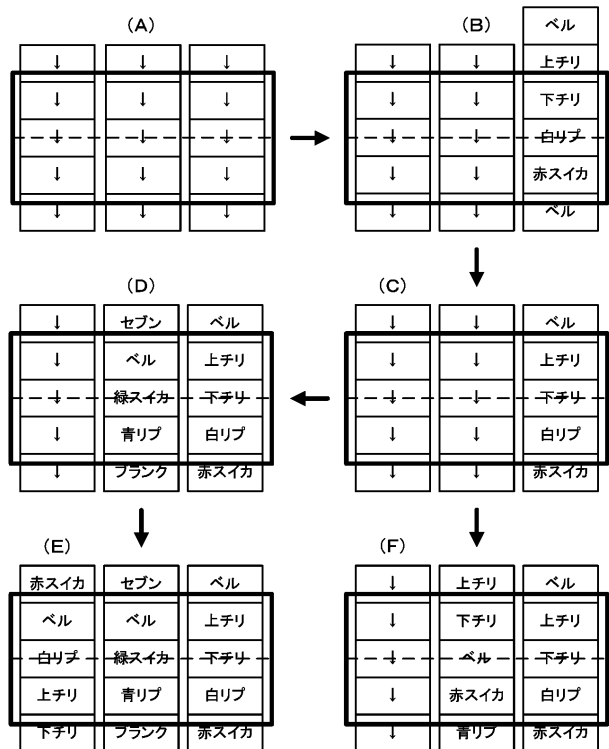
40

50

【図 67】



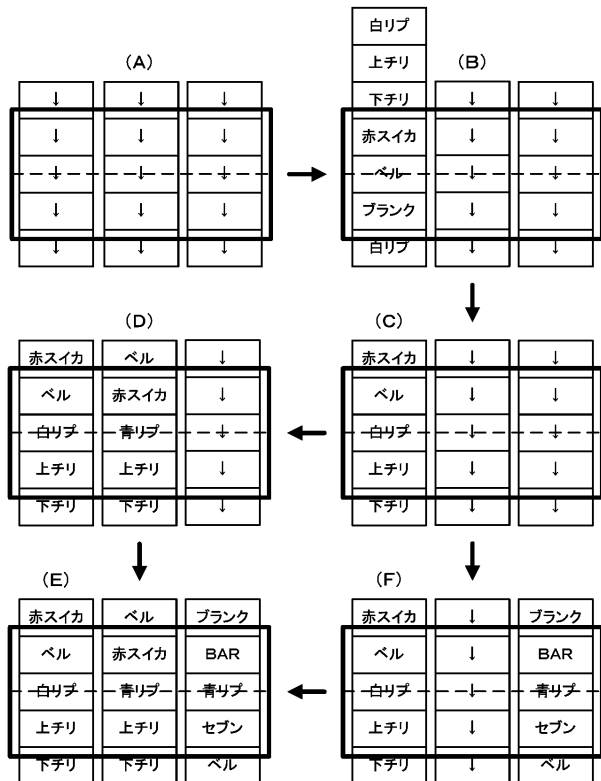
【図 68】



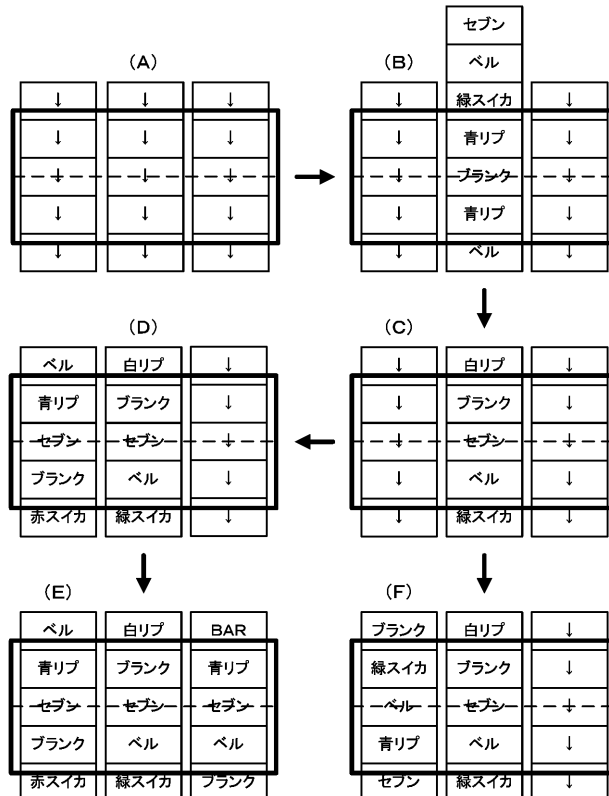
10

20

【図 69】



【図 70】

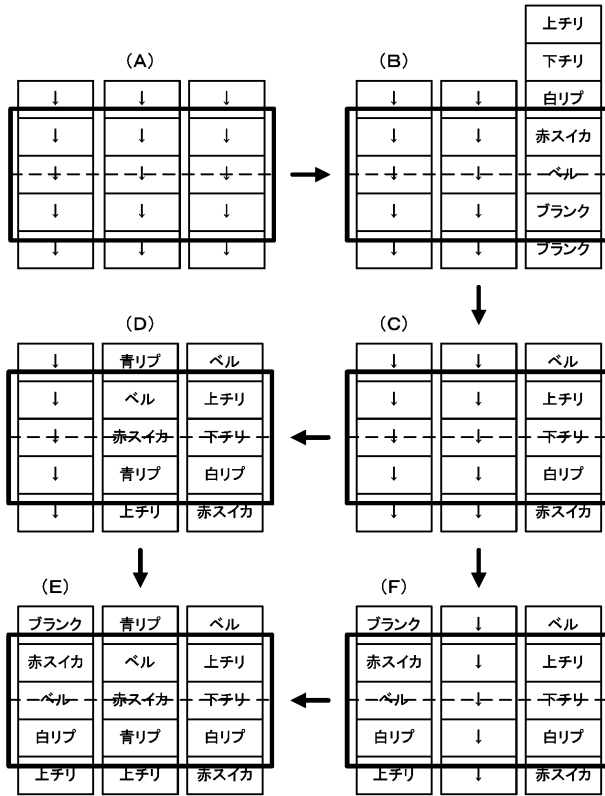


30

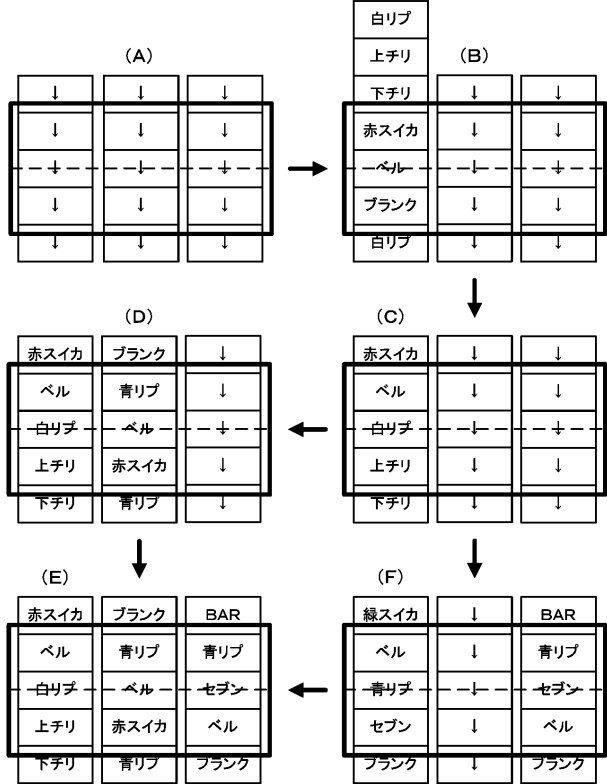
40

50

【図 7 1】



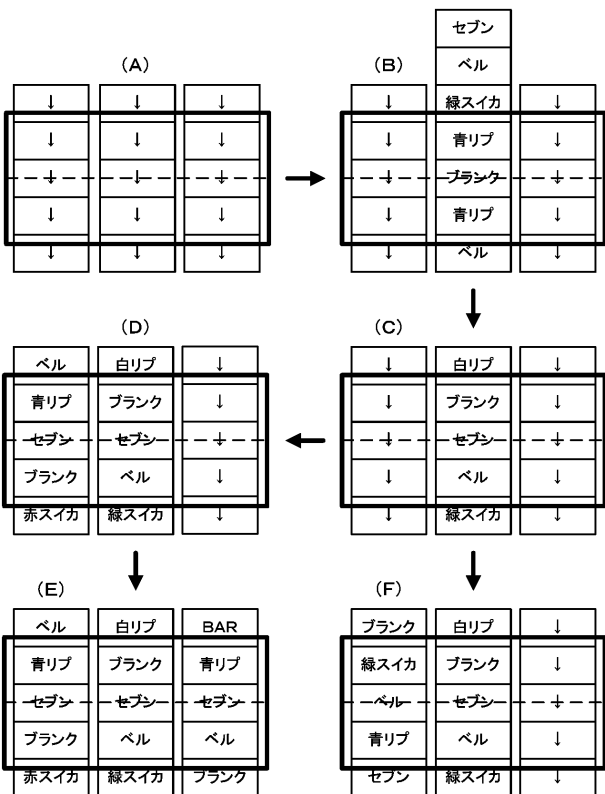
【図 7 2】



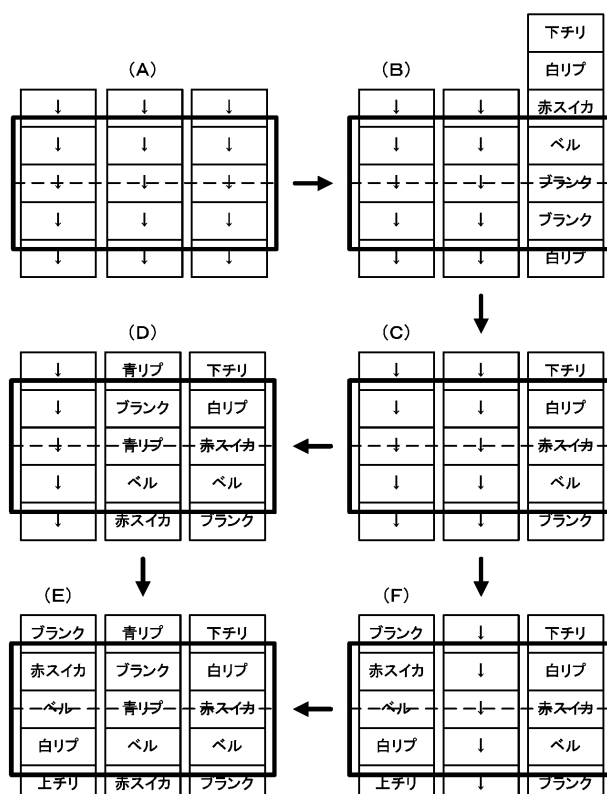
10

20

【図 7 3】



【図 7 4】

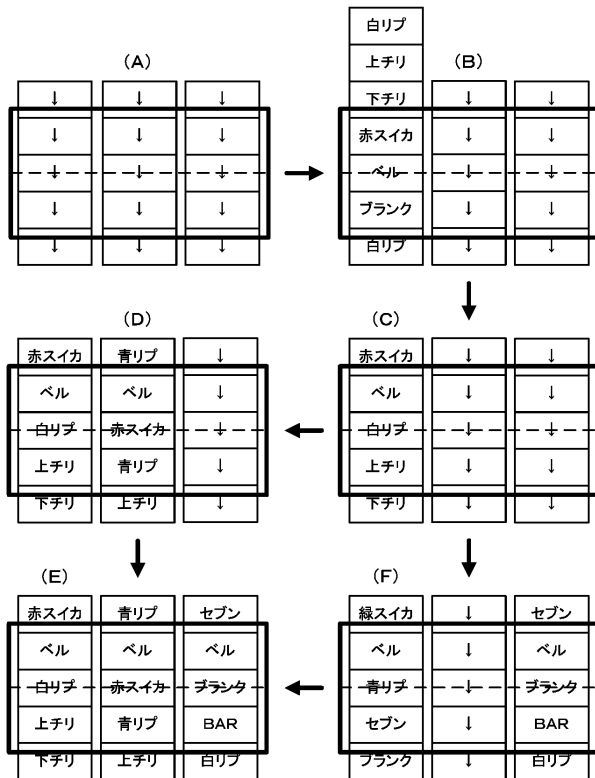


30

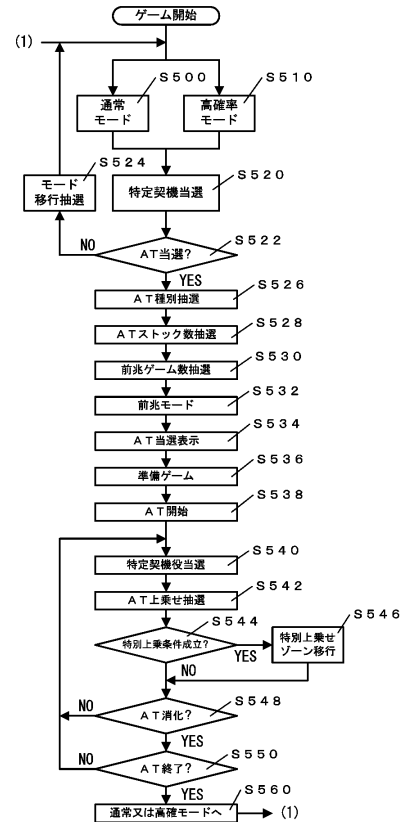
40

50

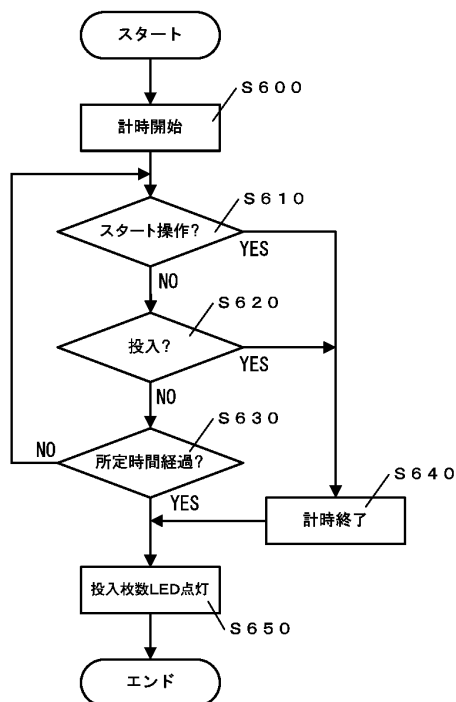
【図 75】



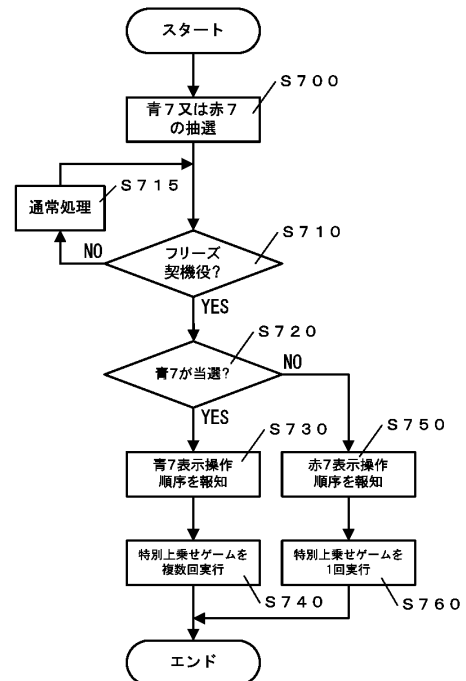
【図 76】



【図 77】



【図 78】



10

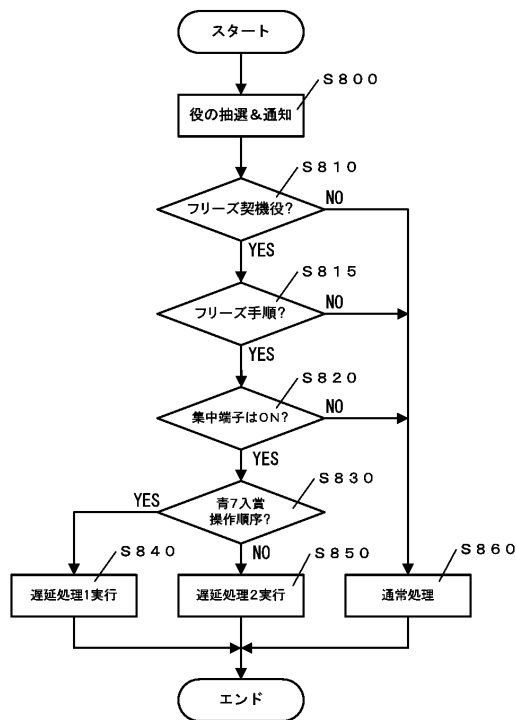
20

30

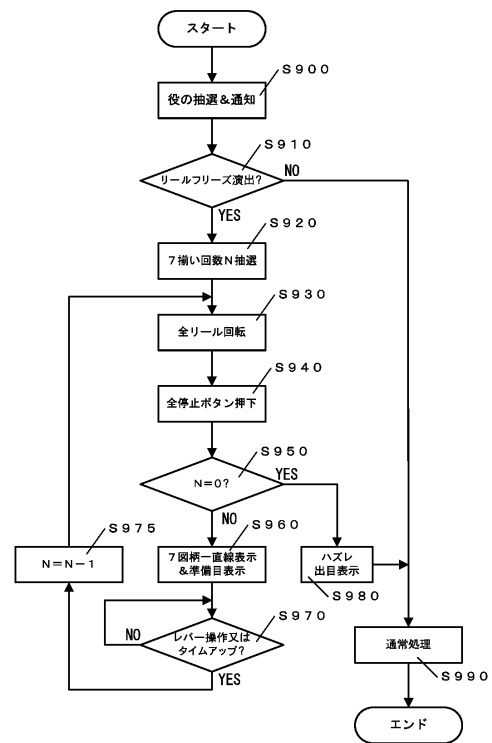
40

50

【図 79】



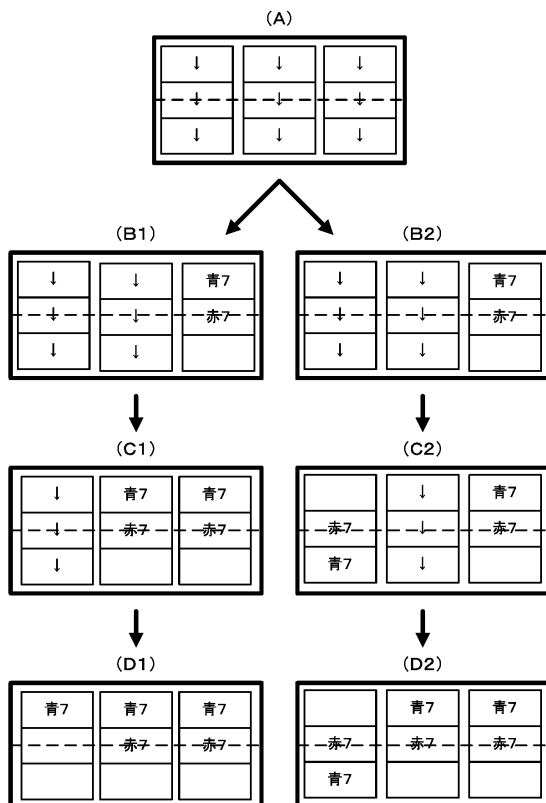
【図 80】



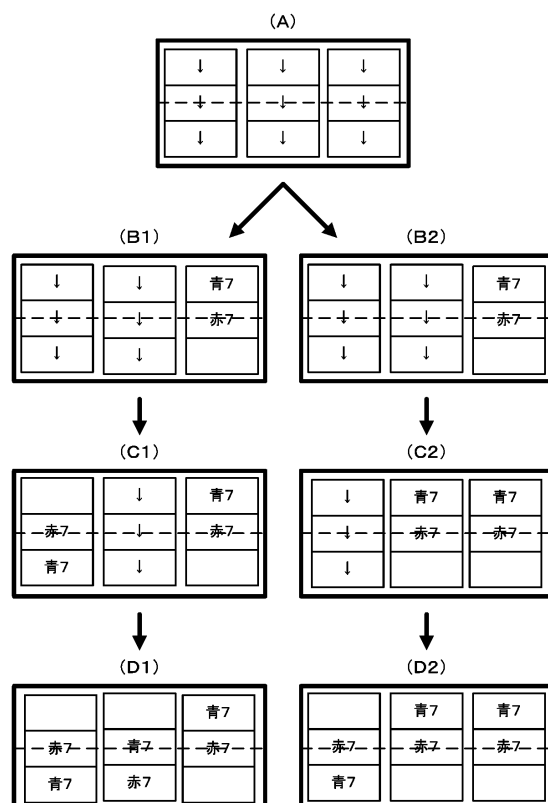
10

20

【図 81】



【図 82】

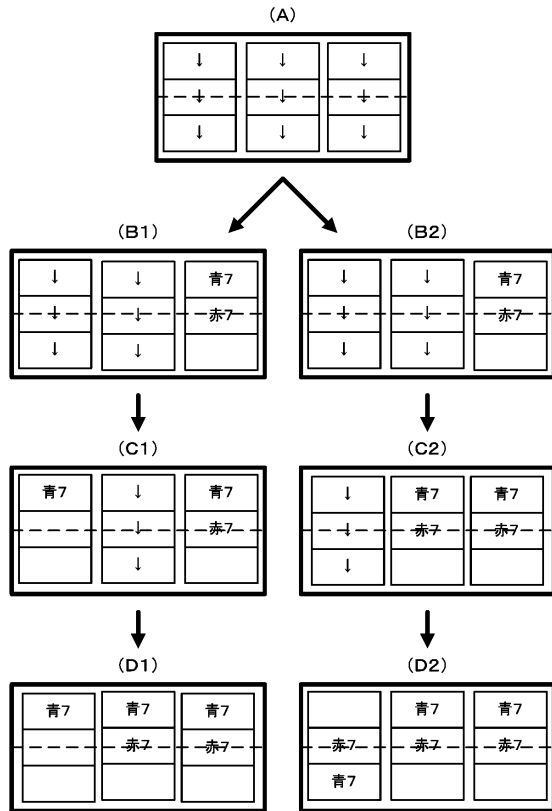


30

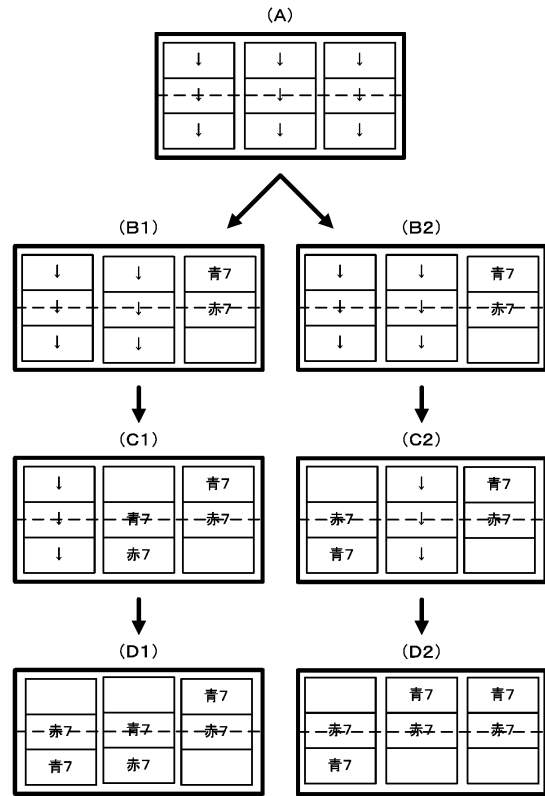
40

50

【図 8 3】



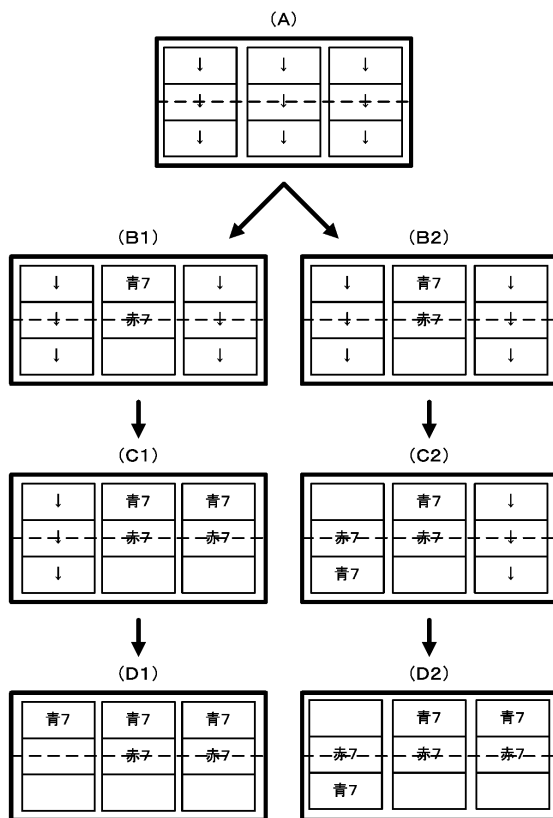
【図 8 4】



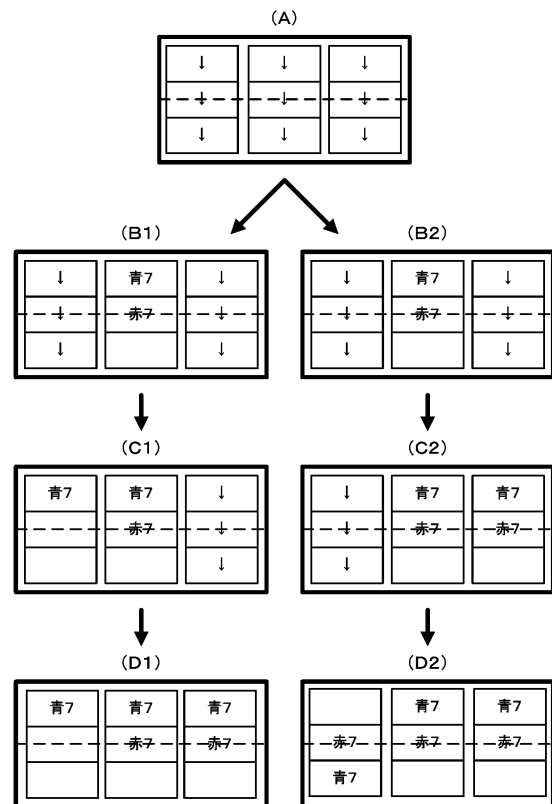
10

20

【図 8 5】



【図 8 6】

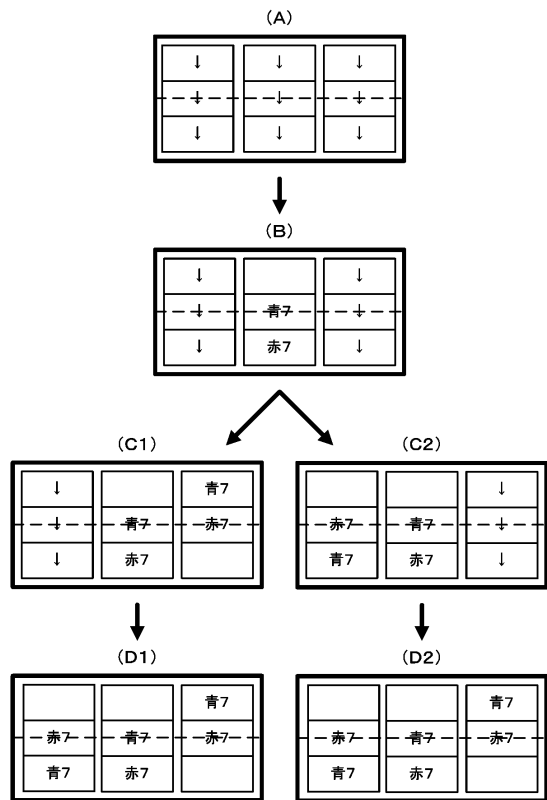


30

40

50

【図 8 7】



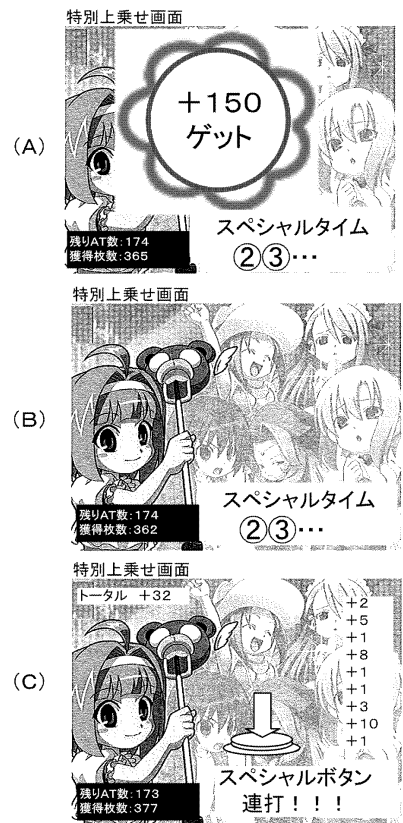
【図 8 8】



10

20

【図 8 9】



【図 9 0】

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
	押し順ベル 2a	中→右→左 (231)	FR6	白リブ	セブン 緑スイカ	セブン 緑スイカ	1枚
			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
	押し順ベル 2b	中→右→左 (231)	FR8	白リブ	赤スイカ 上チリ	赤スイカ 下チリ	1枚
			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

30

40

50

【図 9 1】

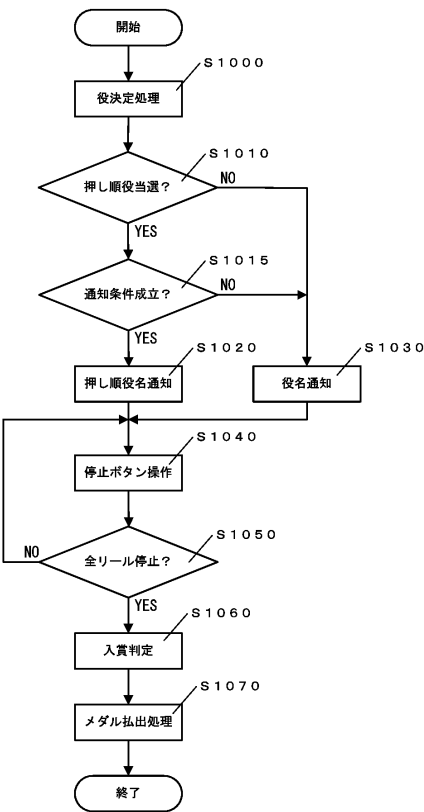
押し順小役の構成(右1st正解)							
役名	押し順役名	正解 操作順序	同時 当選役	左ドラム	中ドラム	右ドラム	配当枚 数
押し順 ベル	押し順ベル 3a	右→左→中 (312)	FR1	ベル	ベル	ベル	9枚
			FR11	赤スイカ 緑スイカ	青リブ 白リブ	ベル	1枚
			FR3	青リブ	赤スイカ 上チリ	セブン 緑スイカ	1枚
			FR4	白リブ	セブン 緑スイカ	赤スイカ 下チリ	1枚
	押し順ベル 3b	右→左→中 (312)	FR1	ベル	ベル	ベル	9枚
			FR11	赤スイカ 緑スイカ	青リブ 白リブ	ベル	1枚
			FR5	青リブ	赤スイカ 上チリ	赤スイカ 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 9 2】

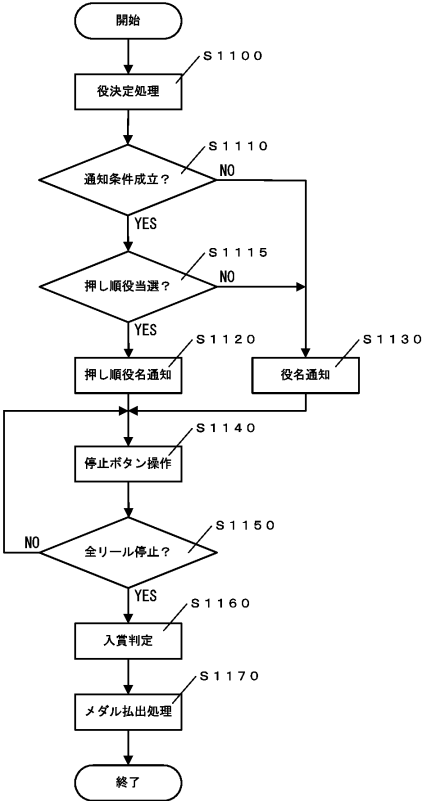


10

【図 9 3】



【図 9 4】



30

40

50

【図 9 5】

押し順小役の構成(右1st正解)

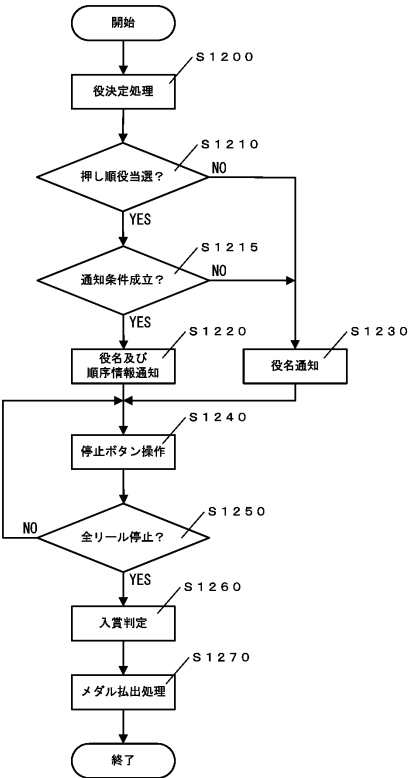
役名	正解 操作順序	同時 当選役	左ドラム	中ドラム	右ドラム	配当枚 数
押し順 ベル	右→左→中 (312)	FR1	ベル	ベル	ベル	9枚
		FR11	赤スイカ 緑スイカ	青リブ 白リブ	ベル	1枚
		FR3	青リブ	赤スイカ 上チリ	セブン 緑スイカ	1枚
		FR4	白リブ	セブン 緑スイカ	赤スイカ 下チリ	1枚
	右→左→中 (312)	FR1	ベル	ベル	ベル	9枚
		FR11	赤スイカ 緑スイカ	青リブ 白リブ	ベル	1枚
		FR5	青リブ	赤スイカ 上チリ	赤スイカ 下チリ	1枚
		FR6	白リブ	セブン 緑スイカ	セブン 緑スイカ	1枚
	右→中→左 (321)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

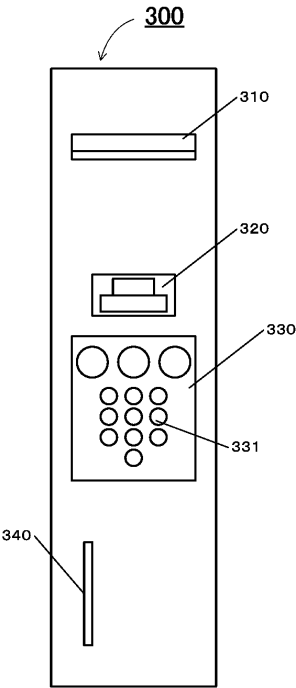
押し順小役の構成(右1st正解)

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 7】



【図 9 8】



10

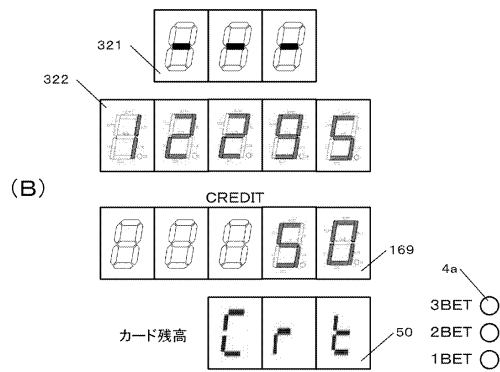
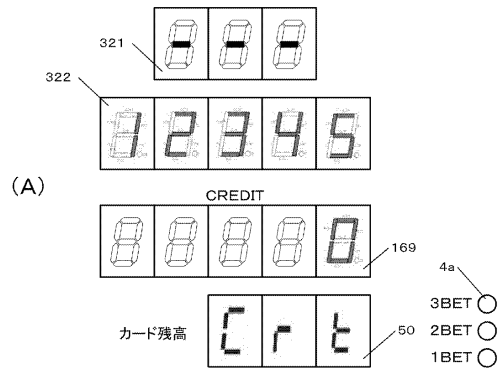
20

30

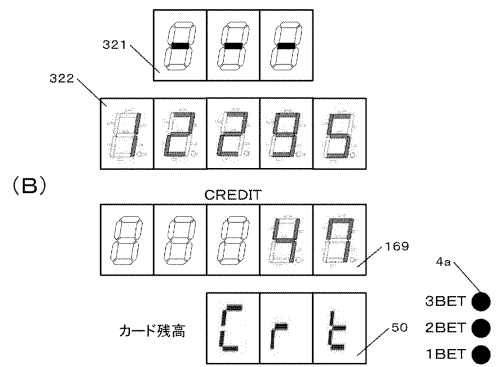
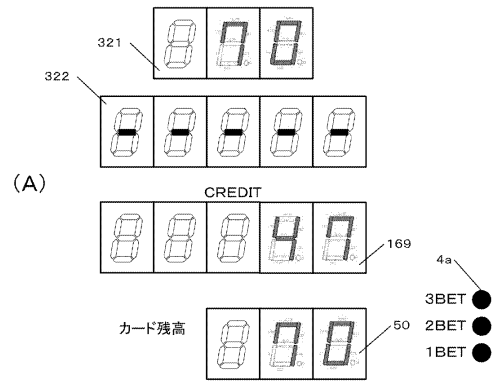
40

50

【図 1 0 3】



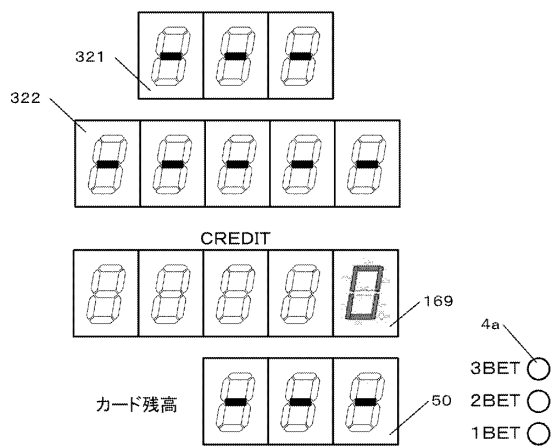
【図 1 0 4】



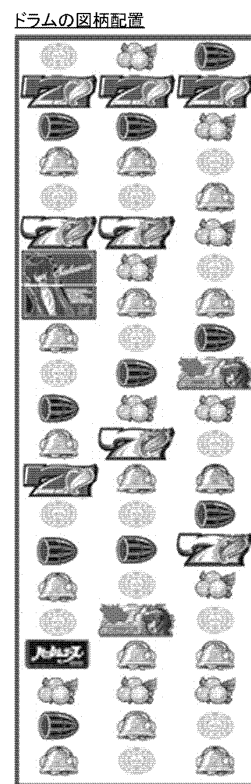
10

20

【図 1 0 5】



【図 1 0 6】



30

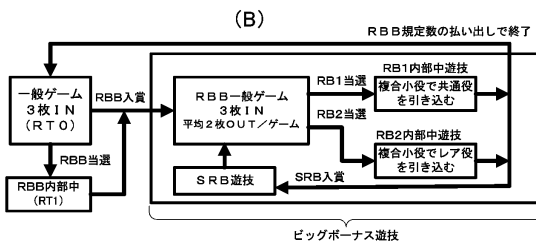
40

50

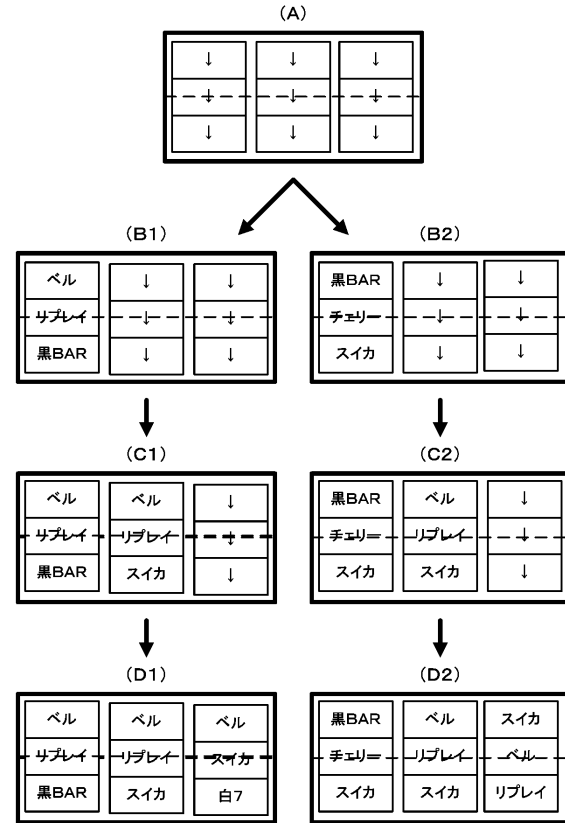
【図 107】

(A) 配当表(役物未作動時、BB一般遊技時、規定数3枚)

左ドラム	中ドラム	右ドラム	獲得メダル枚数	備考
青7	青7	青7	0枚	1種役物連続作動装置(RBB)
スイカ	チェリー	赤バー	0枚	1種役物(RB1:不利)
スイカ	赤バー	チェリー	0枚	1種役物(RB2:有利)
ベル	ベル	ベル	9枚	第1小役(FR1) 見た目:中央横一直線
ベル	ベル	ベル	9枚	第2小役(FR2) 見た目:右下リ一直線
ベル	ベル	ベル	9枚	第3小役(FR3) 見た目:右上リ一直線
ベル	ベル	ベル	9枚	共通ベル小役(FR4) 見た目:上段横一直線
リプレイ他	ベル他	チェリー/スイカ他	1枚	1枚共通役(バラケ目)
チェリー/上チリ他	ベル/リプレイ他	ベル/リプレイ他	1枚	中段チェリー役 見た目:チェリーが左中段
黒バー他	ベル他	リプレイ	1枚	強チェリー役 見た目:チェリーが右上リ一直線
黒バー他	ベル他	ベル	1枚	中チェリー役 見た目:チェリーが2つ表示
黒バー他	リプレイ	ベル	1枚	弱チェリー役 見た目:チェリーが1つ表示
スイカ	スイカ	スイカ	1枚	スイカ役 見た目:スイカが右下がり一直線
スイカ	スイカ	青7/白7赤バー	1枚	チャンス目 見た目:スイカが外れ
リプレイ	リプレイ	リプレイ	再遊技	再遊技作動



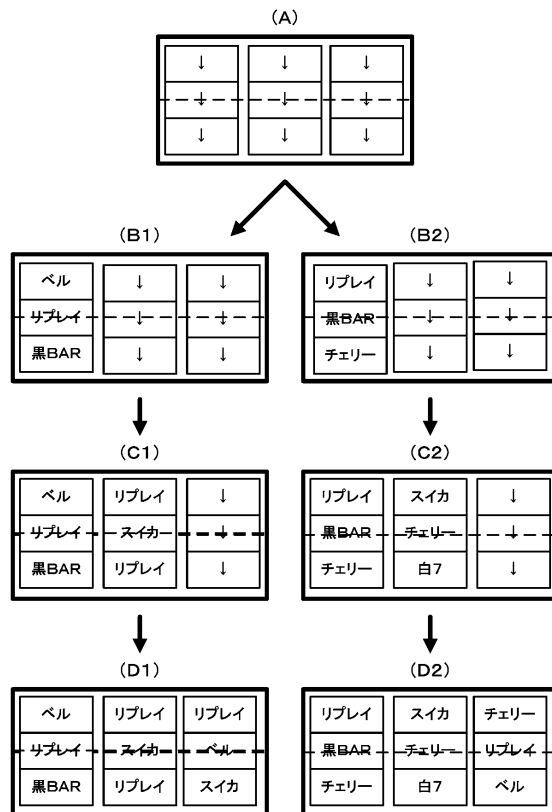
【図 108】



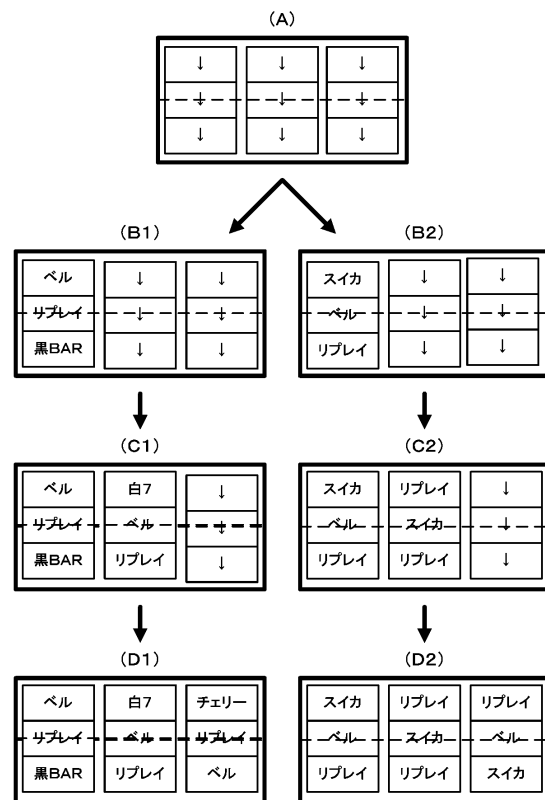
10

20

【図 109】



【図 110】

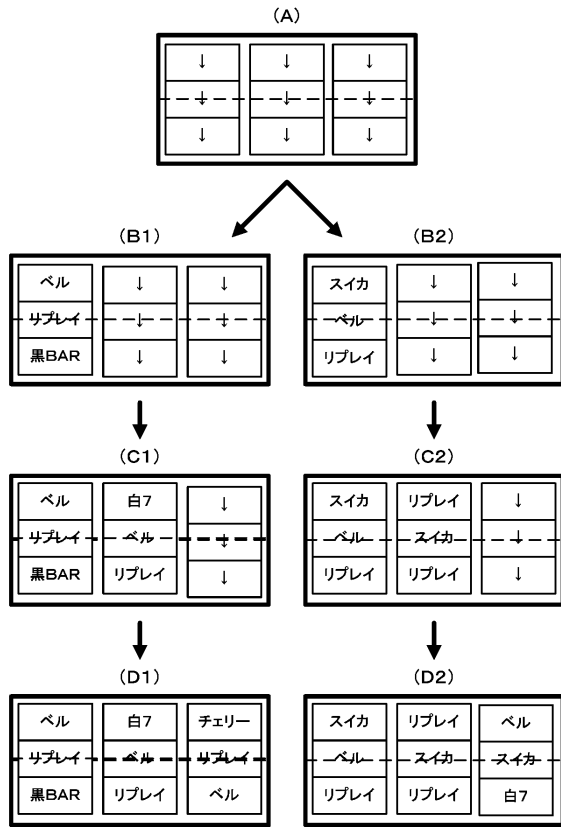


30

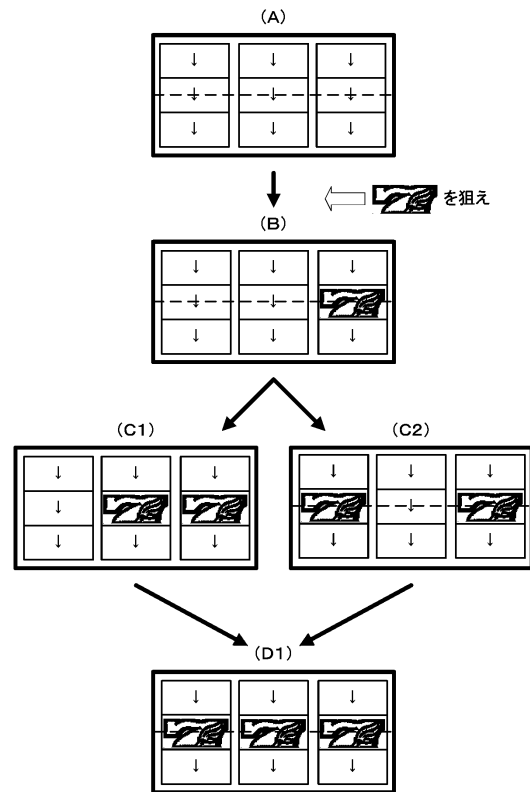
40

50

【図 1 1 1】



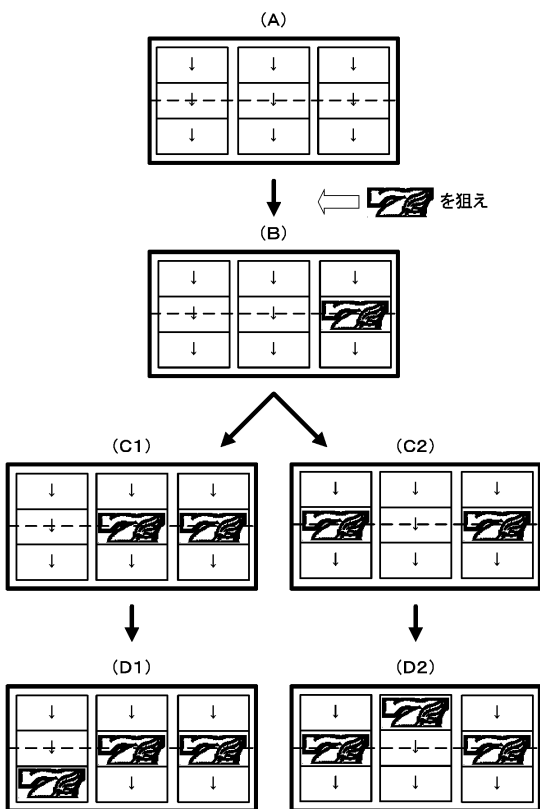
【図 1 1 2】



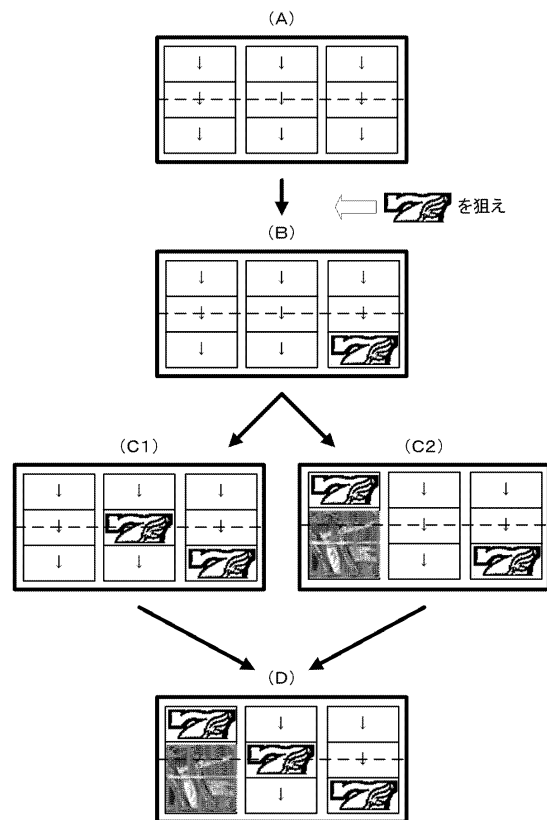
10

20

【図 1 1 3】



【図 1 1 4】



30

40

50

【図 1 1 9】

(A)

滞在G数	勝率		維持	ハズレ	勝利
3.3	63.2%	勝率	100.00%		
0.244863014	1/8	0.125	75.51%	11.99%	12.50%
0.393085007	1/7	0.142857143	55.86%	8.87%	10.79%
0.470596722	1/6	0.166666667	40.17%	6.38%	9.31%
0.497483471	1/5	0.2	27.74%	4.40%	8.03%
0.489175997	1/4	0.25	17.95%	2.85%	6.93%
0.457414364	1/3	0.333333333	10.33%	1.64%	5.98%
0.41102612	1/2	0.5	4.46%	0.71%	5.16%
0.356552779	1/1	1	0.00%	0.00%	4.46%

(B)

滞在G数	勝率		維持	ハズレ	勝利
3.4	66.6%	勝率	100.00%		
0.230421687	1/8	0.125	76.96%	10.54%	12.50%
0.378828567	1/7	0.142857143	58.02%	7.95%	10.99%
0.464830216	1/6	0.166666667	42.52%	5.82%	9.67%
0.504116981	1/5	0.2	29.92%	4.10%	8.50%
0.509166051	1/4	0.25	19.74%	2.70%	7.48%
0.489828708	1/3	0.333333333	11.57%	1.59%	6.58%
0.453817789	1/2	0.5	5.09%	0.70%	5.79%
0.407111504	1/1	1	0.00%	0.00%	5.09%

【図 1 2 1】

(A)

滞在G数	勝率		維持	ハズレ	勝利
3.7	73.9%	勝率	100.00%		
0.202433628	1/8	0.125	79.76%	7.74%	12.50%
0.348872269	1/7	0.142857143	62.31%	6.05%	11.39%
0.449425791	1/6	0.166666667	47.33%	4.60%	10.39%
0.512695299	1/5	0.2	34.51%	3.35%	9.47%
0.545974974	1/4	0.25	23.60%	2.29%	8.63%
0.555428764	1/3	0.333333333	14.34%	1.39%	7.87%
0.546244916	1/2	0.5	6.53%	0.63%	7.17%
0.522770977	1/1	1	0.00%	0.00%	6.53%

(B)

滞在G数	勝率		維持	ハズレ	勝利
3.7	75.7%	勝率	100.00%		
0.196138211	1/8	0.125	80.39%	7.11%	12.50%
0.341711283	1/7	0.142857143	63.30%	5.60%	11.48%
0.44516286	1/6	0.166666667	48.46%	4.29%	10.55%
0.513774439	1/5	0.2	35.62%	3.15%	9.69%
0.553808561	1/4	0.25	24.54%	2.17%	8.90%
0.570635583	1/3	0.333333333	15.03%	1.33%	8.18%
0.568845825	1/2	0.5	6.90%	0.61%	7.52%
0.552348685	1/1	1	0.00%	0.00%	6.90%

【図 1 2 0】

(A)

滞在G数	勝率		維持	ハズレ	勝利
3.5	69.5%	勝率	100.00%		
0.219086022	1/8	0.125	78.09%	9.41%	12.50%
0.367065557	1/7	0.142857143	59.74%	7.20%	11.16%
0.459276944	1/6	0.166666667	44.43%	5.35%	9.96%
0.508304703	1/5	0.2	31.72%	3.82%	8.89%
0.524424238	1/4	0.25	21.23%	2.56%	7.93%
0.515979536	1/3	0.333333333	12.63%	1.52%	7.08%
0.489703482	1/2	0.5	5.64%	0.68%	6.32%
0.45098906	1/1	1	0.00%	0.00%	5.64%

(B)

滞在G数	勝率		維持	ハズレ	勝利
3.6	71.9%	勝率	100.00%		
0.209951456	1/8	0.125	79.00%	8.50%	12.50%
0.357220285	1/7	0.142857143	61.14%	6.57%	11.29%
0.45412658	1/6	0.166666667	46.01%	4.95%	10.19%
0.510982455	1/5	0.2	33.23%	3.57%	9.20%
0.53638587	1/4	0.25	22.50%	2.42%	8.31%
0.537474382	1/3	0.333333333	13.55%	1.46%	7.50%
0.520144026	1/2	0.5	6.12%	0.66%	6.77%
0.48923787	1/1	1	0.00%	0.00%	6.12%

【図 1 2 2】

(A)

滞在G数	勝率		維持	ハズレ	勝利
4.0	85.0%	勝率	100.00%		
0.166079812	1/8	0.125	83.39%	4.11%	12.50%
0.305379224	1/7	0.142857143	68.12%	3.36%	11.91%
0.420571928	1/6	0.166666667	54.10%	2.67%	11.35%
0.514114941	1/5	0.2	41.25%	2.03%	10.82%
0.588264208	1/4	0.25	29.49%	1.45%	10.31%
0.645089174	1/3	0.333333333	18.73%	0.92%	9.83%
0.686486371	1/2	0.5	8.93%	0.44%	9.37%
0.714192099	1/1	1	0.00%	0.00%	8.93%

(B)

滞在G数	勝率		維持	ハズレ	勝利
4.1	88.5%	勝率	100.00%		
0.155918728	1/8	0.125	84.41%	3.09%	12.50%
0.292296695	1/7	0.142857143	69.79%	2.56%	12.06%
0.410621314	1/6	0.166666667	56.11%	2.06%	11.63%
0.51228864	1/5	0.2	43.30%	1.59%	11.22%
0.598608343	1/4	0.25	31.33%	1.15%	10.82%
0.670808433	1/3	0.333333333	20.15%	0.74%	10.44%
0.730039749	1/2	0.5	9.72%	0.36%	10.07%
0.77738021	1/1	1	0.00%	0.00%	9.72%

10

20

30

40

50

【図 1 2 3】

(A)

滞在G数	勝率	勝率	維持	ハズレ	勝利
4.3	92.1%		100.00%		
0.145685579	1/8	0.125	85.43%	2.07%	12.50%
0.278712506	1/7	0.142857143	71.50%	1.73%	12.20%
0.399734295	1/6	0.166666667	58.17%	1.41%	11.92%
0.50937741	1/5	0.2	45.44%	1.10%	11.63%
0.608242257	1/4	0.25	33.27%	0.81%	11.36%
0.696904139	1/3	0.333333333	21.66%	0.52%	11.09%
0.775914178	1/2	0.5	10.57%	0.26%	10.83%
0.845800213	1/1	1	0.00%	0.00%	10.57%

(B)

滞在G数	勝率	勝率	維持	ハズレ	勝利
4.3	93.2%		100.00%		
0.142748479	1/8	0.125	85.73%	1.77%	12.50%
0.27473781	1/7	0.142857143	71.99%	1.49%	12.25%
0.396446512	1/6	0.166666667	58.77%	1.22%	12.00%
0.508336072	1/5	0.2	46.06%	0.95%	11.75%
0.610851483	1/4	0.25	33.85%	0.70%	11.52%
0.704421766	1/3	0.333333333	22.11%	0.46%	11.28%
0.789460468	1/2	0.5	10.83%	0.22%	11.05%
0.86636616	1/1	1	0.00%	0.00%	10.83%

【図 1 2 5】

(A)

滞在G数	勝率	勝率	維持	ハズレ	勝利
2.2	81.3%		100.00%		
0.352739726	1/4	0.25	64.73%	10.27%	25.00%
0.549727904	1/3	0.333333333	37.24%	5.91%	21.58%
0.635114275	1/2	0.5	16.07%	2.55%	18.62%
0.642766254	1/1	1	0.00%	0.00%	16.07%

(B)

滞在G数	勝率	勝率	維持	ハズレ	勝利
1.8	86.9%		100.00%		
0.424657534	1/3	0.333333333	57.53%	9.13%	33.33%
0.654156502	1/2	0.5	24.83%	3.94%	28.77%
0.744792644	1/1	1	0.00%	0.00%	24.83%

(C)

滞在G数	勝率	勝率	維持	ハズレ	勝利
1.4	93.2%		100.00%		
0.568493151	1/2	0.5	43.15%	6.85%	50.00%
0.863013699	1/1	1	0.00%	0.00%	43.15%

(D)

滞在G数	勝率	勝率	維持	ハズレ	勝利
1.0	100.0%		100.00%		
1	1/1	1	0.00%	0.00%	100.00%

【図 1 2 4】

(A)

滞在G数	勝率	勝率	維持	ハズレ	勝利
3.1	67.1%		100.00%		
0.260273973	1/7	0.142857143	73.97%	11.74%	14.29%
0.415462563	1/6	0.166666667	53.20%	8.44%	12.33%
0.49409923	1/5	0.2	36.73%	5.83%	10.64%
0.518238154	1/4	0.25	23.77%	3.77%	9.18%
0.50478078	1/3	0.333333333	13.68%	2.17%	7.92%
0.466548599	1/2	0.5	5.90%	0.94%	6.84%
0.413148458	1/1	1	0.00%	0.00%	5.90%

(B)

滞在G数	勝率	勝率	維持	ハズレ	勝利
2.8	71.4%		100.00%		
0.280821918	1/6	0.166666667	71.92%	11.42%	16.67%
0.445299306	1/5	0.2	49.65%	7.88%	14.38%
0.525435906	1/4	0.25	32.14%	5.10%	12.41%
0.545911065	1/3	0.333333333	18.49%	2.94%	10.71%
0.525587156	1/2	0.5	7.98%	1.27%	9.25%
0.478727578	1/1	1	0.00%	0.00%	7.98%

(C)

滞在G数	勝率	勝率	維持	ハズレ	勝利
2.5	76.1%		100.00%		
0.309589041	1/5	0.2	69.04%	10.96%	20.00%
0.487070745	1/4	0.25	44.69%	7.09%	17.26%
0.569307254	1/3	0.333333333	25.71%	4.08%	14.90%
0.584653141	1/2	0.5	11.09%	1.76%	12.86%
0.554716083	1/1	1	0.00%	0.00%	11.09%

【図 1 2 6】

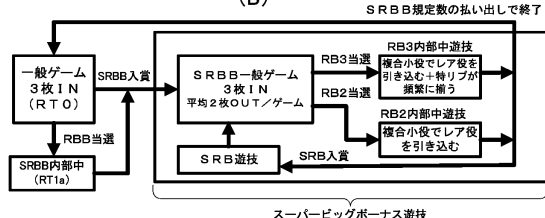
(A) 配当表(役物未作動時、RB一般遊技時:規定数3枚)

左ドラム	中ドラム	右ドラム	獲得メダル枚数	備考
上チリ	青7	青7	0枚	1種役物連続作動装置(SRB)
青7	青7	青7	0枚	1種役物連続作動装置(RBB)
スイカ	チェリー	赤バー	0枚	1種役物(RB1:不利)
スイカ	赤バー	チェリー	0枚	1種役物(RB2:有利)
スイカ	青7	チェリー	0枚	1種役物(RB3:超有利)

⋮

チェリー/上チリ	ベル/リプレイ	ベル/リプレイ	1枚	中段チェリー役 見た目:チェリーが左中段
黒バー 他	ベル 他	リプレイ	1枚	強チェリー役 見た目:チェリーが右上リ一直線
黒バー 他	ベル 他	ベル	1枚	中チェリー役 見た目:チェリーが2つ表示
黒バー 他	リプレイ	ベル	1枚	弱チェリー役 見た目:チェリーが1つ表示
スイカ	スイカ	スイカ	1枚	スイカ役 見た目:スイカが右下がり一直線
スイカ	スイカ	青7/白7 赤バー	1枚	チャンス目 見た目:スイカが外れ
リプレイ	リプレイ	リプレイ	再遊技	再遊技作動
上チリ	赤バー	赤バー	再遊技	特殊再遊技作動(特リプ)
非上チリ	赤バー	赤バー	再遊技	非特殊再遊技作動 (フェイクリプ)

(B)



10

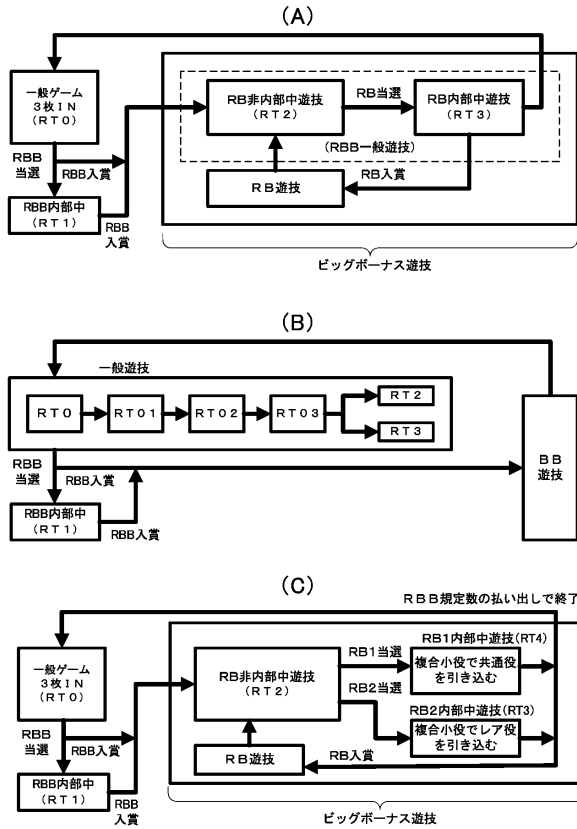
20

30

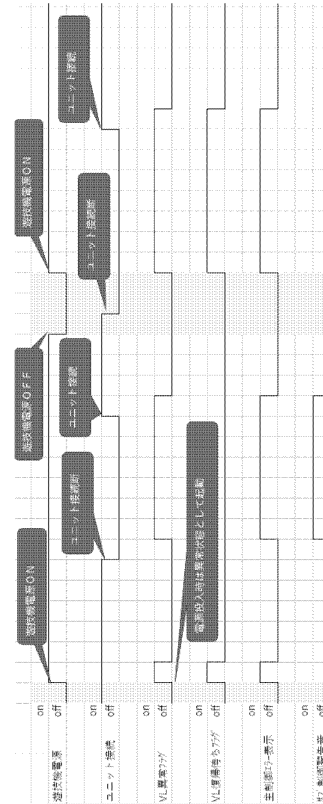
40

50

【図 1 2 7】



【図 1 2 8】



10

20

30

40

50