

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2016-106956

(P2016-106956A)

(43) 公開日 平成28年6月20日(2016.6.20)

(51) Int.Cl.

A63F 5/04 (2006.01)

F I

A63F 5/04 512Z

テーマコード (参考)

2C082

審査請求 未請求 請求項の数 2 O L (全 113 頁)

(21) 出願番号 特願2014-249368 (P2014-249368)
 (22) 出願日 平成26年12月9日 (2014.12.9)

(71) 出願人 500553844
 ネット株式会社
 大阪府大阪市中央区島之内一丁目2番1
 7号
 (72) 発明者 西田 佳師
 大阪府大阪市中央区島之内一丁目2番1
 7号 ネット株式会社内
 (72) 発明者 鶴川 稔浩
 大阪府大阪市中央区島之内一丁目2番1
 7号 ネット株式会社内
 (72) 発明者 小田 武志
 大阪府大阪市中央区島之内一丁目2番1
 7号 ネット株式会社内

最終頁に続く

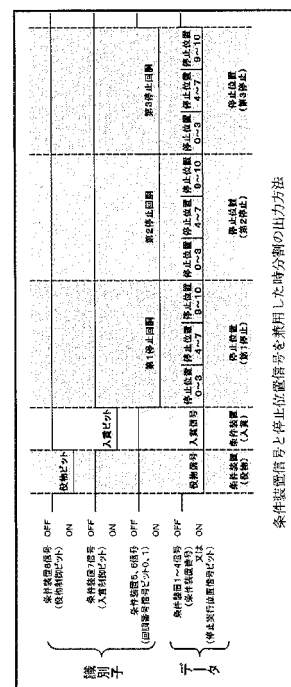
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】 (修正有)

【課題】条件装置信号のポート出力として、IF2(CN4)から送信する信号は、停止実行位置信号ビット0～9(10ビット)、回胴番号信号ビット(3ビット)、図柄停止信号STB信号(1ビット)、遊技制御信号ビット(4ビット)、遊技制御信号選択信号(1ビット)及び遊技制御信号STB信号(1ビット)の最大20ビットの信号となっている。主基板の変更をすることなしに、停止実行位置信号ビット0～9(10ビット)、回胴番号信号ビット(3ビット)の新たなデータ送信方法を備えた遊技機の提供。

【解決手段】主基板変更を行わないIF2(CN4)信号の出力方法として、従来使用しているポートを、条件装置信号と停止位置信号を兼用し、時分割で送信(一定時間経過毎に異なるデータを送信)し、IF2(CN4)対応した信号を出力する。

【選択図】図107



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

1 ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となり、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示させる複数の可変表示部を含む可変表示装置に表示結果が導出されることにより 1 ゲームが終了し、該可変表示装置に導出された表示結果に応じて入賞が発生する遊技機において、
賭数を設定する際に操作される賭数設定操作手段と、
前記ゲームを開始させる際に操作される開始操作手段と、
ゲーム毎に前記複数の可変表示部のいずれにも表示結果が導出されるより前に、前記可変表示装置に入賞表示結果の導出を許容するか否かを決定する事前決定手段と、
前記複数の可変表示部に表示結果を導出させる際にそれぞれ操作される導出操作手段と、
前記事前決定手段の決定結果と前記導出操作手段の操作に応じて、前記複数の可変表示部にそれぞれ表示結果を導出させる導出制御手段と、
演出中であることを表示する演出中表示部と、
を具備し、
主基板からの条件装置信号と停止位置信号を兼用し、時分割で送信し、I F 2 に対応した信号を出力すること、
を特徴とする遊技機。

10

【請求項 2】

1 ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となり、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示させる複数の可変表示部を含む可変表示装置に表示結果が導出されることにより 1 ゲームが終了し、該可変表示装置に導出された表示結果に応じて入賞が発生する遊技機において、
賭数を設定する際に操作される賭数設定操作手段と、
前記ゲームを開始させる際に操作される開始操作手段と、
ゲーム毎に前記複数の可変表示部のいずれにも表示結果が導出されるより前に、前記可変表示装置に入賞表示結果の導出を許容するか否かを決定する事前決定手段と、
前記複数の可変表示部に表示結果を導出させる際にそれぞれ操作される導出操作手段と、
前記事前決定手段の決定結果と前記導出操作手段の操作に応じて、前記複数の可変表示部にそれぞれ表示結果を導出させる導出制御手段と、
演出中であることを表示する演出中表示部と、
を具備し、
主基板からの条件装置信号と停止位置信号を兼用し、時分割で送信し、I F 2 に対応した信号を出力すること、
を特徴とする遊技機。

20

30

【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。

40

【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

50

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ている。

【０００４】

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

【０００５】

特に、通常遊技の内部抽選の結果により、ボーナス役（一種又は二種特別役物連続作動装置）が内部当選し、リールドラムの停止操作により特定図柄（例えば、赤７図柄や青７図柄）が有効ライン上に揃って停止及び表示された場合に、遊技者にとって最も有利な遊技モードであるビッグボーナスゲームモード（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。

【０００６】

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

【０００７】

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

【０００８】

また、従来の回胴式遊技機（４号機）の最大の特徴とも言うべき、連続してボーナスを放出（連チャン）させる為のボーナス・ストック機能も同規則で禁止された結果、従来のスロットマシン自身に付与されていた工夫や性能が失われ、当然ながら遊技性や射幸性が

極端に低下することになり、優良顧客であった遊技者（スロッター）の客離れが進んでいる。

【 0 0 0 9 】

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

10

【 0 0 1 0 】

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

20

【 先行技術文献 】

【 特許文献 】

【 0 0 1 1 】

【 特許文献 1 】 特開 2 0 1 1 - 1 6 0 8 4 4

【 特許文献 2 】 特開 2 0 1 1 - 1 2 5 5 3 2

【 特許文献 3 】 特開 2 0 1 1 - 1 5 7 1 9

【 非特許文献 】

【 0 0 1 2 】

【 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）

30

【 発明の概要 】

【 発明が解決しようとする課題 】

【 0 0 1 3 】

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 4 4 2 8 7 2 5 号）として、単図柄小役を内部当選させ、停止ボタンの操作手順が正解すると所定の図柄（例えば、ベル図柄やチェリー図柄）を複数ライン上に入賞させる一方、不正解で少ない数のライン上に停止させるといったものがある。そして、AT（アシスト機能）が当選した時に、正解の操作手順を遊技者に報知して、メダルの獲得枚数に大きな差をつける。更に、RT（高確率再遊技状態）中には手持ちメダルを減らすことなく、大量のメダルが獲得できるので、出玉の波を作り射幸性を向上させることができるのである。

40

【 0 0 1 4 】

また、出願人が開発したオリジナル技術として、スタート操作後のフリーズ演出中に、停止ボタン操作で再遊技役を疑似的に連続入賞させ、投入枚数LEDを点灯させる演出を行うというものがある（特許 5 0 4 5 8 6 0 号、特許 5 0 7 7 9 0 2 号、特許 5 1 3 1 6 6 9 号、特許 5 1 6 7 4 7 6 号）。

【 0 0 1 5 】

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

【 0 0 1 6 】

50

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

【 0 0 1 7 】

本発明は、第一に、遊技者がフリーズ演出であることを容易に認識することができる遊技機等を提供することにある。

【 0 0 1 8 】

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

【課題を解決するための手段】

【 0 0 1 9 】

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、１ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となり、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示させる複数の可変表示部を含む可変表示装置に表示結果が導出されることにより１ゲームが終了し、該可変表示装置に導出された表示結果に応じて入賞が発生する遊技機において、賭数を設定する際に操作される賭数設定操作手段と、前記ゲームを開始させる際に操作される開始操作手段と、ゲーム毎に前記複数の可変表示部のいずれにも表示結果が導出されるより前に、前記可変表示装置に入賞表示結果の導出を許容するか否かを決定する事前決定手段と、前記複数の可変表示部に表示結果を導出させる際にそれぞれ操作される導出操作手段と、前記事前決定手段の決定結果と前記導出操作手段の操作に応じて、前記複数の可変表示部にそれぞれ表示結果を導出させる導出制御手段と、演出中であることを表示する演出中表示部と、を具備し、主基板からの条件装置信号と停止位置信号を兼用し、時分割で送信し、ＩＦ２に対応した信号を出力することを特徴とする。

【 0 0 2 0 】

請求項２に係る本発明の遊技機は、１ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となり、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示させる複数の可変表示部を含む可変表示装置に表示結果が導出されることにより１ゲームが終了し、該可変表示装置に導出された表示結果に応じて入賞が発生する遊技機において、賭数を設定する際に操作される賭数設定操作手段と、前記ゲームを開始させる際に操作される開始操作手段と、ゲーム毎に前記複数の可変表示部のいずれにも表示結果が導出されるより前に、前記可変表示装置に入賞表示結果の導出を許容するか否かを決定する事前決定手段と、前記複数の可変表示部に表示結果を導出させる際にそれぞれ操作される導出操作手段と、前記事前決定手段の決定結果と前記導出操作手段の操作に応じて、前記複数の可変表示部にそれぞれ表示結果を導出させる導出制御手段と、演出中であることを表示する演出中表示部と、を具備し、主基板からの条件装置信号と停止位置信号を兼用し、時分割で送信し、ＩＦ２に対応した信号を出力することを特徴とする。

【発明の効果】

【 0 0 2 1 】

本発明に係る遊技機によれば、第一に、遊技者がクレジットを精算した際に、再遊技役が入賞していれば、警告が報知されるので、遊技者は再遊技の入賞を見逃すことがない。

【 0 0 2 2 】

第二に、本発明に係る遊技機によれば、ボーナス役が内部当選したＲＴ状態で、ハズレになることなく、払い出し枚数の多いターゲット小役を頻繁に入賞させることができるので、従来に比較して、１ゲーム当りの純増枚数を増加させることが可能となる。なお、ハ

10

20

30

40

50

ズレをできるだけ少なくなるようにしても、同様の効果がある。また、アシスト機能の発動数を一気に増加させることが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【0023】

【図1】回胴式遊技機の正面模式図である。

【図2】回胴式遊技機の右側面図である。

【図3】デザインパネルの斜視図である。

【図4】回胴式遊技機の内部構造模式図である。

【図5】回胴式遊技機の制御回路系のブロック図である。

【図6】ドラム部を制御する制御回路系のブロック図である。

10

【図7】ドラム部の構成ブロック図である。

【図8】ドラムの図柄配置表である。

【図9】ドラム部の構成ブロック図である。

【図10】ドラム部の構成ブロック図である。

【図11】各信号の関係を示すタイミングチャートである。

【図12】左ドラムの模式図である。

【図13】左ドラム、窓部及び図柄位置データとの関係を示す模式図である。

【図14】図柄の組合せ表示判定図である。

【図15】表示演出装置の構成ブロック図である。

【図16】演出パターンデータテーブルの記憶状態を示す概念図である。

20

【図17】演出画面の模式図である。

【図18】演出画面の模式図である。

【図19】演出画面の模式図である。

【図20】一般的な抽選テーブルの概念図である。

【図21】図柄の組合せと獲得メダル枚数との関係を示した配当表である。

【図22】回胴式遊技機の主要動作処理手順を示すフローチャートである。

【図23】ドラムの図柄配置表である。

【図24】図柄の組合せ表示判定図である。

【図25】役物未作動時（通常遊技中、規定数3枚）の配当表である。

【図26】遊技状態遷移図、及び各種役の抽選確率を示す概念図である。

30

【図27】役の同時当選状態を示す概念図である。

【図28】窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。

【図29】窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。

【図30】窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。

【図31】窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。

【図32】窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。

【図33】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34】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35】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36】窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。

40

【図37】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38】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39】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40】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41】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42】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43】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44】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45】表示演出装置が表示する演出画面の模式図である。

【図46】表示演出装置が表示する演出画面の模式図である。

50

- 【図 4 7】表示演出装置が表示する演出画面の模式図である。
- 【図 4 8】表示演出装置が表示する演出画面の模式図である。
- 【図 4 9】表示演出装置が表示する演出画面の模式図である。
- 【図 5 0】ドラムの図柄配置表である。
- 【図 5 1】図柄の組合せ表示判定図である。
- 【図 5 2】役物未作動時（通常遊技中、規定数 3 枚）の配当表等である。
- 【図 5 3】遊技状態遷移図、及び各種役の抽選確率を示す概念図である。
- 【図 5 4】各種役の抽選確率を示す概念図である。
- 【図 5 5】小役の当選領域の概念図である。
- 【図 5 6】小役の当選領域の概念図である。 10
- 【図 5 7】小役明示識別情報の一例を示す図である。
- 【図 5 8】再遊技役明示識別情報の一例を示す図である。
- 【図 5 9】再遊技役明示識別情報の一例を示す図である。
- 【図 6 0】再遊技役明示識別情報の一例を示す図である。
- 【図 6 1】ドラムの図柄配置である。
- 【図 6 2】押し順小役の構成図である。
- 【図 6 3】押し順小役の構成図である。
- 【図 6 4】リプレイ役の構成図である。
- 【図 6 5】窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。
- 【図 6 6】窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。 20
- 【図 6 7】窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。
- 【図 6 8】窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。
- 【図 6 9】窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。
- 【図 7 0】窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。
- 【図 7 1】窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。
- 【図 7 2】窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。
- 【図 7 3】窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。
- 【図 7 4】窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。
- 【図 7 5】窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。
- 【図 7 6】ART 開始までの処理手順を示すフローチャートである。 30
- 【図 7 7】ベルリプレイ処理サブルーチンを示すフローチャートである。
- 【図 7 8】特別上乗せゾーン D の処理サブルーチンを示すフローチャートである。
- 【図 7 9】フリーズ演出処理サブルーチンを示すフローチャートである。
- 【図 8 0】フリーズ演出処理サブルーチンを示すフローチャートである。
- 【図 8 1】窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。
- 【図 8 2】窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。
- 【図 8 3】窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。
- 【図 8 4】窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。
- 【図 8 5】窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。
- 【図 8 6】窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。 40
- 【図 8 7】窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。
- 【図 8 8】特別上乗せ画面の模式図である。
- 【図 8 9】特別上乗せ画面の模式図である。
- 【図 9 0】押し順小役の構成図である。
- 【図 9 1】押し順小役の構成図である。
- 【図 9 2】演出画面の模式図である。
- 【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。 50

【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。

【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】従来の条件装置信号のポート出力図である。

10

【図 1 0 7】条件装置信号と停止位置信号を兼用した時分割のポート出力図である。

【図 1 0 8】条件装置信号の出力パターン概略図である。

【図 1 0 9】試射試験装置との接続概略回路図である。

【図 1 1 0】試射試験装置との接続概略ブロック図である。

【発明を実施するための形態】

【0 0 2 4】

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。

20

【0 0 2 5】

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

【0 0 2 6】

基本実施例：

本発明に係る遊技機等の一例として、胴式遊技機を取り上げるが、この実施例は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。

【0 0 2 7】

40

図 1 は、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。

【0 0 2 8】

1 は、一般に「パチスロ機」と称される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）。

【0 0 2 9】

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

50

【 0 0 3 0 】

前扉 1 b の前面には、透明パネル 2 1 が嵌めこまれている。また、透明パネル 2 1 よりも内側の前扉 1 b には、デザインパネル 2 2 が取り付けられている。

【 0 0 3 1 】

デザインパネル 2 2 は、ゲーム状況に応じて各種演出を行う表示演出装置 1 1 (又は、映像ディスプレイ装置) がビス止め固定される上面部 2 2 a と、窓部 3 (図柄表示窓) が形成された中面部 2 2 b、及び発光表示装置 (表示 L E D ブロック 4) が取り付けられる下面部 2 2 c とによって筐体 1 a の内側方向に折れ曲がった底面部 2 2 d を形成し、底面部 2 2 d の左右を繋ぐ左側面部 2 2 e 及び右側面部 2 2 f とにより略箱型形状となって奥まった空間が形成される (特に、図 3 参照) 。

10

【 0 0 3 2 】

この底面部 2 2 d 上には、立体的に突出する装飾物 2 3 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 2 4 (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。

【 0 0 3 3 】

前扉 1 b やデザインパネル 2 2 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 A B S 等の各種汎用樹脂が用いられる。

【 0 0 3 4 】

20

2 は、筐体 1 a 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 2 a、中ドラム 2 b 及び右ドラム 2 c 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 L E D (図示せず) が設けられており、各種演出に応じて発光 (点灯や点滅) 又は消灯するようになっている。つまり、各ドラムが一行に上から下へ複数の図柄を表示する図柄列であり、この場合には、3 つの図柄列 (複数列) を変動させる変動表示ゲームを開始するようになっている。なお、各ドラムに替えて、液晶表示装置などを用いて図柄を表示する場合も、複数個の図柄が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。

【 0 0 3 5 】

3 は、デザインパネル 2 2 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 2 1 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 2 a と中ドラム 2 b 及び中ドラム 2 b と右ドラム 2 c を結ぶ線で目立つように表示されている。但し、有効ラインとなるのは、横方向や斜め方向、またこの本数に限定されるものではなく、V 字やその逆の小山型など設計段階で適宜決定される。なお、この有効ラインの下側には、回胴部ライン表示 L E D 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。

30

【 0 0 3 6 】

4 は、窓部 3 の下側で且つデザインパネル 2 2 の下面部に設けられた表示 L E D ブロックであり、後述するように投入枚数 L E D 4 a、メダル貯留枚数表示 L E D 4 b、メダル払出枚数表示 L E D 4 c、リプレイ表示 L E D 4 d、エラー表示 L E D 4 e 及び演出中表示 L E D 4 f の表示 L E D 群で構成される。

40

【 0 0 3 7 】

5 は、メダル投入部であり、ドラム部 2 (回転ドラム) を回転及び停止させる変動表示ゲームを開始させるための遊技メダル (遊技媒体であり、「コイン」や単に「メダル」という場合もある) を投入するメダル投入口が設けられている。なお、メダル投入部 5 の両サイドには左光透過部 5 a 及び右光透過部 5 b が設けられており、下側左右に取り付けられた複数の光源 (例えば、L E D) 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 (

50

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。

【0038】

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

10

【0039】

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

【0040】

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。

【0041】

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。

30

【0042】

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。

【0043】

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

40

50

方向入力に対応させることができる。

【0044】

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。

10

【0045】

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

【0046】

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

20

【0047】

この遊技状態表示LED部13（13a～13h）は、前扉1bの外周を略一周するように配置されているので、遊技者に対して、カラフルな光が途切れることなく、外周淵部をグルグル回するような光演出を効果的に行うことが可能となる。特に、前扉1bの上部中央位置（遊技機本体前面の上部中央位置）に設けられた上部状態表示LED13aは、トッ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。

30

【0048】

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

40

【0049】

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

【0050】

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

50

の表示、戦闘機の機銃操作や爆弾投下又は登場人物の移動方向等の入力情報)を、遊技者自身による1回操作又は連打して入力する。特に、スペシャルボタン14は、ATストック抽選で当選した場合、「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ATストック告知ランプが点灯する。なお、このスペシャルボタン14によって入力される情報は、後述する副基板(サブブロック)に与えられ、あくまで各種映像や音響演出にのみ用いられるものであるから、遊技結果に影響を及ぼすものではない。

【0051】

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。

10

【0052】

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。

【0053】

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。

【0054】

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。

20

【0055】

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。

【0056】

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。

30

【0057】

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。

【0058】

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。

40

【0059】

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。

【0060】

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

【0061】

4eは、エラー表示LEDであり、重大なトラブル(例えば、ドアオープン以外のトラ

50

ブル)が発生した場合に点灯する。

【0062】

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

【0063】

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

【0064】

図4は、回胴式遊技機の内部構造模式図である。

【0065】

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

【0066】

筐体1aの右上部には反射板27が設けられ、前扉1bの対応位置にはフォトセンサが設けられており、前扉1bが閉じた状態では、フォトセンサから出射されたLED光が反射板によって反射され、フォトランジスタによって検出される一方、開いた状態では、反射光が検出されないので、前扉1bの開閉状態を検知することができる。

【0067】

28は、電源部であり、電源スイッチ28cをオン状態にすると、各回路ブロックに電源が供給され、初期チェックや初期設定の後、変動表示ゲームを行うことができるようになる。

【0068】

28aは、設定用キースイッチ(設定変更許可スイッチともいう)であり、出玉率の段階設定操作や段階設定値の確認を行うときに使用する。操作キーを鍵穴28dに差し込んで回転させることにより、OFFからONの状態又は逆のONからOFFの状態にすることができる。

【0069】

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

【0070】

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

【0071】

図5は、回胴式遊技機の制御回路系のブロック図である。

【0072】

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

【0073】

100は、主制御部であり、CPUを内蔵するマイクロプロセッサを搭載した一体型のワンチップマイコン(エルイーテック社製のLE4380A-PA-S)であり、所定のデータテーブル領域や装置全体の制御手順を記述した制御プログラムを記憶するROM101と、カウンタやレジスタ等が形成され制御に必要な情報を一時的に記憶するRAM102(RWM:リライタブルメモリともいう。また、内蔵だけではなく、外付けRAMも

10

20

30

40

50

含む。)とが設けられている。このRAM 102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。

【0074】

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。

10

【0075】

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。

【0076】

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。

20

【0077】

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

30

40

【0078】

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

【0079】

50

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。

【0080】

10

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ROM 161 と、カウンタ、タイマーやレジスタ等が形成され主制御部 100 から受信した制御に必要な情報を一時的に記憶するRAM 162 などが設けられている。このROM 161 には、複数のBGM（バック・グラウンド・ミュージック）データが記憶されており、特にボーナスゲーム中において、遊技者の気持ちを高揚させる為に、特別にアレンジされたBGMが演出場面に応じて適宜選択及び演奏される。なお、主制御部 100 と副制御部 160 を別個に設ける必要はなく、1つの制御部とすることも可能である。

20

【0081】

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。

【0082】

30

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。

【0083】

40

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MAX 10000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。

【0084】

また、副制御部 160 は、選択ゲームを実行するか否かを確認し、遊技者がスペシャルボタンを連打すると、連打した回数に応じたパルス信号を受けとり、そのパルス数が所定数の8回以上に達すると、選択ゲーム抽選を行なって当たりとする数字（例えば、「0」又は「1」）を決定する。そして、選択ゲームを発動させると、表示演出装置 11 に「○」又は「×」や「左又は右」などを左停止ボタン 10a と右停止ボタン 10c にそれぞれ対応させて表示して、遊技者に選択操作を促す。例えば、選択ゲーム抽選結果で「0」が当選している場合に、遊技者が左停止ボタン 10a を操作して対応する「○」や「左」を選択

50

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 A T ストック抽選 (1 ~ 127 個) で当選した回数分だけ、A T 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。

【 0085 】

これに対して、遊技者が右停止ボタン 10 c 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、A T 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。

【 0086 】

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、ROM 161 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。

【 0087 】

特に、副制御部 160 は、後述するように、A T 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。

【 0088 】

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 LED 4 a 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

10

20

30

40

50

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。

【 0 0 8 9 】

操作方向センサ 1 1 1 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 1 6 0 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 1 1 に表示し、更にスピーカ部 1 2 から効果音を発生させる。

【 0 0 9 0 】

スペシャルボタンセンサ 1 1 2 は、スペシャルボタン 1 4 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 1 6 0 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 1 1 に表示する。更に、スピーカ部 1 2 から爆弾投下や機銃操作などの効果音を発生させる。

【 0 0 9 1 】

扉異常信号出力装置 1 1 3 は、扉の開閉状態を検出して副制御部 1 6 0 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 1 b 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 1 b 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 1 6 0 に通知する。これにより副制御部 1 6 0 は、前扉 1 b 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。

【 0 0 9 2 】

メダル検出センサ 1 3 0 は、メダル通過センサと近接センサ（図示せず）で構成され、メダル投入口 5 から投入されたメダル数に応じた数のパルス信号を出力する。主制御部 1 0 0 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 4 a 又はメダル貯留枚数表示 LED 4 b 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。

【 0 0 9 3 】

ベットボタン検出センサ 1 4 0 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 1 4 0 a、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 1 4 0 b の 2 つで構成され、主制御部 1 0 0 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 1 0 0 は、得られたパルス信号に対応するように投入枚数 LED 4 a の枚数表示を制御する。

【 0 0 9 4 】

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 1 1 0 はスタート信号を出力し、主制御部 1 0 0 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。

【 0 0 9 5 】

そして、主制御部 1 0 0 は、変動表示ゲーム中に停止ボタン 1 0 a、1 0 b 及び 1 0 c が操作されると、回転ドラムの回転を停止させ、所定の入賞役が成立（各回転ドラムの図柄が予め定めた所定の組み合わせで表示されると入賞となる。）してメダルの払い出しを行う場合、その払出し枚数を表示 LED ブロック 4 中のメダル払出枚数表示 LED 4 c に表示して、これをクレジット数に加えてメダル貯留枚数表示 LED 4 b 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。

【0096】

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。

【0097】

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。

【0098】

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。

【0099】

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。

【0100】

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。

【0101】

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。

【0102】

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。

【0103】

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。

【0104】

10

20

30

40

50

図 7 は、ドラム部の構成ブロック図である。

【 0 1 0 5 】

ステップモータ 3 0 a (図示せず)、3 0 b (図示せず) 及び 3 0 c の各回転軸には、厚肉の円盤状回転体である左ドラム 2 a、中ドラム 2 b 及び右ドラム 2 c の中心部がそれぞれ連結されており、図示した矢印の方向 (即ち、上から下方向) に回転する。また、各ドラムの外周部には複数種類の図柄が描かれた左回胴帯 3 2 a、中回胴帯 3 2 b 及び右回胴帯 3 2 c が貼り付けられており、変動表示ゲームにおいて同一図柄 (予め決められた所定図柄) が有効ライン上に並んで窓部 3 に表示されれば成立 (入賞又は作動) となる。なお、同図の星マーク、+ マーク、プラマーク (黒丸マーク) や三角マークは便宜的に示したものであり、実際とは異なっており、7 図柄、バー図柄、ベル図柄、スイカ図柄やチェリー図柄が一般に用いられる。また、一般に、回胴帯はリールテープと呼ばれている。

10

【 0 1 0 6 】

ステップモータ 3 0 a、3 0 b 及び 3 0 c のそれぞれに対して、回胴センサ 3 1 a、3 1 b 及び 3 1 c (図示せず。) が設けられており、ステップモータの 1 回転毎に各回胴センサからインデックス信号が 1 パルス返ってくるようになっている。主制御部 1 0 0 は、このインデックス信号と、出力した駆動パルス信号の数により、基準位置 (例えば、窓部 3 の最下位置) にある図柄番号と回転角度 (2 4 分割 / 図柄) を常に把握している。

【 0 1 0 7 】

図 8 は、ドラムの図柄配置表である。

【 0 1 0 8 】

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。

20

【 0 1 0 9 】

各回胴帯には、例示したように、それぞれ異なった並びの図柄が 2 1 個描かれており、ボーナスが作動するビッグボーナス図柄の「赤 7」や「青 7」、各種小役入賞図柄のチェリー、スイカ、ベル、及び再遊技が作動するリプレイが描かれている。なお、捨て図柄は有効ライン上に停止しても如何なる役をも構成せず、遊技者に目立たないように、例えば薄い灰色で丸の中に「N」が印刷されている。

【 0 1 1 0 】

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

30

【 0 1 1 1 】

主制御部 1 0 0 は、変動表示ゲームのスタート信号を受信し、抽選結果が当選となって役が内部当選した場合には、有効ライン上にその役の図柄を可能な限り引き込む為の引込制御を行う。

【 0 1 1 2 】

例えば、ビッグボーナス役が内部当選し、停止した左ドラム 2 a と中ドラム 2 b の右斜め下の有効ライン上に図柄「7、7」が揃っている所謂リーチ状態で、この有効ラインから 4 コマ上以内に図柄「7」が位置する場合 (即ち、有効ライン上の図柄を含めて 5 コマ以内に位置する場合)、右停止ボタン 1 0 c が停止操作されたとき (図 9 (A) 参照)、主制御部 1 0 0 は、図柄「7」を強制的に有効ライン上に引き込んで「7、7、7」の組み合わせとなるように揃える引込制御を行う (図 9 (B) 参照)。

40

【 0 1 1 3 】

一方、抽選によりいずれかの役が内部当選しているとしても、役に対応する所定の図柄が有効ライン上に表示されなければ遊技者に有利な状態とはならない。例えば、ビッグボーナスゲーム (B B 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 2 c だけではなく、左ドラム 2 a や中ドラム 2 b のいずれの図柄に対しても行うようになっている。主制御部 1 0 0 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

50

て、停止制御を行っている。

【 0 1 1 4 】

図 9 の例では、リーチ状態において、右ドラム 2 c 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つて有効ライン上に並ぶことになる。但し、この引込制御は 4 コマに限定されるものではなく、設計仕様又は法規制に適應させるように、引き込みコマ数をソフト制御で増減させることが可能である。なお、副制御部 1 6 0 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： A T ）を通知するのである。

【 0 1 1 5 】

図 1 0 は、ドラム部の構成ブロック図であり、図 1 0 (A) 及び図 1 0 (B) は右ドラム 2 c 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。

【 0 1 1 6 】

主制御部 1 0 0 は、変動表示ゲームのスタート信号を受信し、抽選結果がハズレとなつ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。

【 0 1 1 7 】

例えば、ビッグボーナス役が内部当選しておらず、停止した左ドラム 2 a と中ドラム 2 b の右斜め下の有効ライン上に図柄「 7 、 7 」が揃っているリーチ状態（テンパイ状態）において、遊技者が「目押し」により、この有効ラインから 1 コマ以内に図柄「 7 」が位置する状態で、停止ボタン 1 0 c が操作されたとき（例えば、「ビタ押し」と呼ばれている。図 1 0 (A) 参照）、主制御部 1 0 0 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 1 0 (B) 参照）。なお、この回避制御は、右ドラム 2 c だけではなく、左ドラム 2 a や中ドラム 2 b のいずれの図柄に対しても行っており、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 1 0 0 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。

【 0 1 1 8 】

図 1 1 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。

【 0 1 1 9 】

図 1 1 (A) は、各回胴センサ 3 1 a 、 3 1 b 及び 3 1 c から出力されるインデックス信号を示しており、 T 1 が 0 . 7 5 1 秒（つまり、 7 9 . 9 回転 / 分）で一定となるように主制御部 1 0 0 により制御される。

【 0 1 2 0 】

図 1 1 (B) は回転ドラムの図柄位置データ及び図 1 1 (C) は駆動パルス信号を示している。

【 0 1 2 1 】

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 2 4 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 ~ 2 4 パルスの範囲で図柄位置データは「 2 1 」、駆動パルス信号が 2 5 パルス ~ 4 8 パルスの範囲で図柄位置データは「 2 0 」、駆動パルス信号が 4 9 パルス ~ 7 2 パルスの範囲で図柄位置データは「 1 9 」、...、駆動パルス信号が 4 8 1 パルス ~ 5 0 4 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 2 1 ~ 1 をターンアラウンドする。つまり、図柄位置データは「 1 」の次に「 2 1 」に戻る。

【 0 1 2 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

10

20

30

40

50

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。

【0123】

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。

【0124】

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

【0125】

図12は、ドラム部に含まれる左ドラム2aの模式図である。

【0126】

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。

【0127】

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。

【0128】

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。

【0129】

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。

【0130】

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。

【0131】

図13(A)及び図13(B)に示す通り、左ドラム2a上のチェリー図柄はコマ番号8及びコマ番号19であるから(図8参照)、上段チェリーが内部当選している場合、窓部3の最下段位置を計測基準とすると、主制御部100は図柄位置データ「15」及び入力パルス相データ「0」~図柄位置データ「11」及び入力パルス相データ「23」、又は、図柄位置データ「5」及び入力パルス相データ「0」~図柄位置データ「1」及び入力パルス相データ「23」の範囲で停止ボタン10aが操作されるとチェリー図柄を上段に停止させて入賞とする。つまり、適当に停止ボタン10aを操作しても10/21の確

10

20

30

40

50

率で入賞するだけでなく、当選告知を行うと熟練者であれば目押しを行って100%に近い確率で入賞させることができる。

【0132】

図14は、図柄の組合せ表示判定図である。

【0133】

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。

10

【0134】

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

【0135】

図15は、表示演出装置の構成ブロック図である。

20

【0136】

表示演出装置11は、副制御部160から演出コマンドを受信するコマンド受信部11a、表示演出制御部11b(ROM11c及びRAM11dを含む)、及びLCDや有機EL、LED等の表示パネル11eとを備えている。なお、この場合、表示演出制御部11bにROM11cを別途設けているが、映像データの全てをROM161に記憶するようにしても問題はない。従って、ROM11cは、ROM161の一部と考えてよい。

【0137】

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。

【0138】

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。

30

【0139】

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。

【0140】

表示演出制御部11bは、演出コマンドを受け取ると、演出コマンドに対応する演出パターンデータをROM11cから読み出してRAM11dにデータ展開し、表示パネル11eに送信することにより、演出コマンドに応じた演出画像を表示画面上に表示するように構成されている。

40

【0141】

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。

【0142】

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1

50

60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、遊技者の興趣を誘うように工夫されている。

【0143】

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)。

【0144】

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。

【0145】

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。

【0146】

図20は、一般的な抽選テーブルの概念図である。

【0147】

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

【0148】

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。

【0149】

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

【0150】

通常、これらのm1~m7の数値は、法規制(風営法)やゲーム性を考慮して適宜設定

10

20

30

40

50

されるのであるが、Aタイプのノーマル機の場合には、BB当選確率は「1/200」程度、RB当選確率は「1/400」程度、チェリー及びスイカの当選確率は「1/50」程度、ベルの当選確率は「1/6」程度及びリプレイの当選確率は1/7.3となっている。

【0151】

一方、図20(B)は、高確率再遊技状態(RT状態)で用いる抽選テーブルであり、リプレイタイムではリプレイの当選範囲が α だけ広がるのに対して、ハズレとなる範囲が α だけ狭くなることにより、リプレイの当選確率を「1/2」程度とする。これにより、3枚配当に相当するリプレイ当選の確率が大幅に上がる一方、ハズレとなる確率が下がるので、リプレイタイムにおいては結果的に遊技メダルの払い出し期待値が大幅に向上又は増大することになる。また、主制御部100が、この 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。

10

【0152】

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

20

【0153】

図21は、図柄の組合せと獲得メダル枚数との関係を示した配当表である。

【0154】

BB(ビッグボーナス)とは、「赤7」のBB図柄が有効ライン上に揃った場合の役名であり、これが揃うと獲得メダル数は0で、対応するフラグエリアにフラグ1を立ててビッグボーナスゲーム(BBゲーム:役物連続作動装置の作動)に突入し、360枚を超える払い出しで終了する。

【0155】

RB(レギュラーボーナス)とは、「青7」のRB図柄が有効ライン上に揃った場合の役名であり、これが揃うと獲得メダル数は0で、対応するフラグエリアにフラグ1を立ててレギュラーボーナスゲーム(RBゲーム:役物連続作動装置の作動)に突入し、120枚を超える払い出しで終了する。なお、これらの役物連続作動装置は、第一種特別役物又は第二種特別役物の何れでもよく、設計仕様に依りて適宜選択される。

30

【0156】

チェリー図柄が左ドラムの有効ライン上に停止した場合には、有効ライン1本につき1枚のメダルが獲得される。例えば、有効ラインが図14の表示判定図であれば、左ドラムの中段に停止すれば1枚(短チェ)であるが、上段又は下段であれば有効ラインは2本となり、払い出しは合計2枚(角チェ)となる。

【0157】

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。

40

【0158】

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。

【0159】

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

【0160】

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。

50

【 0 1 6 1 】

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 1 8 0 (打ち止め設定スイッチ) は「オフ」で、且つ段階設定値は最低の「 1 」が設定されているものと仮定する。

【 0 1 6 2 】

遊技ホール側は、遊技者にプレイさせる前に、回胴式遊技機本体 1 の前扉を開けて電源スイッチ 2 8 c をオン状態にすると、各回路ブロックに電源が供給され、主制御部 1 0 0 は後述するステップ S 1 0 0 で初期チェック (ハードウェアの異常チェック等) や初期設定 (例えば、打ち止め設定フラグ「 1 」、ROM 1 0 1 が記憶する段階設定値「 1 」及び制御データの初期値を RAM 1 0 2 に書き込む) を実行し、副制御部 1 6 0 は警告モードを「オン状態」にセットし、前扉 1 b が閉められると変動表示ゲームを行うことができるようになる。

10

【 0 1 6 3 】

この遊技可能状態において、遊技ホール側が再び前扉 1 b を開けて、入力 SW 部 2 5 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 1 6 0 は、主制御部 1 0 0 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 1 8 0 が「オン」に、「 0 」は「オフ」に対応する。

20

【 0 1 6 4 】

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

【 0 1 6 5 】

図 2 2 は、回胴式遊技機の主要動作処理手順を示すフローチャートである。

【 0 1 6 6 】

遊技ホールの従業員は、回胴式遊技機本体 1 の前扉を開けて電源スイッチ 2 8 c を一旦オフ状態にし、設定変更キーを設定用キースイッチ 2 8 a に差し込んで右に回して ON 状態 (図 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 2 8 c をオン状態にすると、各回路ブロックに電源が供給され、ステップ S 1 0 0 で初期チェックや初期設定が実行された後、主制御部 1 0 0 はステップ S 1 1 0 で設定用キースイッチ 2 8 a が ON 状態であるかを判断する。

30

【 0 1 6 7 】

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

【 0 1 6 8 】

ステップ S 1 2 0 の設定変更モードにおいて、遊技ホール側が遊技者にプレイさせる前に出玉率の段階設定値「 6 」を入力し、スタートレバー 9 を一度叩き設定値を確定させ、設定用キースイッチ 2 8 a を OFF 状態にすると、主制御部 1 0 0 はステップ S 1 0 0 に戻り、設定値を「 6 」に設定するとともに、再度ハードウェアの初期チェックと初期設定等の必要な処理を行う。

40

【 0 1 6 9 】

また、主制御部 1 0 0 は、ステップ S 1 0 0 で初期画面の表示設定を行う為に、副制御部 1 6 0 に制御データを出力すると、副制御部 1 6 0 は、例えば演出コマンドとして (\$ Y 0 \$ 0 1) を表示演出装置 1 1 に送信する。その結果、表示パネル 1 1 e には、スタート画面として、夜空に満月とドラキュラ城と墓地の画面で構成される「夜の演出パターン 1 」を表示する (図示せず) 。

【 0 1 7 0 】

主制御部 1 0 0 は、段階設定値の変更後にステップ S 1 3 0 に移行すると、ドアオープン

50

ンやホッパーエラー、セレ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S 1 4 0に移行して異常処理の後に再度ステップS 1 0 0に戻る一方、異常がなければ、ステップS 1 5 0に移行する。特に、主制御部1 0 0は、異常チェックとして、ワークRAM領域に記憶している段階設定値のデータが0～5（メダル払出枚数表示LED 4 cに表示される段階設定値は各々1～6に対応する）の範囲内にあるか否かを確認し、段階設定値が所定の範囲内になれば、表示演出装置1 1、スピーカ部1 2及び遊技状態表示LED部1 3により警告（「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S 1 4 0の異常処理）を行わせる。

【0 1 7 1】

主制御部1 0 0は、ステップS 1 5 0に移行すると、メダル検出センサ1 3 0又はベットボタンセンサ1 4 0により、遊技者が遊技に必要な数量の遊技メダルを投入したか否かを判断し、所定数だけ投入した場合には、ステップS 1 6 0に移行する一方、投入していなければステップS 1 3 0に戻り、メダル投入操作があるまで各ステップをループしながら待機する。

【0 1 7 2】

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

【0 1 7 3】

主制御部1 0 0は、ステップS 1 7 0で変動表示ゲームのメイン処理を実行し、スタート信号の受信タイミングに合わせて乱数抽選を行い、ピックアップ（抽出）した乱数値と現在の内部状態（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2 0の説明参照）。

【0 1 7 4】

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

【0 1 7 5】

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

【0 1 7 6】

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

【0 1 7 7】

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3 6 0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1 2 0枚を超えた時点でRBゲームモードを終了する。

【0 1 7 8】

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

【実施例1】

【0 1 7 9】

10

20

30

40

50

図 2 3 は、ドラムの図柄配置表である。

【 0 1 8 0 】

左ドラム 2 a、中ドラム 2 b 及び右ドラム 2 c のそれぞれには、左ドラム図柄、中ドラム図柄及び右ドラム図柄が描かれた回胴帯（図示せず）が、各ドラムの外周部において一周するように張り付けられている。

【 0 1 8 1 】

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

10

【 0 1 8 2 】

図 2 4 は、図柄の組合せ表示判定図である。

【 0 1 8 3 】

主制御部 1 0 0 は、ドラムが 3 個すべて停止したときに、遊技メダルの投入枚数（一般遊技 3 枚専用）に応じた窓部 3 の有効ライン上で入賞及び作動に係る図柄の組合せ表示判定を行う。

【 0 1 8 4 】

図 2 4（B）は、遊技メダルを規定数の 3 枚を投入した場合の有効ラインであり、左ドラム 2 a、中ドラム 2 b 及び右ドラム 2 c の順に、第 1 ライン（上段、中段、下段：右下り）、第 2 ライン（下段、中段、上段：右上り）、第 3 ライン（上段、中段、上段：V 字）及び第 4 ライン（下段、中段、下段：山型又は逆 V 字）の 4 つが有効になる。なお、ボーナスゲーム（R B：第一種特別役物作動時）において、遊技メダルの規定数は 2 枚であるが、有効ラインは第 1 ライン～第 4 ラインで全く同じである。

20

【 0 1 8 5 】

図 2 5 は、役物未作動時（通常遊技中、規定数 3 枚）の配当表である。

【 0 1 8 6 】

主制御部 1 0 0 は、ドラムが 3 個すべて停止したときに、遊技メダルの投入枚数に応じた有効ライン上（図 2 4 参照）で入賞又は作動に係る図柄の組合せ表示判定を行う。この場合、投入枚数（3 枚又は 2 枚）に拘わらず、有効ラインは同じである。

30

【 0 1 8 7 】

（1）ボーナス役（R B：第一種特別役物）：左ドラム 2 a に（五角形（赤）、五角形（青）、五角形（白））の何れか、中ドラム 2 b に（五角形（赤）、五角形（青）、五角形（白））の何れか、右ドラム 2 c に（五角形（赤）、五角形（青）、五角形（白））の何れかが有効ライン上に停止した場合の役名であり、獲得枚数は 0 枚でその後にレギュラーボーナスゲームが付与される。ボーナス役は、組合せ図柄が 2 7 種類（ $3 \times 3 \times 3$ ）存在し、単独で内部当選すると、停止ボタン部 1 0 の停止操作順序やタイミングに拘わらず、何れか一つの有効ライン上に上記所定のボーナス役図柄が停止して必ず入賞するように図柄が配置されている。このレギュラーボーナスゲームは、最大 8 回で 8 回入賞すると終了するようになっているが、投入枚数が 2 枚で常に 2 枚小役が入賞するので、メダルの増減は一切ない。一方、レギュラーボーナスゲームの増減枚数の期待値を 0 枚として、当選した小役を取りこぼす様に構成すれば、通常時と同様にメダルが減るので、遊技者にとって不利な状態とすることができる。初期状態（R T 0 状態：リプレイ確率は約 $1 / 7.3$ ）において、ボーナス役（R B）が内部当選（条件装置作動）すると、次のゲームからリプレイの当選確率が変動して高確率再遊技状態（R T 1 状態：リプレイ確率約 $1 / 1.8$ ）となる。このボーナス役の作動によるレギュラーボーナスゲームが終了（作動終了）すると、リプレイの当選確率が変動して初期状態（R T 0 状態）に戻る。つまり、遊技者は R T 0 状態、R T 1 状態、レギュラーボーナスゲーム状態の何れかの遊技状態で変動表示ゲームを行うことになる。なお、この初期状態が、遊技における通常時の一般遊技となる（図 2 6 参照）。

40

50

【 0 1 8 8 】

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

10

【 0 1 8 9 】

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

20

【 0 1 9 0 】

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。

【 0 1 9 1 】

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

30

40

【 0 1 9 2 】

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

【 0 1 9 3 】

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

【 0 1 9 4 】

50

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

10

【 0 1 9 5 】

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

【 0 1 9 6 】

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

【 0 1 9 7 】

(1 0) 1 枚小役右 1 (F R 9) : 左ドラム 2 a に (五角形 (赤) 、五角形 (青) 、五角形 (白)) の何れかの図柄、中ドラム 2 b に (五角形 (赤) 、五角形 (青) 、五角形 (白)) の何れかの図柄、右ドラム 2 c に四角形 (茶) 図柄 (図柄組合せは 9 種類) が有効ライン上に揃って停止した場合の役名であり、獲得枚数は 1 枚となる。抽選で 1 枚小役右 1 が内部当選すると、F R 9 (フルーツ 9) の条件装置 1 個が作動する。F R 9 は、組合せ図柄が 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 1 0 c を操作すると、他の停止ボタン部 1 0 の停止操作順序やタイミングに拘わらず、何れか一つの有効ライン上に所定の 1 枚小役中 1 図柄が停止して入賞するように図柄が配置されている。逆に、四角形 (茶) 図柄を引き込めないタイミングで右停止ボタン 1 0 c 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 1 0 c 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 1 1) 。

20

30

【 0 1 9 8 】

(1 1) 1 枚小役右 2 (F R 1 0) : 1 枚小役右 1 とは右ドラム 2 c 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。

【 0 1 9 9 】

(1 2) 1 枚小役右 3 (F R 1 1) : 1 枚小役右 1 とは右ドラム 2 c 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。

【 0 2 0 0 】

(1 3) 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 R P 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、R T (再遊技の当選確率) の変動契機とはならない。

40

【 0 2 0 1 】

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 A R T の抽選を行ったり、赤 7 リプレイ役の内部当選で A R T が確定

50

し、抽選により複数セットのARTを付与する。

【0202】

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。

【0203】

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。

10

【0204】

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。

【0205】

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。

20

【0206】

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。

【0207】

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。

30

【0208】

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内部中にAT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。

40

【0209】

RB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。

50

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。

【0210】

図27は、役の同時当選状態を示す概念図である。

【0211】

図27(A)は、一般遊技時(通常時)において、RB、ベル小役(FR2)及び1枚小役(FR3)が同時に当選した状態である(図26(B)参照)。1枚小役(FR3)の押し順データは1なので、左停止ボタン10aが正解の操作順序である。

【0212】

図27(B)は、一般遊技時において、赤7小役(FR1)及び1枚小役(FR7)が同時に当選した状態(図26(B)参照)である。1枚小役(FR7)の押し順データは2なので、中停止ボタン10bが正解の操作順序である。

【0213】

図27(C)は、RB内部中において、赤7小役(FR1)及び1枚小役(FR11)が同時に当選した状態(図26(C)参照)である。RB内部中は、当然ながらRBフラグが立っており、抽選しなくてもRBも当選している状態である。1枚小役(FR11)の押し順データは3なので、右停止ボタン10cが正解の操作順序である。

【0214】

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。

【0215】

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RB、ベル小役(FR2)及び1枚小役(FR3)が同時に当選すると、RBフラグ、FR2フラグ及びFR3フラグが立つ。

【0216】

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

【0217】

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

【0218】

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。

【0219】

10

20

30

40

50

図 29 (A) は、図 28 (C) と同じであり、左ドラム 2 a 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 10 b 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 2 b の中段に停止させる (図 29 (B) 参照)。なお、中ドラム 2 b 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 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。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。

【0220】

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 10 c 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 2 c の上段に停止させる (図 29 (C) 参照)。なお、右ドラム 2 c 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 2 c 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。

10

【0221】

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。

【0222】

図 30 (A) は、図 29 (A) と同じであり、左ドラム 2 a 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 10 c 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 2 c の上段に停止させる (図 30 (B) 参照)。なお、右ドラム 2 c 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 2 c の上段又は下段に停止させて、テンパイ状態にすることが可能である。

20

【0223】

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 10 b 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 2 b の中段に停止させる (図 30 (C) 参照)。なお、中ドラム 2 b 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 2 b 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 10 a 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

【0224】

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。

【0225】

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 10 b 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 2 b 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 2 b 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 2 b は、4 コマ滑って停止することになる。なお、主制御部 100 は、同時当選しているベル小役 (FR2) のベル図柄 (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 2 b 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

40

50

1枚小役（FR3）を構成する五角形（赤）図柄、五角形（青）図柄又は五角形（白）図柄の何れか1つを中段位置に停止させることができる。但し、主制御部100がベル図柄を引き込まない理由は、1枚小役図柄を引き込んだ場合の図柄の組合せ数が3（四角形（茶）・五角形（白）・五角形（赤／青／白））である一方、ベル小役図柄を引き込んだ場合の図柄の組合せ数が1であり、何れの場合も1枚小役（FR3）の方がベル小役より、図柄の組合せ数が多いからである。つまり、第一停止の押し順が不正解であれば、1枚小役（FR3）を構成する図柄を有効ライン上に引き込んで停止させることができる。そして、この1枚小役図柄は、RB図柄も兼ねているので、結果的に両役の図柄を引き込んでいることになる。

【0226】

10

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。

【0227】

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

【0228】

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

【0229】

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。

【0230】

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）。

【0231】

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

40

【0232】

50

図 3 4 は、窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。

【 0 2 3 3 】

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

【 0 2 3 4 】

主制御部 1 0 0 は、ドラム部 2 の全てのドラムが回転している状態で、遊技者が第一停止で中停止ボタン 1 0 b 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 1 5 枚のメダルを払い出す。即ち、主制御部 1 0 0 は、3 つの図柄列を変動させる変動表示ゲームを開始し、役の抽選により赤 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 1 0 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。

【 0 2 3 5 】

図 3 4 (A) は、ドラム部 2 の全てのドラムが回転している状態を示している。この状態で、遊技者が第一停止で中停止ボタン 1 0 b を、No. 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 2 b 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 3 4 (B) 参照)、主制御部 1 0 0 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 2 b の中段位置に停止させる (図 3 4 (C) 参照)。結果的に、中ドラム 2 b 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 1 0 0 は、同時当選している 1 枚小役 (F R 7) 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。

【 0 2 3 6 】

図 3 5 は、窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。

【 0 2 3 7 】

図 3 5 (A) は、図 3 4 (C) と同じであり、中ドラム 2 b 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 1 0 c を停止操作すると、主制御部 1 0 0 は例えば No. 1 1 のベル図柄を右ドラム 2 c の上段に停止させる (図 3 5 (B) 参照)。なお、右ドラム 2 c 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 2 c の上段又は下段に停止させて、テンパイ状態にすることが可能である。

【 0 2 3 8 】

図 3 5 (B) のテンパイ状態において、遊技者が第三停止で左停止ボタン 1 0 a を停止操作すると、主制御部 1 0 0 は例えば No. 2 の赤 7 図柄を左ドラム 2 a の下段に停止させる (図 3 5 (C) 参照)。左ドラム 2 a 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 2 a の上段又は下段に停止させて、赤 7 小役 (F R 1) 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 1 0 a → 第三停止で右停止ボタン 1 0 c を操作しても、同様に赤 7 小役 (F R 1) 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。

【 0 2 3 9 】

図 3 6 は、窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。

【 0 2 4 0 】

図 3 6 (A) は、図 3 4 (A) と同様に、ドラム部 2 の全てのドラムが回転している状態を示している。この状態で遊技者が第一停止で左停止ボタン 1 0 a を、例えば No. 7 のリプレイ図柄が基準位置にある時に停止操作すると (左ドラム 2 a の下段位置に No. 7 のリプレイ図柄が即止まり可能な状態。図 3 6 (B) 参照)、主制御部 1 0 0 は有効ラ

インが通る左ドラム 2 a の上段位置に、6 コマ上にある No. 1 の五角形（赤）図柄を停止させる（図 3 6（C）参照）。結果的に、左ドラム 2 a は、4 コマ滑って停止することになる。なお、主制御部 1 0 0 は、同時当選している赤 7 小役（F R 1）の赤 7 図柄（No. 2）を有効ライン上に停止させることも可能であるが、押し順データが 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（F R 7）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、最遠で 6 コマ間隔に配置されている 1 枚小役（F R 7）を構成する五角形（赤）図柄、五角形（青）図柄又は五角形（白）図柄の何れか 1 つを上段又は下段位置に停止させることができる。但し、主制御部 1 0 0 が赤 7 図柄を引き込まない理由は、1 枚小役図柄を引き込んだ場合の図柄の組合せ数が 3（10
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（F R 7）の方が赤 7 小役より、図柄の組合せ数が多いからである。つまり、第一停止の押し順が不正解である場合には、1 枚小役（F R 7）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、R B 図柄も兼ねているので、R B が内部当選していれば、結果的に両役の図柄を引き込んでることになる。

【0 2 4 1】

図 3 7 は、窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。

【0 2 4 2】

図 3 7（A）は、図 3 6（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右停止ボタン 1 0 c を停止操作すると、主制御部 1 0 0 は例えば No. 3 の五角形（赤）図柄を右ドラム 2 c 下段に停止させる（図 3 7（B）参照）。なお、1 枚小役（F R 7）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 2 c 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 2 c の上段又は下段に停止させて、テンパイ状態にすることが可能である。なお、テンパイ状態となった 1 枚小役図柄は、R B 図柄も兼ねているので、R B が内部当選していれば、結果的に両役の図柄を引き込んだダブルテンパイ状態になる。

【0 2 4 3】

図 3 7（B）に示す 1 枚小役（F R 7）のテンパイ状態において、遊技者が第三停止で中停止ボタン 1 0 b を、No. 1 6 の四角形（白）図柄が基準位置にある時に停止操作すると、主制御部 1 0 0 は 5 コマ上にある No. 1 1 の四角形（青）図柄を中ドラム 2 b の中段位置に停止させ、1 枚小役（F R 7）を第 1 ライン上に入賞させる（図 3 7（C）参照）。なお、No. 1 6 の四角形（白）図柄～No. 1 1 の四角形（青）図柄が基準位置にある時に中停止ボタン 1 0 b を停止操作すると、No. 1 0 又は No. 1 1 の四角形（青）図柄を第 1 ライン上に停止させて、1 枚小役（F R 7）を入賞させることができる。つまり、2 1 コマ中の 6 コマの範囲内で停止操作すればよいので、入賞確率は 3 / 7 であるが、それ以外のタイミングで操作するとハズレとなる。なお、第二停止で中停止ボタン 1 0 b → 第三停止で右停止ボタン 1 0 c を操作しても、同様に 1 枚小役（F R 7）が入賞するか又はハズレとなり、入賞態様は結果的に同様になるので、説明を省略する。

【0 2 4 4】

図 3 8 は、窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。

【0 2 4 5】

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

【0 2 4 6】

主制御部 1 0 0 は、ドラム部 2 の全てのドラムが回転している状態で、遊技者が第一停

10

20

30

40

50

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。

10

【0247】

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。

20

【0248】

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。

【0249】

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。

30

【0250】

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。

40

【0251】

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。

【0252】

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 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.

50

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40(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3で右ファーストを意味しており、押し順が間違っているので、引き込みコマ数範囲内にある1枚小役(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2a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ことになる。

10

【0253】

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。

20

【0254】

図41(A)は、図40(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中停止ボタン10b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2b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2b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2b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。なお、テンパイ状態となった1枚小役図柄は、RB

30

【0255】

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。

【0256】

図42(A)は、図41(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.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2c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2c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10c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(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。

40

【0257】

50

図 4 3 は、窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。

【 0 2 5 8 】

図 4 3 (A) は、図 4 2 (A) と同じであり、左ドラム 2 a が停止して五角形 (赤) 図柄が上段に表示及び中ドラム 2 b が停止して五角形 (白) 図柄が中段に表示された状態において、遊技者が第三停止で右停止ボタン 1 0 c を、例えば No . 7 のベル図柄が基準位置にある時に停止操作すると (右ドラム 2 c の下段位置に No . 7 のベル図柄が即止まり可能な状態)、主制御部 1 0 0 は No . 3 の五角形 (赤) 図柄を 4 コマ滑らせて右ドラム 2 c の下段に停止させ、 R B を第 1 ライン上に入賞させる (図 4 3 (B) 参照)。また、図 4 3 (A) の状態において、遊技者が第三停止で右停止ボタン 1 0 c を、例えば No . 1 6 の赤 7 図柄が基準位置にある時に停止操作すると (右ドラム 2 c の下段位置に No . 1 6 の赤 7 図柄が即止まり可能な状態)、主制御部 1 0 0 は No . 1 0 の五角形 (青) 図柄を 4 コマ滑らせて右ドラム 2 c の上段に停止させ、 R B を第 3 ライン上に入賞させる (図 4 3 (C) 参照)。つまり、停止ボタン部 1 0 の操作順序を間違えると、1 / 3 の確率で 1 枚小役が入賞して R B 内部当選状態を維持する一方、2 / 3 の確率で R B が入賞して R B 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、R B が内部当選中に赤 7 小役 (F R 1)、ベル小役 (F R 2)、1 枚小役 (F R 3 ~ F R 1 1) が入賞すれば、次ゲームの変動表示ゲームでは、R B 内部当選中の高確率再遊技状態 (R T 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。

【 0 2 5 9 】

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

【 0 2 6 0 】

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

【 0 2 6 1 】

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

【 0 2 6 2 】

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

【 0 2 6 3 】

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

【 0 2 6 4 】

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

【 0 2 6 5 】

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

【 0 2 6 6 】

10

20

30

40

50

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。

【0267】

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。

10

【0268】

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。

【0269】

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。

【0270】

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、AT 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 AT の当選確率が高い状態で用いられるので、この画面が表示されると、遊技者は AT 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 AT 抽選（AT 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、AT 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、RB 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。

20

30

【0271】

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（AT 抽選）を行う。副制御部 160 は、AT 抽選を行うと、その旨を遊技者に伝える為に、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 AT 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 AT 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、AT 放出確定（AT 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

【0272】

AT を放出する他の前兆演出として、「ゴロゴロ・ドッカーン」という効果音と共に、夜のカミナリ画面が引き続いて用いられる。特に、図 26 に示した一般遊技時の前兆演出中において、「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。

50

【 0 2 7 3 】

上述した A T 抽選は、ナビ抽選（「ナビゲーション抽選」の省略名称）とも呼ばれており、A T 機能が発動すると、押し順小役（ターゲット小役）を入賞させる為に、副制御部 1 6 0 は停止ボタン部 1 0 の操作順序を告知する。また、A T 抽選で当選すると、A T 機能を即座に発動するのではなく、A T ストック（貯蔵又は蓄え）として加算して記憶しておき、所望のタイミングで一気に放出することにより、大量のメダルを遊技者に獲得させることが可能である。例えば、当選確率が非常に低い赤 7 揃いの特殊リプレイ（無効ラインである上段横ライン、中段横ライン又は下段横ラインに赤 7 図柄が揃ったように見える赤 7 リプレイ役）が当選した後の R T 状態（高確率再遊技状態）で、5 0 ゲーム 1 セットの A T ストックを全て放出し、更に A R T 中に A T 抽選を行えば、R T により持ち玉を減らすことなく、延々に A R T が継続するので大きな出玉の塊を作り出すことができる。

10

【 0 2 7 4 】

図 4 6 は、表示演出装置が表示する演出画面の模式図である。

【 0 2 7 5 】

副制御部 1 6 0 は、A T 当選を告知する場合、図 4 5（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 4 6（A）参照）、停止ボタン部 1 0 の操作に応じて、プレートを持った 2 匹のコウモリが遠くから近付いて来て、徐々に「B O N U S」文字が認知できるように表示し（図 4 6（B）参照）、最後に飛び去るコウモリ告知演出を行う。

【 0 2 7 6 】

20

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 4 6（C）参照）。

【 0 2 7 7 】

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

【 0 2 7 8 】

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

30

【 0 2 7 9 】

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

【 0 2 8 0 】

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

40

【 0 2 8 1 】

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

50

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。

【0282】

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。

【0283】

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)。

10

【0284】

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)。

【0285】

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。

20

【0286】

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。

30

【実施例2】

【0287】

図50は、ドラムの図柄配置表である。

40

【0288】

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。

【0289】

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」

50

及び「リプレイ 2」が描かれている。

【0290】

図 5 1 は、図柄の組合せ表示判定図である。

【0291】

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。

【0292】

図 5 1 (B) は、遊技メダルを規定数の 3 枚を投入した場合の有効ラインであり、左ドラム 2 a、中ドラム 2 b 及び右ドラム 2 c の順に、第 1 ライン（中段、中段、中段：中央横一直線）の 1 つだけが有効になる。なお、ボーナスゲーム（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。

【0293】

図 5 2 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。

【0294】

主制御部 100 は、ドラムが 3 個すべて停止したときに、遊技メダルの投入枚数に応じた有効ライン上（図 5 2 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。

【0295】

（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 2 a に青 7、中ドラム 2 b に赤 7、右ドラム 2 c 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で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 5 3 (A) 参照）。

【0296】

（2）第 1 小役（FR1：第 1 ターゲット小役）：左ドラム 2 a に（ベル 1 / ベル 2 / ベル 3）図柄の何れか、中ドラム 2 b に（ベル 1 / ベル 2 / ベル 3）図柄の何れか、右ドラム 2 c に（ベル 1 / ベル 2 / ベル 3）図柄の何れかが有効ライン上に揃って停止した場合の役名であり、獲得枚数（払出枚数）は 9 枚となる。役抽選で第 1 小役が内部当選すると、FR1（フルーツ 1）の条件装置が立って作動する。FR1 は、組合せ図柄が 9 種類（ $3 \times 3 \times 3$ ）で、単独で内部当選したと仮定すると、停止ボタン部 10 の停止操作順序やタイミングに拘わらず、有効ライン上に上記所定のベル図柄が停止して必ず入賞するように図柄が配置されている（ベル図柄が中央横一直線に表示される）。第 1 小役は、RT

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。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。

【0297】

（3）第 2 小役（F R 2：第 2 ターゲット小役）：第 2 小役が入賞すると、左ドラム 2 a 上段に（ベル 1 / ベル 2 / ベル 3）図柄の何れか、中ドラム 2 b 中段に（ベル 1 / ベル 2 / ベル 3）図柄の何れか、右ドラム 2 c 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 2 a にリプレイ 2、中ドラム 2 b にベル 3、右ドラム 2 c に四角形（青）が停止する（図 5 2（B）参照）。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、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、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。

【0298】

（4）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 1 / ベル 2 / ベル 3）図柄の何れか、中ドラム 2 b 中段に（ベル 1 / ベル 2 / ベル 3）図柄の何れか、右ドラム 2 c 上段に（ベル 1 / ベル 2 / ベル 3）図柄の何れかが揃って停止して表示され、獲得枚数（払出枚数）は 9 枚となる。但し、有効ライン上には、例えば、左ドラム 2 a に五角形（白）、中ドラム 2 b にベル 3、右ドラム 2 c にリプレイ 1 が停止する（図 5 2（C）参照）。役抽選で第 3 小役が内部当選すると、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、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、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。

【0299】

（5）1 枚小役（押し順制御用の阻害小役：F R 4 ~ 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。

【0300】

（6）中段チェリー役（F R n + 1）：左ドラム 2 a にチェリー図柄、中ドラム 2 b 及び右ドラム 2 c は（A N Y 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、F R n + 1（フルーツ n + 1）の条件装置 1 個が作動する。ボーナス役が内部当選している状態で、中段チェリー役が内部当選し、遊技者が青 7 近辺で左停止ボタン 10 a を操作しても、N o . 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。

【0301】

（7）下段チェリー役（FRn+2）：左ドラム2a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2c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10a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。

10

【0302】

（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。

20

【0303】

（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7RPフラグを立てるが、他のリプレイ役（図示せず）と必ず同時当選し、押し順が正しく且つ操作タイミングが適正な場合にのみ赤7リプレイが入賞するが、目押しをミスすると他のリプレイ役の何れか一つが必ず入賞するようになっている。ボーナス役と同時に当選した場合にも、何れかの再遊技が必ず入賞して作動する。アシストボーナス（一般的に、「第3のボーナス」と称されている）が当選したことを遊技者に明確に示す為に用いられる。赤7リプレイは、従来のビッグボーナスに相当する。なお、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。

30

【0304】

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

40

【0305】

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

【0306】

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。

【0307】

50

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。

【０３０８】

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。

【０３０９】

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。

【０３１０】

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）。

【０３１１】

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。

【０３１２】

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。

10

20

30

40

50

【 0 3 1 3 】

図 5 3 (A) において、ビッグボーナスゲーム (R B B ゲーム) が終了した次のゲームから、一般ゲーム (図では、「一般遊技」と記載) が開始する。この一般ゲームにおけるリプレイ確率 (リプレイが当選する確率) は約 $1 / 7 . 3$ (置数 $8 9 7 8 / 6 5 5 3 6$) 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)。

【 0 3 1 4 】

一般ゲームにおいて、ボーナス役である R B B が内部当選し、そのゲームで R B B が入賞すると、次の遊技から R B B ゲームが開始する。R B B ゲームは、メダルの払出しが所定数の 1 2 0 枚を超えると終了し、その次の遊技からリプレイ役の当選確率が低い通常リプレイ状態となる。なお、一般ゲーム → R B B が内部当選 → R B B 入賞 → R B B ゲームで 1 2 0 枚超払出し → R B B ゲーム終了 → 一般ゲームとなることは殆どなく、遊技者は後述する R B B 内部中状態で遊技 (以下、「内部中ゲーム」という) を繰り返すことになる。一般ゲームは、内部中ゲームへ移行するまでの所謂「準備状態」と言える。R B B の置数は 2 0 0 0 で、R B B と 1 枚小役 (R B B 入賞阻害小役) が同時当選する置数は 2 5 5 8 で、前者のみが内部当選時に R B B 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。

【 0 3 1 5 】

一方、一般ゲームで R B B が内部当選しても、R B B の入賞を回避すると、ボーナス役が内部当選 (R B B 内部中) した高確率再遊技状態 (R T 1) となる (図 5 3 (A) 斜線部参照)。この R T 1 状態は、後述するようにハズレ (不当選) がないので、遊技者は、非常に有利な遊技状態で変動表示ゲームを行うことができる。なお、R T 1 状態でハズレの置数を 1 ~ 1 0 程度とし、 $1 / 6 5 5 3 6 \sim 1 0 / 6 5 5 3 6$ 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。

【 0 3 1 6 】

一般ゲーム時 (図 5 3 (B) 参照) において、R B B の合算による置数は 4 5 5 8 ($2 0 0 0 + 2 5 5 8$) であり、当選確率は $4 5 5 8 / 6 5 5 3 6$ 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 1 7 0 0 0 であり、当選確率は $1 7 0 0 0 / 6 5 5 3 6$ となる。合算による当選確率は $5 1 0 0 0 / 6 5 5 3 6$ であり、この場合には第 1 小役 ~ 第 3 小役の何れかが約 7 8 % 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 2 5 0、下段チェリー役の置数は 7 5 0、リプレイ役の置数は 8 9 7 8 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。

【 0 3 1 7 】

R B B 内部中 (図 5 4 (A) 参照) において、R B B の抽選は行わないので当選確率は 0 である。なお、R B B 内部中とは、R B B フラグが立ち、既に R B B が当たって持ち越している状態である。この R B B 内部中は、リプレイの当選確率が変動した高確率再遊技状態 (R T 状態) となる。図 5 3 (B) に示した R B B が単独当選する置数 2 0 0 0 の抽選領域が、新たにリプレイの当選領域となる。従って、元々のリプレイの置数 8 9 7 8 に、置数 2 0 0 0 を加えた 1 0 9 7 8 が置数となり、リプレイの当選確率は $1 0 9 7 8 / 6 5 5 3 6$ (約 $1 / 6$) で、且つ不当選が 0 となる。すなわち、ハズレが無い R B B 内部中において、アシスト機能を発動させて、第 1 小役 ~ 第 3 小役 (9 枚のターゲット小役) を入賞させる為の押し順を報知することにより、遊技者に効率よくメダルを獲得させるのである。R B B と 1 枚小役が同時当選する領域の置数 2 5 5 8 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。

【 0 3 1 8 】

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。

【0319】

RBB ゲーム（図 5 4（B）参照）において、内部中ゲームとの最大の相違点は、第 1 小役、第 2 小役及び第 3 小役が同時当選するようになり、置数が 17000 となったことである。つまり、内部中ゲームでは、当選領域が分散している第 1 小役、第 2 小役及び第 3 小役の合算による当選確率は $51000 / 65536$ であるのに対して、RBB ゲームでは、当選領域が重なり合うことにより、同当選確率が $17000 / 65536$ と $1/3$ に減ったことである。残りの置数 34000（ $51000 - 17000$ ）の内、置数 30000 及びリプレイの置数 10978 が、RBB ゲームではハズレ（不当選：置数 40978）となり、他の置数 4000 が増加役としての 1 枚小役が当選する領域となる。ただし、リプレイの置数を設けて、抽選してもよい。換言すると、内部中ゲームでは、第 1 小役～第 3 小役の当選領域が分散しているので、払出し枚数が 9 枚のターゲット小役 1～3 が互いに同時当選しないのに対して、RBB ゲームでは、第 1 小役～第 3 小役の当選領域が一致している（又は、重なり合っている）ので、払出し枚数が 9 枚のターゲット小役 1～3 が同時当選するようになる。これによって、RBB ゲームでは遊技メダルが減っていくか又は増えないのである。

【0320】

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。

【0321】

図 5 5 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。

【0322】

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

【0323】

役抽選に使用する乱数値は、0～65535 の範囲で 1 周期に必ず一度だけ出現し、主制御部 100 は、スタート操作されたタイミングで 1 つの乱数値を抽出する。上図は、この抽出乱数値が $n1 \sim n2 - 1$ の範囲で第 1 小役が内部当選し、抽出乱数値が $n2 \sim n3 - 1$ の範囲で第 2 小役が内部当選し、抽出乱数値が $n3 \sim n4 - 1$ の範囲で第 3 小役が内部当選することを示している。上述した通り、第 1 小役～第 3 小役は、それぞれ複数の 1

枚小役及び複数の他の 1 枚小役と同時に当選することにより、押し順小役を形成している（図 5 5（B）～（D）の上図も同様である）。押し順が正解するとターゲット小役であるベル小役（見た目がベル図柄一直線表示。但し、V 字又は逆 V 字とすることも可能）が入賞し、不正解で 1 枚小役及び他の 1 枚小役が入賞又はハズレとなる。つまり、主制御部 100 は、ボーナス役の内部当選状態を持ち越している図柄表示ゲームにおいて、リプレイ役が当選する確率を、所定確率よりも高い高確率で当選するように、且つ複数の押し順役同士が別個に当選するようにして役の抽選を実行する。

【0324】

図 5 5（A）の下図は、抽出乱数値が $n_1 \sim n_2 - 1$ の範囲で第 1 小役が内部当選し、その範囲内において、第 1 小役及び第 2 小役、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、 $n_1 \sim n_2 - 1$ の範囲に入らない複数の 1 枚小役及び複数の他の 1 枚小役が押し出されて、 $n_2 \sim n_2 + \alpha$ の範囲で 1 枚小役群が当選し、且つ $n_2 + \alpha + 1 \sim n_4$ 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。

【0325】

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

【0326】

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

【0327】

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

【0328】

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

【0329】

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

【0330】

図 5 6（A）の上図は、一般ゲーム及び R B B 内部中ゲーム（図 5 3（A）参照）における小役の当選領域を示し、下図は R B B ゲーム（図 5 3（A）参照）における小役の当選領域を示している。一般ゲームにおけるリプレイ役（再遊技役）が当選する確率を所定

確率（ $1/7.3$ ）とした場合、ボーナス内部中ゲーム（持越手段がボーナス役の内部当選状態を持ち越している図柄表示ゲーム）におけるリプレイ役が当選する確率は、所定確率よりも高い高確率となっている。この遊技状態を高確率再遊技状態と称する。役抽選に使用する乱数値は、 $0 \sim 65535$ の範囲で1周期に必ず一度だけ出現し、主制御部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。

【0331】

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。

【0332】

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。

【0333】

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。

【0334】

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。

【0335】

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

10

20

30

40

50

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。

【0336】

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

【0337】

図57は、小役明示識別情報の一例を示す図である。

【0338】

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）。

【0339】

押し順ベル小役（一般には、ターゲット小役及び障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。

【0340】

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57（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。

【0341】

10

20

30

40

50

図 5 8 は、再遊技役明示識別情報の一例を示す図である。

【 0 3 4 2 】

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

10

【 0 3 4 3 】

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

20

【 0 3 4 4 】

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

30

【 0 3 4 5 】

図 5 9 は、再遊技役明示識別情報の一例を示す図である。

【 0 3 4 6 】

図 5 9 (A) は、俗にいうベル・リプレイ役の入賞態様の一例である。ベル再遊技役 1 が内部当選した場合に、停止ボタン部 1 0 が所定の操作順序(第一停止操作で左停止ボタン 1 0 a が操作、即ち、左ファースト操作)で操作されると、主制御部 1 0 0 は、入賞ライン上に五角形(白)図柄、四角形(白)図柄、チェリー図柄を停止させて表示すると共に、ベル図柄(ベル 1 図柄～ベル 3 図柄の何れかでもよい)を上段一直線に表示する(図 5 9 (A) 参照)。つまり、ベル再遊技役の入賞図柄はバラケ目に見えるが、小役明示識別情報が一直線に揃って見えるので、遊技者は再遊技役の入賞であるにも拘らず、小役が入賞したと感じる。そこで、主制御部 1 0 0 は、実際には再遊技役の入賞ではあるが、タイマーを働かせて、投入枚数 L E D 4 a の点灯を遅延させるのである。例えば、主制御部 1 0 0 は、ベル再遊技役 1 が入賞したことを契機にして、計時を開始(フリーズ・オン)して、2 0 秒(所定時間)が経過すると、投入枚数 L E D 4 a を点灯する。一方、計時中にマックスベットボタン 8 又はスタートレバー 9 の何れかが操作されると、主制御部 1 0 0 は計時を中止(フリーズ・オフ)して、投入枚数 L E D 4 a を点灯する。例えば、再遊技役が入賞した遊技が 3 枚であれば、これと同数の 3 つを点灯させる。そして、スタートレバー 9 が操作されると、主制御部 1 0 0 は次の遊技を開始する。効果として、小役入賞と感じている遊技者が、マックスベットボタン 8 を操作すると、主制御部 1 0 0 は投入枚

40

50

数 L E D 4 a を全て点灯するので、小役入賞時と同じ慣れた操作手順で遊技を行うことが可能となる。なお、アシスト機能が発動中を示す外部集中端子板 1 7 0 の外部出力信号 3 が O N の状態で、左ファースト操作（左中右又は左右中）により、ベル再遊技役が入賞し小役明示識別情報が一直線に揃うと、主制御部 1 0 0 は外部出力信号 3 を O F F にして、アシスト機能の発動終了をホールコンピュータに通知する。

【 0 3 4 7 】

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

【 0 3 4 8 】

ベル再遊技役 1 が内部当選した場合に、停止ボタン部 1 0 が異なる他の所定の操作順序（第一停止操作で中停止ボタン 1 0 b が操作、即ち、中ファースト操作）で操作され、引き込み範囲に赤 7 図柄が存在すれば、主制御部 1 0 0 は入賞ライン上に赤 7 図柄を停止させる。第二停止操作で左停止ボタン 1 0 a が操作され、引き込み範囲に赤 7 図柄が存在すれば、主制御部 1 0 0 は入賞ライン上に赤 7 図柄を停止させる。第三停止操作で右停止ボタン 1 0 c が操作され、引き込み範囲に赤 7 図柄が存在すれば、主制御部 1 0 0 は入賞ライン上に赤 7 図柄を停止させると共に、赤 7 図柄を中段一直線に表示する（図 5 9（C）参照）。つまり、押し順が中左右の正解手順で、且つ赤 7 図柄が引き込み範囲内に存在することにより、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 1 0 0 は外部集中端子板 1 7 0 の外部出力信号 1 を O N にして、疑似 B B 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 1 7 0 の外部出力信号 1 を O N にしない。中ドラム 2 b 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 1 0 c 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 1 0 0 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 1 0 a 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 1 0 0 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 1 7 0 の外部出力信号 1 を O N 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 1 0 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 1 0 0 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 2 a の中段にリプレイ 2 図柄、右ドラム 2 c 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 5 9（D）参照）。

【 0 3 4 9 】

図 6 0 は、再遊技役明示識別情報の一例を示す図である。

【 0 3 5 0 】

図 6 0（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 1 0 が所定の操作順序（第一停止操作で左停止ボタン 1 0 a が操作、即ち、左ファースト操作）で操作されると、主制御部 1 0 0 は、入賞ライン上に四角形（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 6 0（A）参照）。つまり、ベル再遊技役の入賞図柄はバラケ目に見えるが、小役明示識別情報が一直線に揃って見えるので、遊技者は再遊技役の入賞であるにも拘らず、

小役が入賞したとを感じる。そこで、主制御部 100 は、上述のベル再遊技役 1 と同様に、タイマーを働かせて、投入枚数 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、計時を開始して、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 は計時を中止して、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 LED 4 a を全て点灯するので、小役入賞時の慣れた操作で遊技が可能となる。なお、外部出力信号 3 が ON の状態で、左ファースト操作（左中右又は左右中）により、ベル再遊技役が入賞し小役明示識別情報が一直線に揃うと、主制御部 100 は外部出力信号 3 を OFF にして、アシスト機能の発動終了をホールコンピュータに通知する。

10

20

30

40

50

【0351】

ベル再遊技役 2 が内部当選した場合に、停止ボタン部 10 が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 10 a、第三停止操作で中停止ボタン 10 b が操作されると、主制御部 100 は外部集中端子板 170 の外部出力信号 3 を ON にして、AT 信号を出力する。これにより、アシスト機能が発動したことを示すことができる。なお、類似リプレイ図柄が中段一直線に停止したが、斜め下がり又は斜め上りに停止してもよい。

【0352】

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 10 a 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 10 c が操作され、引き込み範囲に赤 7 図柄が存在すれば、主制御部 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 2 b 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 10 c 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 10 a 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 2 a の中段にリプレイ 2 図柄、右ドラム 2 c の中段にリプレイ 1 図柄を停止させて表示すると共に、類似リプレイ図柄（但し、同一のリプレイ図柄だけでもよい）を中段一直線に表示する（図 60（D）参照）。

【0353】

図 61 は、ドラムの図柄配置である。

【0354】

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。

【0355】

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、blank 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。

【0356】

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。

【0357】

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。

【0358】

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 が障害小役であり、ターゲット小役の入賞を障害する目的で設けられている。

【0359】

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 が障害小役である。

【0360】

この様に、正解操作手順が同じ押し順ベル 1 を設けるのは、停止図柄によって 1 枚小役を狙えないようにする為である。例えば、左ドラム 2 a に青リブ図柄、中ドラム 2 b に赤スイカ図柄が停止した場合、押し順ベル 1 a しかなければ、遊技者は 7 図柄又は緑スイカ図柄を狙って FR 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 FR 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。

【0361】

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

【0 3 6 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、青リブ図柄、7 図柄又は緑スイカ図柄、赤スイカ図柄又は下チリ図柄であり、入賞ライン上に表示されると 1 枚のメダル等が獲得できる。F R 1 0 の入賞図柄は、白リブ図柄、赤スイカ図柄又は上チリ図柄、7 図柄又は緑スイカ図柄であり、入賞ライン上に表示されると 1 枚のメダル等が獲得できる。F R 2、F R 9、F R 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。

【0 3 6 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 6 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、青リブ図柄又は白リブ図柄、ベル図柄であり、入賞ライン上に表示されると 1 枚のメダル等が獲得できる。F 1 1、F R 3、F R 4 が阻害小役である。他は押し順ベル 1 a と同様なので説明を省略（援用）する。押し順ベル 3 b、押し順ベル 4 a 及び押し順ベル 4 b も相違点は同様なので、説明を省略（援用）する。

【0 3 6 5】

図 6 4 は、リプレイ役の構成図である。

【0 3 6 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も多々採用されている。

【0 3 6 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。

【0 3 6 8】

通常リプレイ 1 が当選すると、R P 1（R E P L A Y 1 役）、R P 2、R P 3、R P 1 4、R P 1 5 が同時に内部当選し（フラグが立ち）、それら 5 つの R E P L A Y 役（再遊技役）の何れか一つが入賞可能となる。R P 1 の入賞図柄は、左ドラム 2 a が青リブ図柄または白リブ図柄、中ドラム 2 b が青リブ図柄又は白リブ図柄、右ドラム 2 c が青リブ図

10

20

30

40

50

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（再遊技確率変動していない状態）及びボーナス役が内部当選した R T 状態（高確率再遊技状態）共に、主制御部 100 によって抽出された乱数に基づいて役抽選される。

【0369】

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

【0370】

R P 1 4 の入賞図柄は、左にセブン図柄、中にセブン図柄、右にセブン図柄又は B A R 図柄であり、入賞ライン上に表示されると再遊技役が入賞し、図柄表示窓の中央横ラインにセブン図柄、セブン図柄、セブン図柄又は B A R 図柄が一直線に表示される。後述するように、停止ボタン部 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、B A R 図柄が表示されることはない。R P 1 5 の入賞図柄は、左にセブン図柄又はベル図柄、中にセブン図柄、右にベル図柄であり、入賞ライン上に表示され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。

【0371】

通常リプレイ 2 が当選すると、R P 1、R P 2、R P 1 4、R P 1 5 が同時に内部当選し（フラグが立ち）、それら 4 つの R E P L A Y 役の何れか一つが入賞可能となる（入賞図柄は上述の通りである）。後述するように、R P 1 4 は停止ボタン部 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、B A R 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 R B B や C B B）が内部当選した R T 状態において、抽出した乱数に基づいて役抽選を行う。即ち、高確率再遊技状態になったことを条件に、通常リプレイ 2 が抽選対象となることを意味する。

【0372】

ベルリプレイ 1 が当選すると、R P 1、R P 2、R P 3、R P 4、R P 1 4、R P 1 5 が同時に内部当選し（フラグが立ち）、それら 6 つの R E P L A Y 役の何れか一つが入賞可能となる（R P 1、R P 2、R P 3、R P 1 4、R P 1 5 の入賞図柄は上述の通りである）。R P 4 の入賞図柄は、左に青リブ図柄又は白リブ図柄、中にベル図柄、右にセブン図柄、赤スイカ図柄又は緑スイカ図柄であり、入賞ライン上に表示されると再遊技役が入賞し、図柄表示窓の右下り斜めラインにベル図柄（小役明示識別情報）が一直線に表示される。ベルリプレイ 1 が当選した場合、第一停止操作で左停止ボタン 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 4 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、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

【0373】

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

【0374】

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。

40

【0375】

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

50

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、所定数を超えた時点で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。

【0376】

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。

【0377】

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

【0378】

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の青リブ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。

【0379】

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

た、小役明示識別情報を、必ずしも入賞ライン上に停止させる必要はなく、非入賞ライン上であっても、図柄表示窓にベル図柄を一直線に表示してもよい。

【0380】

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。

【0381】

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。

【0382】

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。

【0383】

図67(A)は、図65(A)と全く同じ状態なので、説明を援用する。

【0384】

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、及び、右ドラム2c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。

【0385】

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

10

【0386】

図 6 8 は、窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。

【0387】

図 6 8（A）は、図 6 5（A）と全く同じ状態なので、説明を援用する。

【0388】

主制御部 1 0 0 は、ドラム部 2 の全てのドラムが回転している状態で（図 6 8（A）参照）、遊技者が第一停止で右停止ボタン 1 0 c を操作すると（図 6 8（B）参照）、滑りコマ数データに基づき右ドラム 2 c を停止制御し、F R 3 のセブン図柄若しくは緑スイカ図柄、又は、F R 4 の赤スイカ図柄若しくは下チリ図柄の何れかを入賞ライン上に停止させる。この場合、不正解の操作手順なので、No. 11 の白リブ図柄が入賞ライン上で操作されたときに、1 コマ滑らせて 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 6 8（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 に白リブ図柄、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）。

20

30

【0389】

主制御部 1 0 0 は、遊技者が第二停止で中停止ボタン 1 0 b を操作すると、滑りコマ数データに基づき中ドラム 2 b を停止制御し、F R 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 6 8（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 6 8（F）参照）。主制御部 1 0 0 は、図 6 8（D）の状態では遊技者が第三停止で左停止ボタン 1 0 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 の白リブ図柄を 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 6 8（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 1 0 c 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 1 0 0 は、他の 7 つの押し順ベル（押し順ベル 1 b ~ 押し順ベル 4 b）についても同様の停止制御を行うので、説明を省略する。

40

【0390】

50

図 6 9 は、窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。

【 0 3 9 1 】

通常リプレイ 1 は、図 5 3 (A) に示した一般ゲーム及び R B B 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、R B B 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、R B B フラグが立って、高確率再遊技状態となった R B B 内部中 (図 5 3 (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 R B B 内部中の遊技状態で、通常遊技とアシスト機能が発動する特別遊技を繰り返すが、内部当選した R B B 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 B A R 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 R B B 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 R B B 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 R B B 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。

10

【 0 3 9 2 】

主制御部 1 0 0 は、ボーナス役が内部当選した状態の遊技で、乱数抽選により、図 6 4 に示した通常リプレイ 1 が当選すると、R P 1 ~ R P 3、R P 1 4 及び R P 1 5 フラグを立てる。従って、内部当選状態としては、結果的にボーナスフラグ、R P 1 ~ R P 3、R P 1 4 及び R P 1 5 フラグの 6 つが立つことになる。なお、主制御部 1 0 0 は、ボーナス図柄よりもリプレイ図柄を優先して入賞ライン上に引き込んで停止させる制御を行い、必ず何れかのリプレイ役が入賞するので、リプレイ役の当選時にボーナス役が入賞することはない。

20

【 0 3 9 3 】

主制御部 1 0 0 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 1 0 b が、N o . 1 5 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 N o . 1 1 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、N o . 1 4 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、N o . 1 3 の下チリ図柄の時には 2 コマ滑らせ、N o . 1 2 の上チリ図柄の時には 1 コマ滑らせ、N o . 1 1 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 6 0 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

【 0 3 9 4 】

主制御部 1 0 0 は、ドラム部 2 の全てのドラムが回転している状態で (図 6 9 (A) 参照)、遊技者が第一停止で左停止ボタン 1 0 a を操作 (所定の操作手順で操作又は左 1 s t 操作) すると (図 6 9 (B) 参照)、滑りコマ数データに基づき左ドラム 2 a を停止制御し、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、第一停止操作が左停止ボタン 1 0 a (左 1 s t) で、N o . 1 5 のベル図柄が入賞ライン上で操作されたときに、4 コマ滑らせて R P 1 の N o . 1 1 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 6 9 (C) 参照)。これは、第一停止操作が左停止ボタン 1 0 a で左ドラム 2 a が最初に停止する場合は、R P 1 が入賞するように、主制御部 1 0 0 が停止制御を行う様にプログラムされているからである。この時点で、R P 1 しが入賞することができない状態となる。

40

【 0 3 9 5 】

主制御部 1 0 0 は、遊技者が第二停止で中停止ボタン 1 0 b を操作すると、滑りコマ数データに基づき中ドラム 2 b を停止制御し、R P 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 0 の青リブ図柄が停止した状態を示している (図 6 9 (D) 参照)。その後の第三停止で右停止ボタン 1 0 c が操作されると、滑りコマ数データに基づき右ドラム 2 c を停止制御し、R P 1 の青リブ図柄又は白リブ図

50

柄の何れかを入賞ライン上に停止させる。この場合、No. 1の青リブ図柄が停止した状態を示しており、RP 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、RP 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）。

【0396】

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。

【0397】

図70（A）は、図69（A）と全く同じ状態なので、説明を援用する。

10

【0398】

主制御部100は、遊技者が第一停止でNo. 2のセブン図柄を引き込めるタイミングで中停止ボタン10bを操作（特定の操作手順で操作）すると（図70（B）参照）、滑りコマ数データに基づき中ドラム2bを停止制御し、RP 14及びRP 15に共通のセブン図柄を入賞ライン上に停止させる（図70（C）参照）。主制御部100は、遊技者が第二停止で左停止ボタン10aを、No. 2のセブン図柄を引き込めるタイミングで操作（所定の操作手順で操作。左2nd）すると、滑りコマ数データに基づき中ドラム2bを停止制御し、RP 14及びRP 15に共通のセブン図柄を入賞ライン上に停止させる（図70（D）参照）。そして、主制御部100は、遊技者が第三停止で右停止ボタン10cを、No. 2のセブン図柄を引き込めるタイミングで操作（所定の操作手順で操作。右3rd）すると、滑りコマ数データに基づき中ドラム2bを停止制御し、RP 14のセブン図柄を入賞ライン上に停止させ、RP 14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、RP 15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2nd操作されると、RP 15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、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、RP 14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、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RP 14が入賞する一方、第3停止でBAR図柄が引き込める場合でもRP 14は入賞せずに、RP 15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、RP 1又はRP 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、RP 15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

【0399】

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。

40

【0400】

図71（A）は、図69（A）と全く同じ状態なので、説明を援用する。

【0401】

主制御部100は、遊技者が第一停止でNo. 10の下チリ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（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、RP 3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RP 3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

50

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。

【0402】

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。

10

【0403】

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。

20

【0404】

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。

【0405】

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。

30

【0406】

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。

40

【0407】

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

50

御部 1 0 0 が R P 4 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、R P 4 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 1 0 c が操作されると、滑りコマ数データに基づき右ドラム 2 c を停止制御し、R P 4 のセブン図柄、赤スィカ図柄又は緑スィカ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 . 2 のセブン図柄が停止した状態を示しており、R P 4 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 7 2（E）参照）。図 7 2（F）は、遊技者が第二停止で右停止ボタン 1 0 c を操作し（ハサミ押し操作し）、順押しと同様に、R P 4 図柄を優先的に停止した場合を示しており、R P 4 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 7 2（E）参照）。

10

【 0 4 0 8 】

図 7 3 は、窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。

【 0 4 0 9 】

図 7 3（A）は、図 7 2（A）と全く同じ状態なので、説明を援用する。

【 0 4 1 0 】

主制御部 1 0 0 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 1 0 b を操作（特定の操作手順で操作）すると（図 7 3（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 7 3（C）参照）。主制御部 1 0 0 は、遊技者が第二停止で左停止ボタン 1 0 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 7 3（D）参照）。そして、主制御部 1 0 0 は、遊技者が第三停止で右停止ボタン 1 0 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 7 3（E）参照）、セブン図柄を引き込めないタイミングで第三停止操作されると、ベル図柄を入賞ライン上に停止させ、R P 1 5 を入賞させる（図示せず）。一方、図 7 3（C）の状態、セブン図柄を引き込めないタイミングで左 2 n d 操作されると、R P 1 5 のベル図柄を入賞ライン上に停止させる（図 7 3（F）参照）。なお、図 7 3（D）の状態、N o . 5 又は N o . 2 0 の B A R 図柄を引き込めるタイミングで右 3 r d 操作されても、主制御部 1 0 0 は、R P 1 4 の B A R 図柄を入賞ライン上に停止させずに、N o . 3 等のベル図柄を入賞ライン上に停止させる。つまり、ベルリプレイ 1 の場合、特定の操作順序（中左右の順）で且つセブン図柄を引き込める場合には、セブン図柄が 3 つ一直線に表示されて R P 1 4 が入賞する一方、第三停止で B A R 図柄が引き込める場合でも R P 1 4 は入賞せずに、R P 1 5 が入賞する。なお、主制御部 1 0 0 は、遊技者が第一停止で中停止ボタン 1 0 b を N o . 2 のセブン図柄を引き込めないタイミングで操作すると、滑りコマ数データに基づき中ドラム 2 b を停止制御し、青リブ図柄又は白リブ図柄の何れかを入賞ライン上に停止させる（図示せず）。その後の操作で、R P 1 又は R P 2 の何れかが入賞し、青リブ図柄又は白リブ図柄（リプレイ役明示識別情報）を図柄表示窓の中段一直線又は斜め右上り一直線に表示する（図示せず）。また、図 7 3（C）の状態、右 2 n d 操作されると、ベル図柄が停止し、第三停止操作でベル図柄が停止して R P 1 5 が入賞する（停止表示態様は、「ベル図柄、セブン図柄、ベル図柄」である）。

20

30

40

【 0 4 1 1 】

図 7 4 は、窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。

【 0 4 1 2 】

図 7 4（A）は、図 7 2（A）と全く同じ状態なので、説明を援用する。

【 0 4 1 3 】

主制御部 1 0 0 は、遊技者が第一停止で N o . 1 4 のブランク図柄が入賞ライン上に位置するタイミングで右停止ボタン 1 0 c を操作すると（図 7 4（B）参照）、滑りコマ数

50

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

10

【0 4 1 4】

図 7 5 は、窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。

【0 4 1 5】

20

主制御部 1 0 0 は、ボーナス役が内部当選した状態の遊技で、乱数抽選により、図 6 4 に示したベルリプレイ 2 が当選すると、R P 1 ~ R P 3、R P 5、R P 1 4 及び R P 1 5 フラグを立てる。従って、内部当選状態としては、結果的にボーナスフラグ、R P 1 ~ R P 3、R P 5、R P 1 4 及び R P 1 5 フラグの 7 つが立つことになる。なお、主制御部 1 0 0 は、ボーナス図柄よりもリプレイ図柄を優先して入賞ライン上に引き込んで停止させる制御を行い、必ず何れかのリプレイ役が入賞するので、リプレイ役の当選時にボーナス役が入賞することはない。

【0 4 1 6】

主制御部 1 0 0 は、ベルリプレイ 1 と同様に、ドラム部 2 の全てのドラムが一定速度で回転するまでに、記憶する停止制御データ、操作手順及び操作位置（操作タイミング）に基づいて、滑りコマ数テーブルを作成する。主制御部 1 0 0 は、ドラム部 2 の全てのドラムが回転している状態で（図 7 5（A）参照）、遊技者が第一停止で左停止ボタン 1 0 a を操作（所定の操作手順で操作又は左 1 s t 操作）すると（図 7 5（B）参照）、滑りコマ数データに基づき左ドラム 2 a を停止制御し、青リブ図柄又は白リブ図柄の何れかを入賞ライン上に停止させる（上段にベル図柄が表示される）。この場合、第一停止操作が左停止ボタン 1 0 a（左 1 s t）で、N o . 1 5 のベル図柄が入賞ライン上で操作されたときに、4 コマ滑らせて R P 1 の N o . 1 1 の白リブ図柄を入賞ライン上に停止させたことを示している（図 7 5（C）参照）。これは、第一停止操作が左停止ボタン 1 0 a で左ドラム 2 a が最初に停止する場合は、R P 5 が入賞するように、主制御部 1 0 0 が停止制御を行う様にプログラムされているからである。この時点で、R P 1 又は R P 5 しか入賞することができない状態となるが、後述するように、左 1 s t 操作で R P 1 は入賞しないように停止制御される。

30

40

【0 4 1 7】

主制御部 1 0 0 は、遊技者が第二停止で中停止ボタン 1 0 b を操作すると、滑りコマ数データに基づき中ドラム 2 b を停止制御し、R P 5 の赤スイカ図柄又は緑スイカ図柄の何れかを入賞ライン上に停止させる。この場合、N o . 9 の赤スイカ図柄が停止した状態を示している（図 7 5（D）参照）。その後の第三停止で右停止ボタン 1 0 c が操作されると、滑りコマ数データに基づき右ドラム 2 c を停止制御し、R P 5 の上チリ図柄又はブランク図柄の何れかを入賞ライン上に停止させる。この場合、N o . 4 のブランク図柄が停止した状態を示しており、R P 5 が入賞するとベル図柄（小役明示識別情報）が図柄表示

50

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）。

【0418】

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。

【0419】

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。

【0420】

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。

【0421】

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。

【0422】

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、ブザーという警告音を発生させ、遊技者にペナルティ操作であることを報知する。押し順小役が内部当選した時に、このペナルティ操作が実行され、本来入賞しないはずの押し順小役を構成する「ターゲット小役」が入賞すると、所定ゲーム数間だけ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A T抽選を受けられず、ゲーム上の恩恵を何ら得られないので、遊技者は出率の低い左1 s t 操作（特定手順で操作）を行うのである。従って、通常リプレイ1又は通常リプレイ2が内部当選した場合には、左1 s t 操作でリプレイ役が入賞して、リプレイ役明示識別情報が図柄表示窓に一直線に表示される。そして、主制御部100は、直ちに投入枚数L E D 4 aを全て（3つ）点灯させ、遊技者がスタートレバーを操作すると役抽選を行ってゲームを開始する（但し、ゲーム間4.1秒の経過を要件としてリールを回転する）。一方、主制御部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1 s t 操作でリプレイが入賞して、ベル図柄（小役明示識別情報）が図柄表示窓に一直線に表示されると、ベルリプレイ処理サブルーチンを呼び出す。

10

【0423】

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。

【0424】

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

【0425】

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

30

【0426】

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A T抽選に当選すると、疑似ビッグボーナス又は疑似レギュラーボーナスを決める為のA T種別抽選（ステップS526）、疑似ビッグボーナス時にはA Tストック数抽選（ステップ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A Tの当選を遊技者に告知するまでに要するゲーム数であり、ステップS532の前兆モ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A Tの当選確定演出（例えば、「ボーナス確定」の表示演出）を行って、リプレイ役が当選しボーナス図柄が表示されるまで準備ゲームを行う（ステップS536）。例えば、A T種別抽選で疑似ビッグボーナスが決定されている場合、ボーナス確定表示（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

40

50

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、押し順が合っているにもかかわらず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。

【０４２７】

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。

【０４２８】

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。

【０４２９】

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。

【０４３０】

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

【０４３１】

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

【0432】

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

【0433】

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

【0434】

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

【0435】

図 79 を参照し、主制御部 100 は、ステップ S800 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 160 に通知する。なお、主制御部 100 から副制御部 160 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 160 から主制御部 100 には情報を直接伝えることができない。つまり、主制御部 100 から副制御部 160 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。

【0436】

主制御部 100 は、ステップ S810 でフリーズ契機役の GRP（グループプレイ）1～GRP7 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 S815 に移行する一方、フリーズ契機役でなければステップ S860 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。

【0437】

図 78 を参照し、副制御部 160 は、ステップ S710 で主制御部 100 からフリーズ契機役（この場合、GRP1）が当選したことの通知を受け取ると、ステップ S720 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 S730 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 S750 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 160 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 回だけ特別上乘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、特別上乘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

10

20

30

40

50

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ずのために、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。

【0438】

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。

【0439】

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。

【0440】

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。

【0441】

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 LED 4 f を消灯する。そして、ステップ S990 に移行して通常処理を実行する一方、0 でなければステップ S960 に移行する。つまり、N が 0 とは、既に N 回表示させたという意味である。ただし、ドラム部 2 を疑似停止（仮停止）させた状態を完全停止状態としてもよい。演出中表示 LED 4 f を点灯することによって、遊技者にリールを用いたフリーズ演出であることを明示しているが、更に停止ボタン部 10 が操作され、対応するドラム部 2 を疑似停止（仮停止）させる場合、停止操作から 190 ms 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

30

40

50

【0442】

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、リールを上に戻転させて準備目表示し、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。

【0443】

図 8 1 ~ 図 8 7 は、窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。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。

【0444】

図 8 1 を参照し、グループリプレイ 1（GRP 1）が内部当選すると、少なくとも上段青 7 リプレイ及び中段赤 7 リプレイと下段通常リプレイ及び他の複数のリプレイが同時当選する。主制御部 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 8 1（A）参照）、遊技者が各ドラムの青 7 図柄及び赤 7 図柄を狙って、第一停止で右停止ボタン 10 c、第二停止で中停止ボタン 10 b を操作すると、青 7 図柄及び赤 7 図柄が共にテンパイするので（図 8 1（B 1）及び図 8 1（C 1）参照）、遊技者は何れのリプレイが入賞するのか判別できない。遊技者が第三停止で左停止ボタン 10 a を操作すると、上段青 7 リプレイが入賞する（図 8 1（D 1）参照）。なお、入賞ラインは中段横ラインなので、実際に入賞する図柄は当然に異なっている。一方、遊技者が各ドラムの青 7 図柄及び赤 7 図柄を狙って第一停止で右停止ボタン 10 c、第二停止で左停止ボタン 10 a を操作すると、青 7 図柄及び赤 7 図柄が共にテンパイし（図 8 1（B 2）及び図 8 1（C 2）参照）、第三停止で中停止ボタン 10 b を操作すると、中段赤 7 リプレイが入賞する（図 8 1（D 2）参照）。

【0445】

図 8 2 を参照し、グループリプレイ 2（GRP 2）が内部当選すると、少なくとも右上り青 7 リプレイ及び中段赤 7 リプレイと下段通常リプレイ及び他の複数のリプレイが同時当選する。主制御部 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 8 2（A）参照）、遊技者が各ドラムの青 7 図柄及び赤 7 図柄を狙って、第一停止で右停止ボタン 10 c、第二停止で左停止ボタン 10 a を操作すると、青 7 図柄及び赤 7 図柄が共にテンパイするので（図 8 2（B 1）及び図 8 2（C 1）参照）、遊技者は何れのリプレイが入賞するのか判別できない。遊技者が第三停止で中停止ボタン 10 b を操作すると、右上り青 7 リプレイが入賞する（図 8 2（D 1）参照）。なお、入賞ラインは中段横ラインなので、実際に入賞する図柄は当然に異なっている。一方、遊技者が各ドラムの青 7 図柄及び赤 7 図柄を狙って第一停止で右停止ボタン 10 c、第二停止で中停止ボタン 10 b を操作すると、青 7 図柄及び赤 7 図柄が共にテンパイし（図 8 2（B 2）及び図 8 2（C 2）

参照)、第三停止で左停止ボタン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)。

【0446】

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

【0447】

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)。

20

30

【0448】

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

【0449】

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

50

ン 1 0 b、第二停止で左停止ボタン 1 0 a を操作すると、青 7 図柄のみをテンパイさせるので（図 8 6（B 1）及び図 8 6（C 1）参照）、遊技者は上段青 7 リプレイが入賞すると判別できる（2 確：第 2 操作で確定）。遊技者が第三停止で右停止ボタン 1 0 c を操作すると、上段青 7 リプレイが入賞する（図 8 6（D 1）参照）。なお、入賞ラインは中段横ラインなので、実際に入賞する図柄は当然に異なっている。一方、遊技者が各ドラムの青 7 図柄及び赤 7 図柄を狙って第一停止で中停止ボタン 1 0 b、第二停止で右停止ボタン 1 0 c を操作すると、青 7 図柄及び赤 7 図柄が共にテンパイするので（図 8 6（B 2）及び図 8 6（C 2）参照）、遊技者は何れのリプレイが入賞するのか判別できない。遊技者が第三停止で左停止ボタン 1 0 a を操作すると、中段赤 7 リプレイが入賞する（図 8 6（D 2）参照）。

10

【0450】

図 8 7 を参照し、グループリプレイ 7（GRP 7）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 1 0 0 は、ドラム部 2 の全てのドラムが回転している状態で（図 8 7（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 1 0 b 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 8 7（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 1 0 c を操作すると（図 8 7（C 1）参照）、又は、左停止ボタン 1 0 a を操作すると（図 8 7（C 2）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 8 7（D 1）及び図 8 7（D 2）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

【0451】

図 8 8 ～図 8 9 は、特別上乗せ画面の模式図である。

【0452】

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

30

【0453】

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

40

50

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。

【0454】

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。

【0455】

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。

【0456】

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。

【0457】

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

10

20

30

40

50

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。

【0458】

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。

【0459】

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。

【0460】

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。

【0461】

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。

【0462】

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 2 a 又は押し順ベル 2 b を示す情報を副制御部 160 に送信すれば、副制御部 160 は R O M 161 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 R O M 161 に記憶する）を参照して、押し順ベル 2 a 又は押し順ベル 2 b 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。

【0463】

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

【0464】

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。

【0465】

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。

【0466】

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。

【0467】

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。

【0468】

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

10

20

30

40

50

【 0 4 6 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。

【 0 4 7 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 7 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、R O M 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。

【 0 4 7 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 7 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 7 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。

【 0 4 7 5 】

主制御部 1 0 0 は、ステップ S 1 2 4 0 で停止ボタン部 1 0 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 1 2 5 0 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 1 2 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 2 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。

【0476】

図 98 は、サンド装置の正面図である。

【0477】

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。

10

【0478】

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スロ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。

20

【0479】

図 99 は、精算処理手順を示すフローチャートである。

【0480】

主制御部 100 は、ゲームの待機中（図 22 に示したステップ S130 ~ ステップ S160 参照）に精算ボタン 6 が操作されると、このサブルーチン呼び出し、ステップ S1300 で遊技モードを確認する。この遊技モードは、ホール側が事前に遊技モード選択スイッチを操作して、現行の遊技メダルを使用する通常遊技モード又はサンド装置 300 を使用するクレジットモードの何れかに設定する。主制御部 100 は、電源投入時に遊技モード選択スイッチを確認して、遊技モードフラグを立てるか否かを決定する。例えば、通常遊技モードであれば遊技モードフラグは 0 で、クレジットモードであれば遊技モードフラグは 1 となる。主制御部 100 は、ステップ S1310 で遊技モードフラグを確認し、0 であれば通常遊技モード、1 であればクレジットモードと判断する。

30

【0481】

主制御部 100 は、クレジットモードであればステップ S1320 でクレジット精算処理を行う一方、通常遊技モードであればステップ S1330 で遊技媒体払出処理を行う。クレジット精算処理は、クレジット制御部 165 に精算処理コマンド及び現在投入されているクレジット情報（メダル枚数、パチンコ玉数等）を送信することである。遊技媒体払出処理は、主制御部 100 自身が投入枚数（投入枚数 LED 4a 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 4b が表示している枚数）の合計をメダル払出装置 18（メダルホッパー 18）から払出す処理である。但し、主制御部 100 は、ステップ S1340 でリプレイ役が入賞しているか否かを判断し、リプレイ役が入賞の場合には、投入枚数 LED 4a が表示している投入枚数分を払出すことができないので、メダル貯留枚数のみを払出し、ステップ S1350 で副制御部 160 に警告報知コマンドを送信する。副制御部 160 は、リプレイ役入賞時の払出し警告報知コマンドを受信すると、表示演出装置 11 に「リプレイが入賞しています。ゲームを行ってください。」という旨の警告表示をさせると共に、スピーカ部 12 から警告音、又は「リプレイが入賞しています。ゲームを行ってください。」という同様の趣旨の警告コメントを発声させて、このサ

40

50

ブルーチンを終了する。

【0482】

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

【0483】

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

【0484】

図100は、回胴式遊技機の制御回路系のブロック図である。

【0485】

図5との相違は、パチスロ遊技の為に電子データのクレジットだけを使用し、遊技メダル(又は、パチンコ玉などの遊技媒体)を一切使用しないので、メダル検出センサ130及びメダル払出装18が無くなった点である。また、機械的な構成部材として、メダル選別装置、メダル投入口5、受け皿15及びメダル通路等が不要となる。従って、図99で説明した遊技モード選択スイッチも設けられていない。また、精算ボタン190が無くなった代わりに、後述の返却ボタンが設けられており、返却ボタンが操作されると、クレジット制御部165から返却信号(返却パルス)が主制御部100に入力される。クレジット表示部は、メダル貯留枚数表示LED4bに相当し、クレジット制御部165が表示制御を行う。

【0486】

図101は、表示部及び操作部の概略図である。

【0487】

図101(A)は、サンド装置300のデータ表示部320に含まれる現金度数表示部321及びクレジット度数表示部322、並びに、操作部330に含まれる返却ボタン332、切替ボタン333及び払出ボタン334を示している。現金度数表示部321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322は5つで構成されている。図98の紙幣挿入部310に1万円札を挿入すると、現金度数表示部321は100と表示する。即ち、1度数が100円に相当する。この状態で操作部330に含まれる返却ボタン332が操作されると、残金情報として100度を記録したビジターカードがカード挿入部340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340に挿入すると、同じ状態となって100度数の遊技が可能となる。なお、図101(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。

【0488】

会員カードをカード挿入部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。この状態で切替ボタン333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322に表示される。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

10

20

30

40

50

限であり、合計金額が所定金額を超えるからである。同様に、現金 1 万円を紙幣挿入部 3 1 0 に挿入し、残高が 6 0 0 0 円の時に、記録している残金情報が 4 0 0 0 円以下の会員カードは挿入できるが、残金情報が 4 0 0 0 円を超える会員カードは挿入できない。

【0489】

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

【0490】

図 1 0 1（B）は、クレジット表示部の概略図である。

【0491】

1 6 9 はクレジット表示部であり、従来のメダル貯留枚数表示 LED 4 b に相当し、表示 LED ブロック 4 に配置される。サンド装置 3 0 0 のクレジット度数表示部 3 2 2 と同様に、5 つの 7 セグメント表示器で構成されており、クレジット度を 0 ~ 9 9 9 9 9 まですべて表示することができる。但し、それを超えてもクレジット度は記憶しているので、遊技をしたり、景品に交換することが可能である。カード残高表示部 5 0 は、7 セグメント表示器 3 つで構成されており、メダル投入部 5 が配置されていた場所に設けられる。カード残高表示部は、現金度数表示部 3 2 1 と同様に、挿入された現金を残金情報（1 0 0 円を 1 度数）として表示する。例えば、紙幣挿入部 3 1 0（図 9 8 参照）に 1 万円札を挿入すると、カード残高表示部 5 0 は 1 0 0 と表示し、貸出ボタン 5 1 を操作すると 1 0 0 0 円に相当する 1 0 度数を引いた 9 0 と表示し、クレジット度数表示部 3 2 2 は 5 0 と表示する。つまり、1 クレジットは、0 . 2 度数及び現金 2 0 円に相当する。ここで返却ボタン 5 2（従来の精算ボタン 6 に相当）を操作すると、現金残高 9 0 度数（現金情報 9 0 0 0 円）及びクレジット残高（貯クレジット）5 0 が記録されたビジターカードがカード挿入部 3 4 0 から返却される。なお、返却ボタン 3 3 2 が操作されても、同様の情報が記録されたビジターカードが返却される。

【0492】

図 1 0 2 ~ 図 1 0 5 は、表示部の概略図である。

【0493】

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

【0494】

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

表示する（図102（B）参照）。同様に、図102（A）の状態では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。

【0495】

図102（A）の状態では、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C r t（C r e d i t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。

【0496】

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。

【0497】

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321、クレジット度数表示部322及びカード残高表示部50は、全て「-」表示で、クレジット表示部169は、「0」表示で、投入枚数LED4aは3つ全てが消灯状態となる。なお、リプレイ役（再遊技役）が入賞し、次の1ゲームを実行可能な状態で、遊技者が返却ボタン52を操作すると、主制御部100は賭け数の0を示す賭数データを送信し、クレジット制御部165

は返却クレジットが47という返却クレジット情報(遊技価値)をサンド装置300に送信する。サンド装置300は、会員カード等に返却クレジットの47を加算し、現金残高度数及びクレジット残高度数を記録して排出する。主制御部100は、再遊技が可能であるので、副制御部160に警告コマンドを出力する。副制御部160は表示演出装置11に警告画面を表示させ、スピーカ部12から警告音を発生させて、再遊技可能であることを遊技者に報知する。

【0498】

他の実施態様として、図104(A)の状態で遊技者が返却ボタン52又は返却ボタン332を操作した場合、1回目の操作で3つの賭け数を戻すことで図102(B)の状態とし、2回目の操作で図105の状態としてもよい。また、同様に、図104(B)の状態 10
で遊技者が返却ボタン52又は返却ボタン332を操作した場合、1回目の操作で3つの賭け数を戻すことで図103(B)の状態とし、2回目の操作で図105の状態としてもよい。つまり、クレジット制御部165は、何れかの返却ボタン操作で、主制御部100から返却賭け数が0という情報を受信すると、サンド装置300に現金残高度数及びクレジット残高度数を会員カード等に記録して排出させる。

【0499】

図106は、従来の条件装置信号のポート出力図である。

【0500】

従来の条件装置信号のポート出力として、IF2(CN4)から送信する信号は、停止 20
実行位置信号ビット0~9(10ビット)、回胴番号信号ビット(3ビット)、図柄停止信号STB信号(1ビット)、遊技制御信号ビット(4ビット)、遊技制御信号選択信号(1ビット)及び遊技制御信号STB信号(1ビット)の最大20ビットの信号となっている。これらの信号の内、「停止実行位置信号ビット0~9」と「回胴番号信号ビット」の合計13ビットの情報以外は現在使用していない。現在、図106のように試射試験用で条件装置信号を出力している。

【0501】

図107は、条件装置信号と停止位置信号を兼用した時分割のポート出力図である。

【0502】

主基板の変更をすることなしに、上記13ビットのデータ送信方法の発明を行った。主 30
基板変更を行わないIF2(CN4)信号の出力方法として、従来使用しているポートを図107のように条件装置信号と停止位置信号を兼用し、時分割で送信(一定時間経過毎に異なるデータを送信)し、IF2(CN4)対応した信号を出力する。

【0503】

図108は、条件装置信号の出力パターン概略図である。図109は、試射試験装置との 40
接続概略回路図である。図110は、試射試験装置との接続概略ブロック図である。

【0504】

この図は、リプレイ(条件装置番号01H)成立時の押し順2-1-3(中左右)で、 40
押し位置が第2回胴のみを通知し、ステップングモータのステップ数が100ステップ目の場合(第1、第3回胴はフリー打ち)の条件装置信号の出力パターンを示している。

【0505】

ポイントは時分割と識別子である。このアイデアの場合は、「識別子」が4ビットで「 40
データ」が4ビットという構成であるが、「識別子」を5ビットに拡張すれば、回胴番号信号ビットを3ビット持つことが出来ますので、リール数も5回胴まで対応することが可能である。但し、「識別子」のビット数を増やすと「データ」のビット数が減るので、1回の送信で出力できるデータ数が減ることになる。従って、出力するデータのビット数を担保するために、出力回数を増やさなければならない。つまり、出力する為に必要な時間が延びることになる。

【0506】

この場合の効果として、現在使用しているポートを使用するので、主基板の設計変更の 50
必要がない。主基板を用いて全ての信号出力が可能なので、IF2にCPUを搭載する必

要がなく安上がりである。

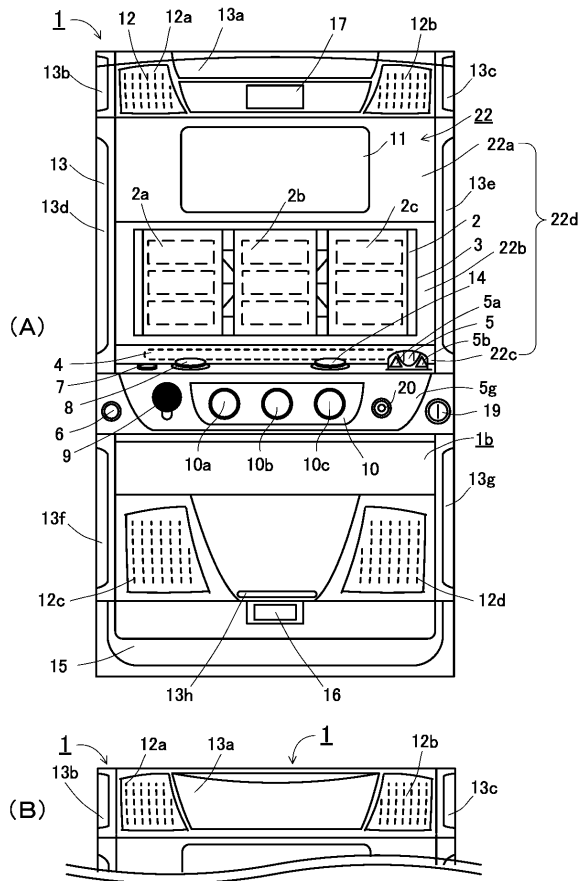
【符号の説明】

【 0 5 0 7 】

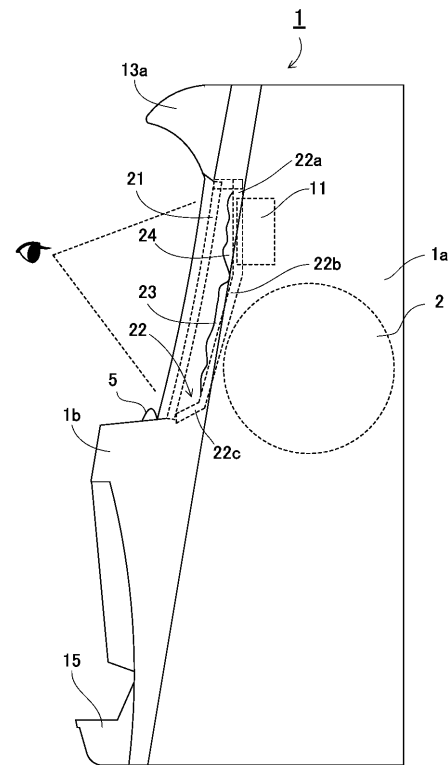
1	回胴式遊技機本体	
1 a	筐体	
1 b	前扉	
2	ドラム部	
2 a	左ドラム	
2 b	中ドラム	
2 c	右ドラム	10
3	窓部	
4	表示 L E D ブロック	
4 a	投入枚数 L E D	
4 b	メダル貯留枚数表示 L E D	
4 c	メダル払出枚数表示 L E D	
4 d	リプレイ表示 L E D 4 d	
4 e	エラー表示 L E D	
4 f	演出中表示 L E D	
5	メダル投入部	
5 a	左光透過部	20
5 b	右光透過部	
6	精算ボタン（クレジット返却スイッチ）	
7	1ベットボタン	
8	マックスベットボタン	
9	スタートレバー	
1 0	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	30
1 2	スピーカ部	
1 2 a	左上スピーカ	
1 2 b	右上スピーカ	
1 2 c	左下スピーカ	
1 2 d	右下スピーカ	
1 3	遊技状態表示 L E D 部	
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	40
1 8	メダル払出装置	
1 9	ドア鍵穴	
2 0	返却ボタン	
2 1	透明パネル	
2 2	デザインパネル	
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	50

2 8	電源部	
2 8 a	設定用キースイッチ	
2 8 b	エラー解除スイッチ	
2 8 c	電源スイッチ	
2 8 d	鍵穴	
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	10
1 0 2	R A M	
1 1 0	スタート S W センサ	
1 1 1	操作方向センサ	
1 1 2	スペシャルボタンセンサ	
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	20
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	30
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	

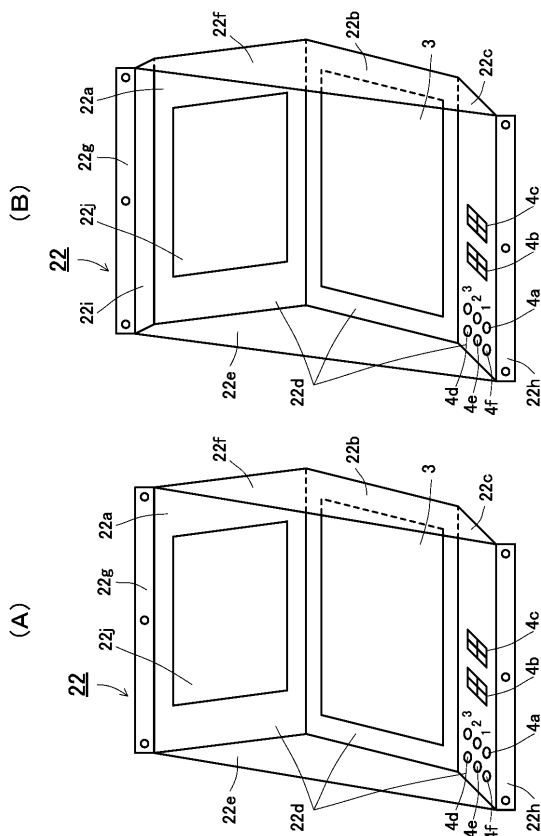
【図 1】



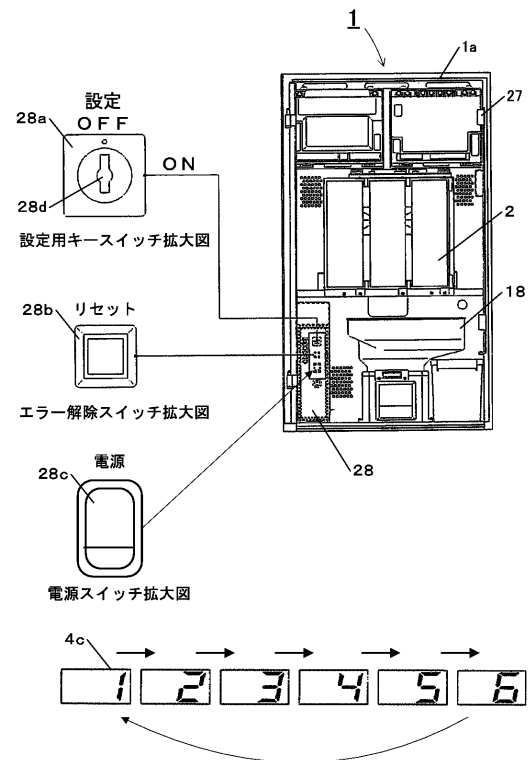
【図 2】



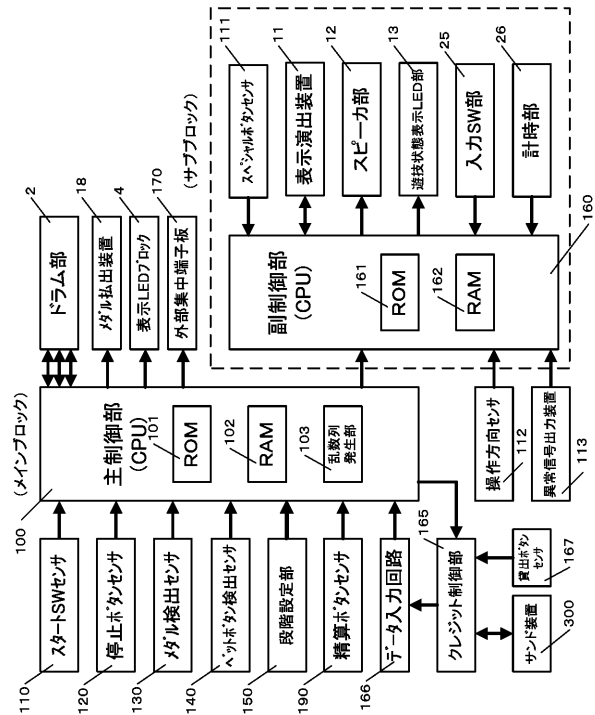
【図 3】



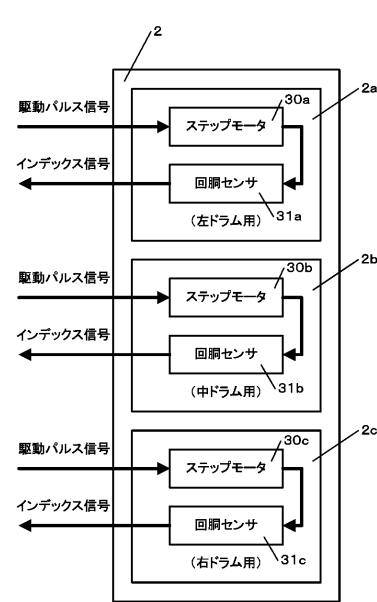
【図 4】



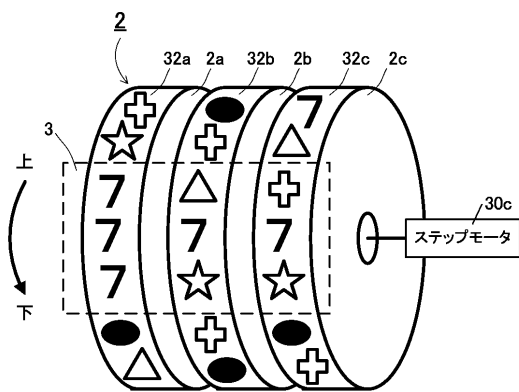
【図 5】



【図 6】



【図 7】

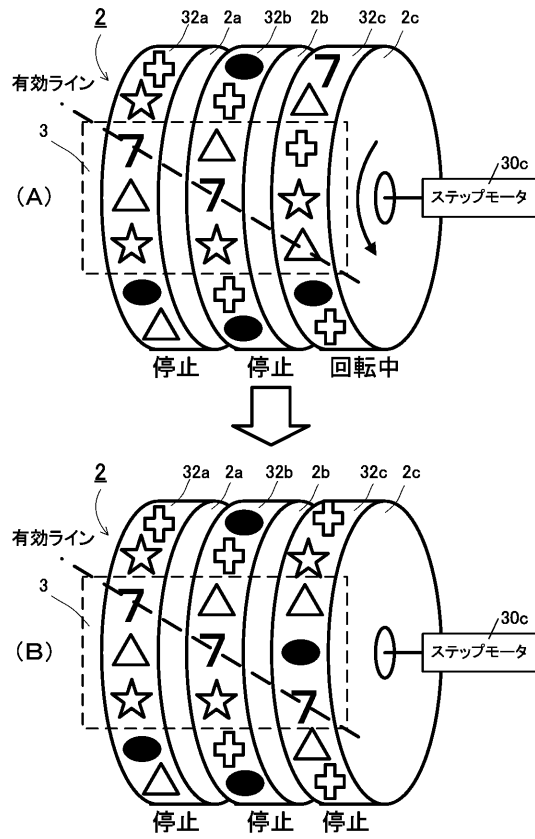


【図 8】

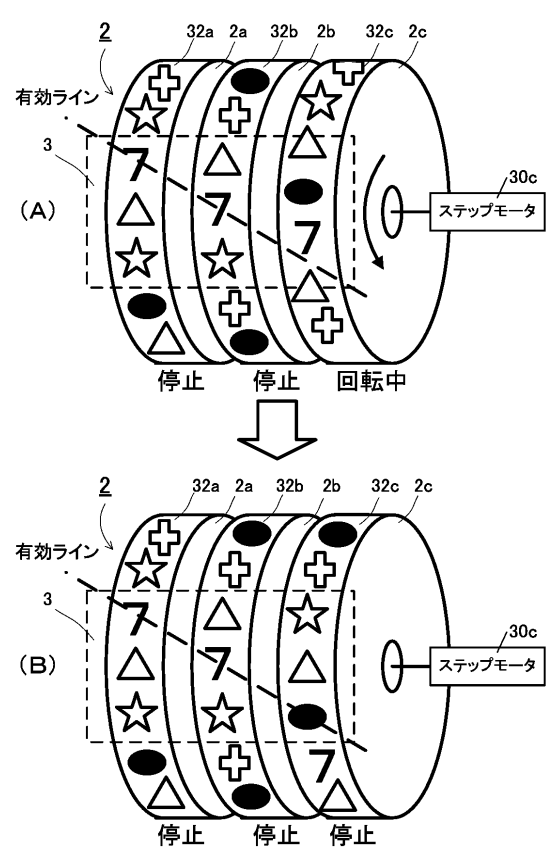
ドラムの図柄配置

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

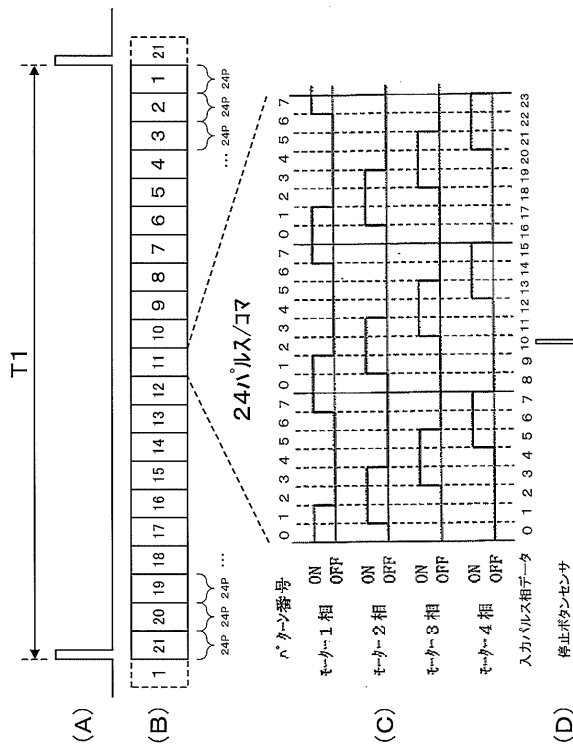
【図 9】



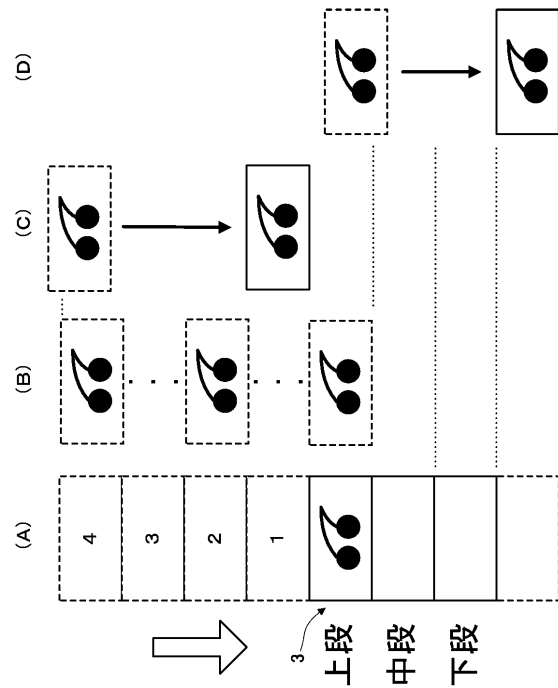
【図 10】



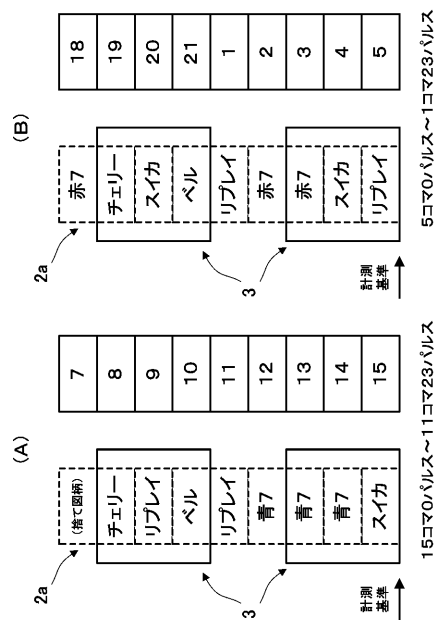
【図 11】



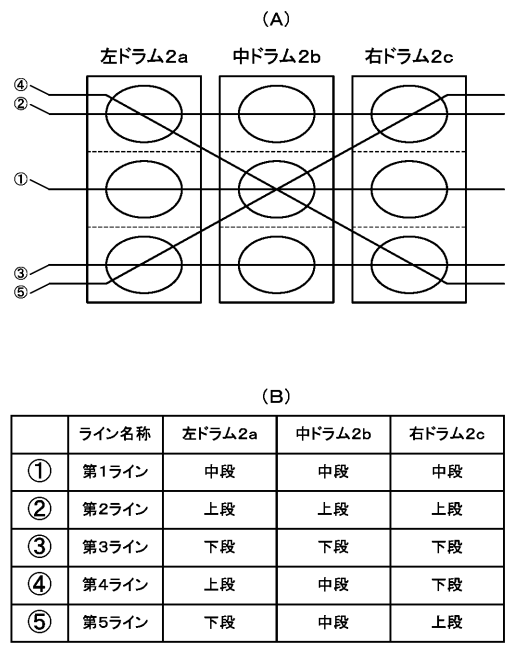
【図 12】



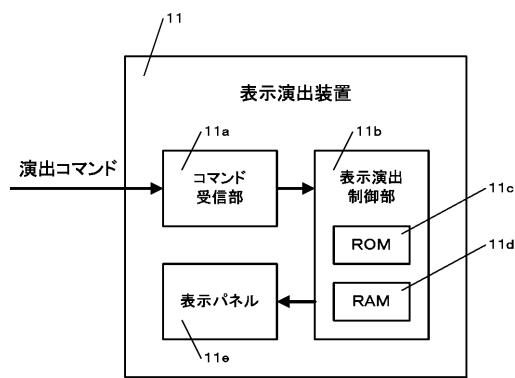
【 図 1 3 】



【 図 1 4 】



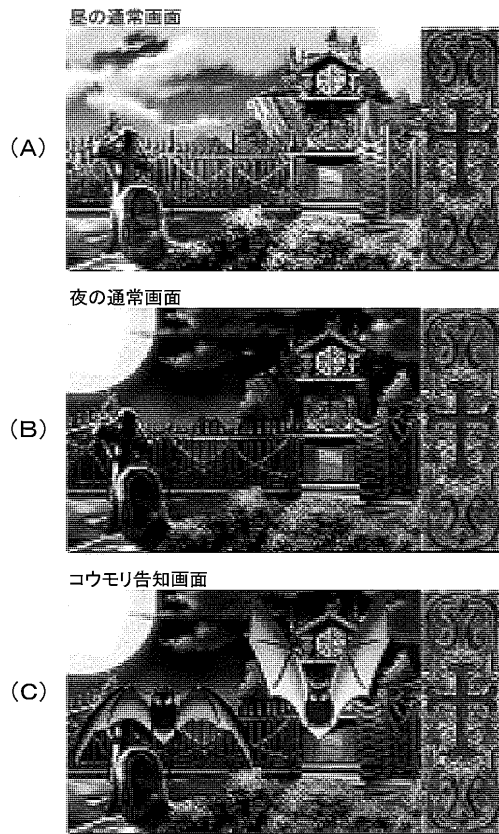
【 図 1 5 】



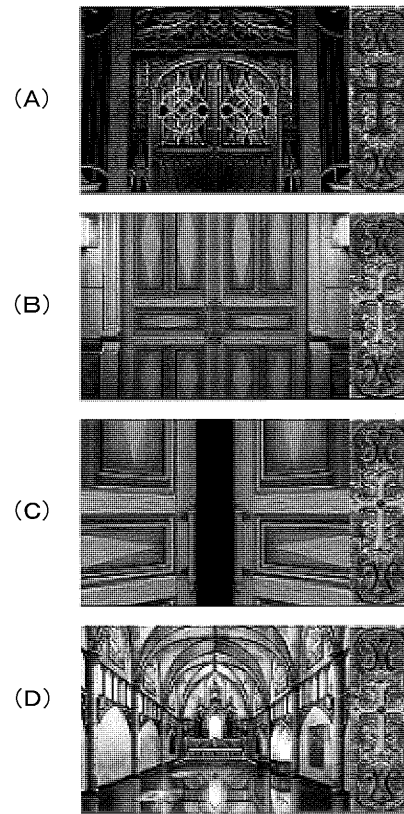
【 図 1 6 】

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

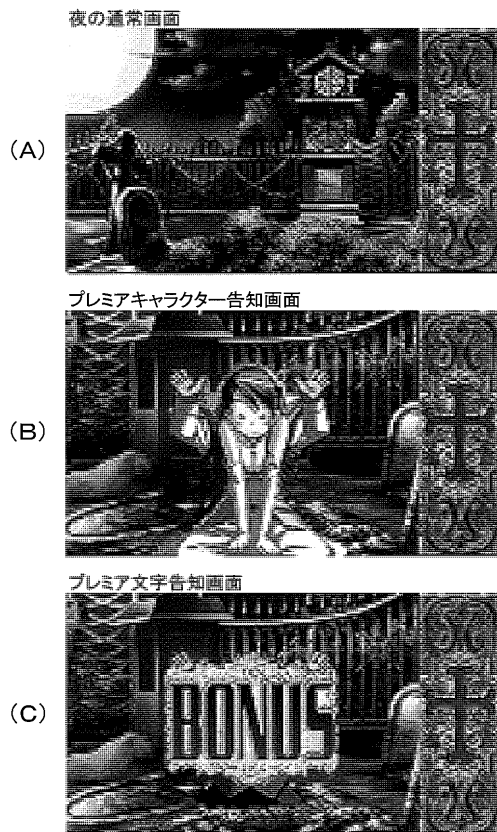
【図 17】



【図 18】



【図 19】



【図 20】

抽選テーブル(ノーマル状態: 非RT)

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

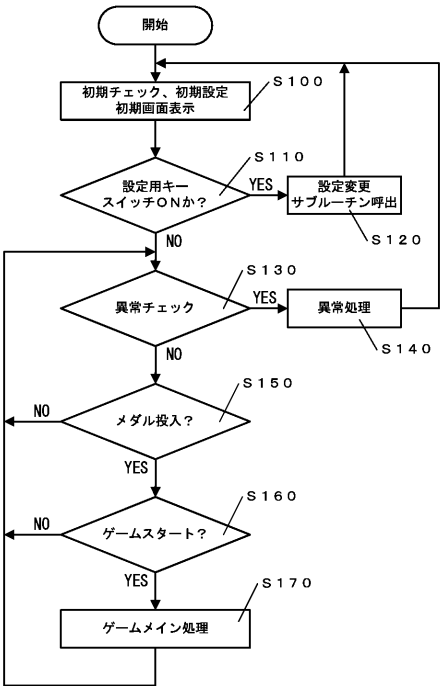
抽選テーブル(高確率再遊技状態: RT)

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

【 図 2 1 】

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

【 図 2 2 】

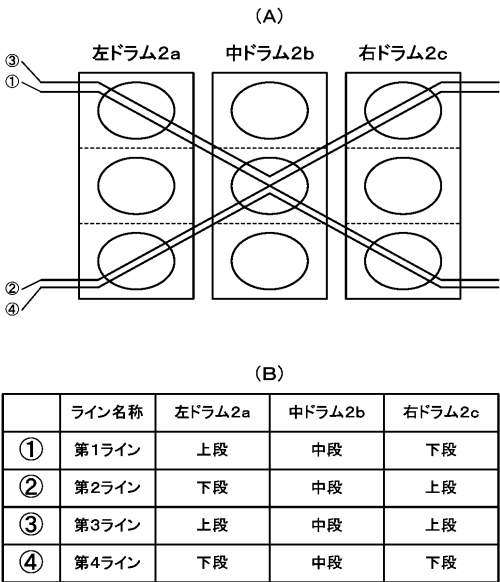


【 図 2 3 】

ドラムの図柄配置

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

【 図 2 4 】

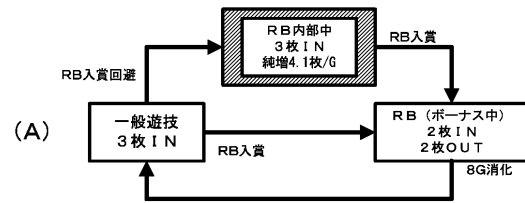


【図 25】

配当表(役物未作動時:規定数3枚)

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

【図 26】



抽選確率(一般遊技時)

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

(B)

抽選確率(RB内部中:ART)

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

(C)

抽選確率(RB中)

図柄組合せ	置数(X/65536)
ベル小役	65536

(D)

【図 27】

(A)

配当表(一般遊技時)

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

(B)

配当表(一般遊技時)

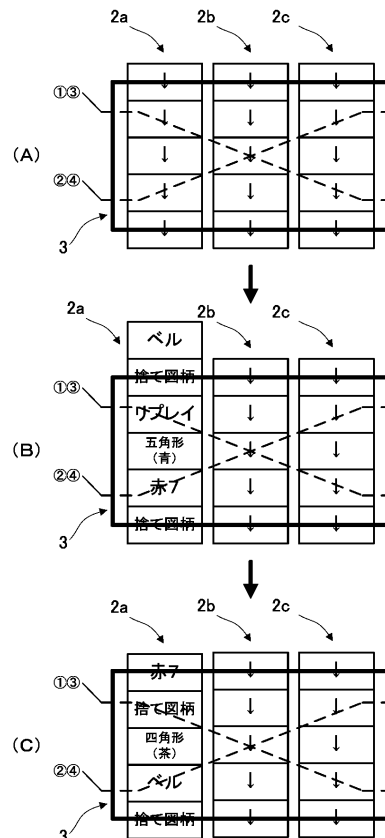
左ドラム	中ドラム	右ドラム	獲得メダル枚数	備考
赤7	ベル	ベル	15枚	赤7小役(FR1)
五角形 (赤/青/白)	四角形(青)	五角形 (赤/青/白)	1枚	1枚小役中2(FR7) 押し順データ:2

(C)

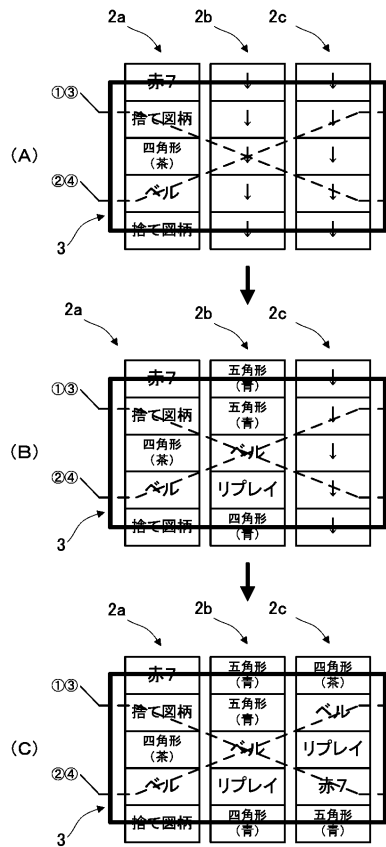
配当表(RB内部中)

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

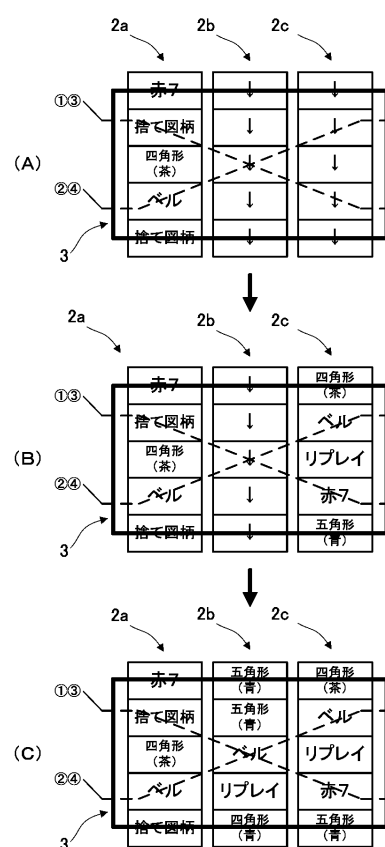
【図 28】



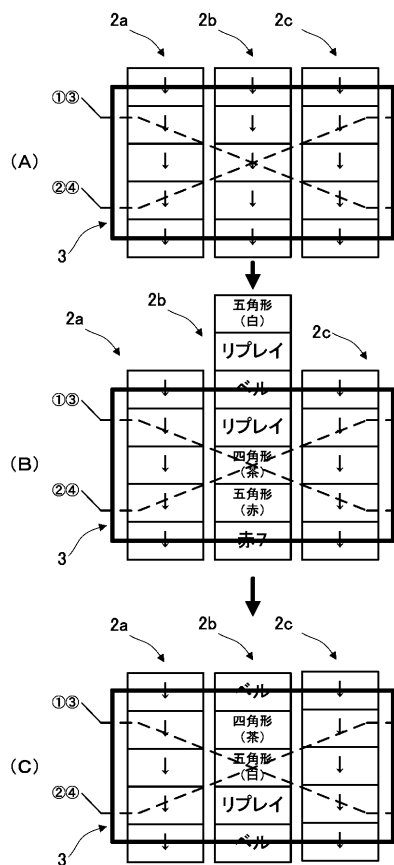
【図 29】



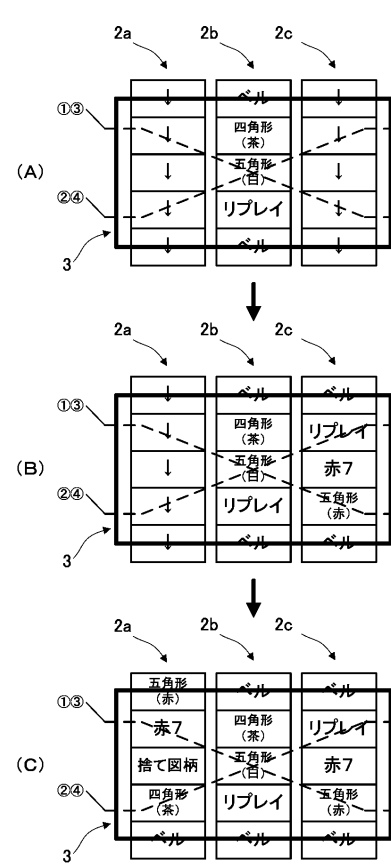
【図 30】



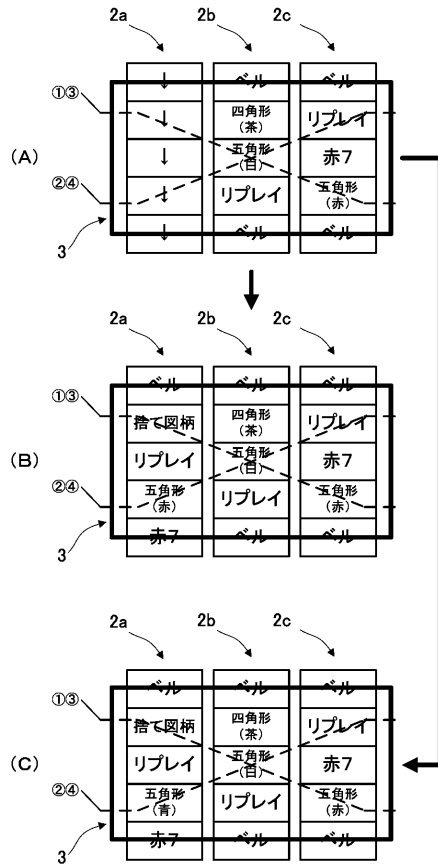
【図 31】



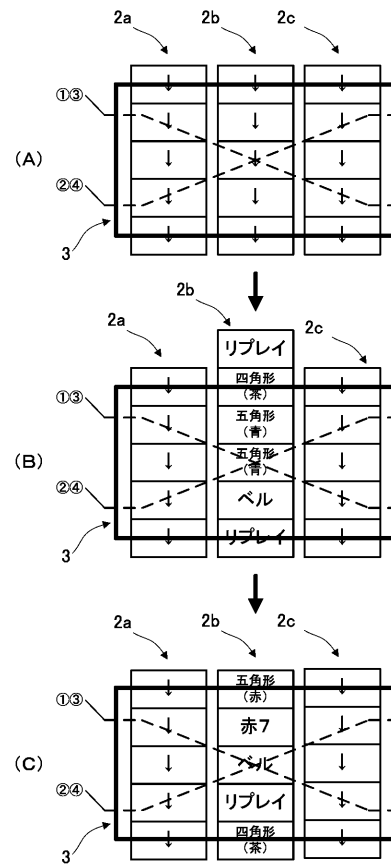
【図 32】



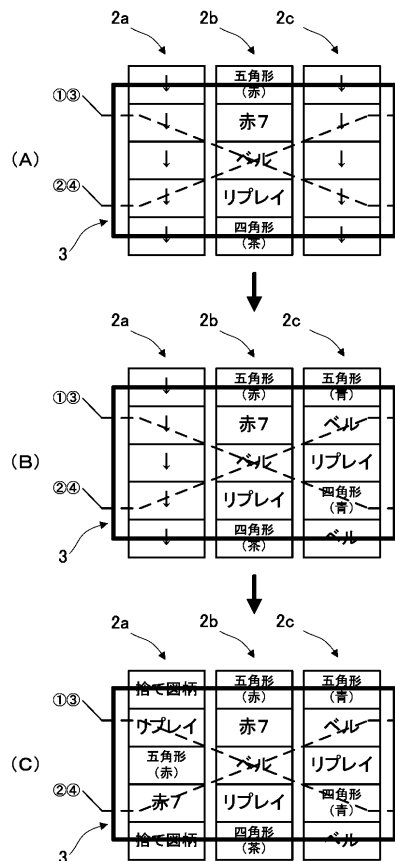
【図 3 3】



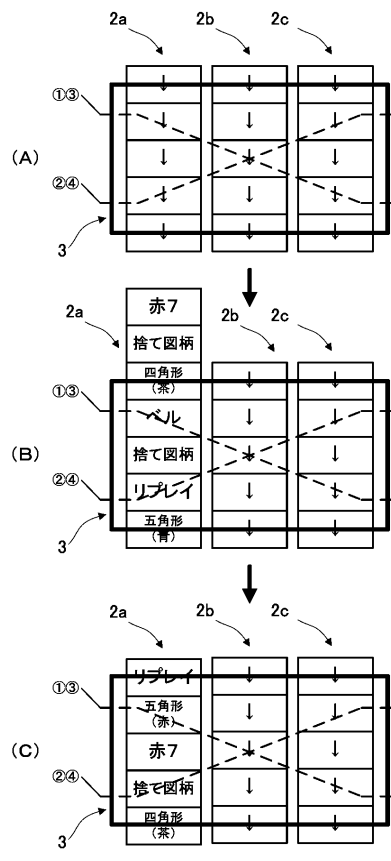
【図 3 4】



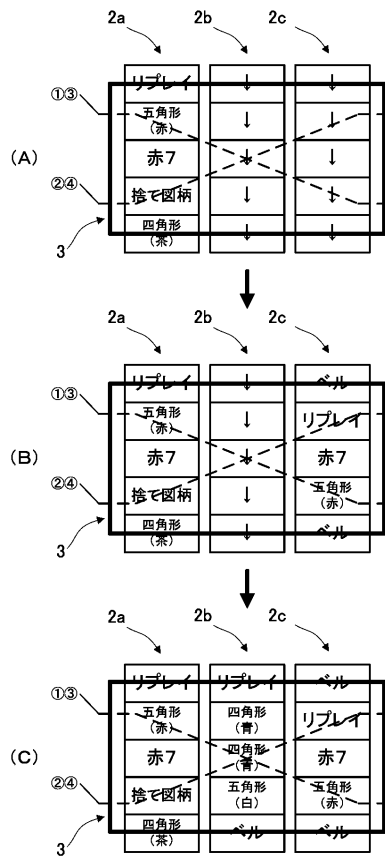
【図 3 5】



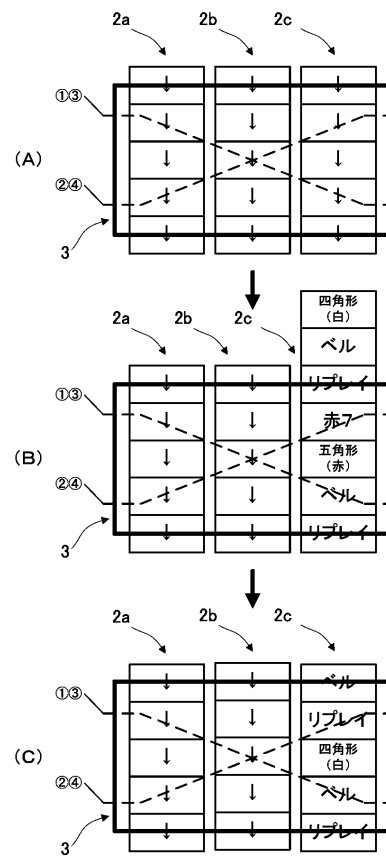
【図 3 6】



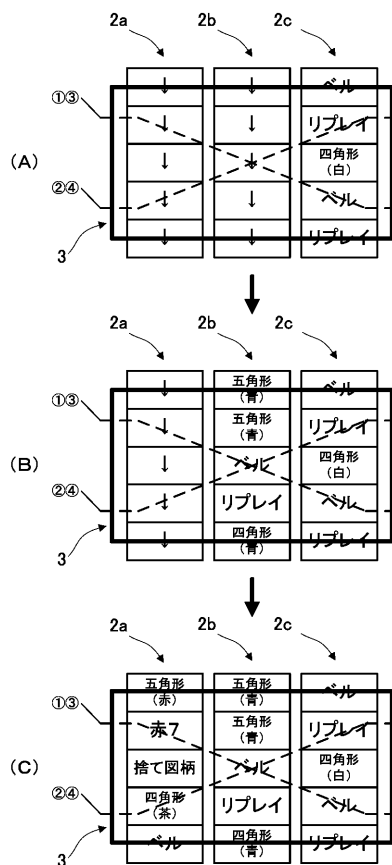
【図 37】



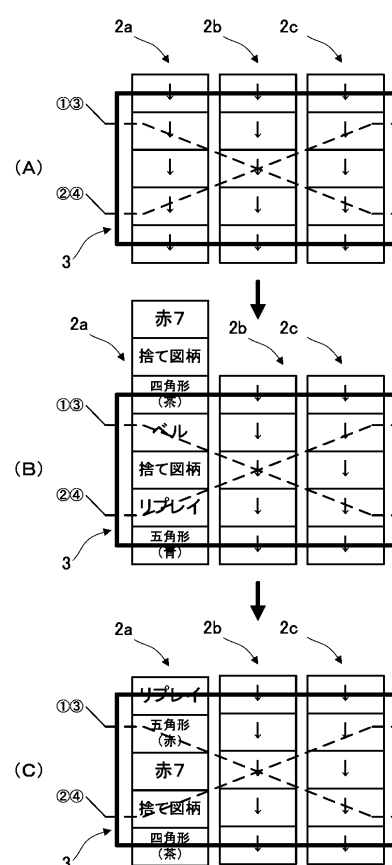
【図 38】



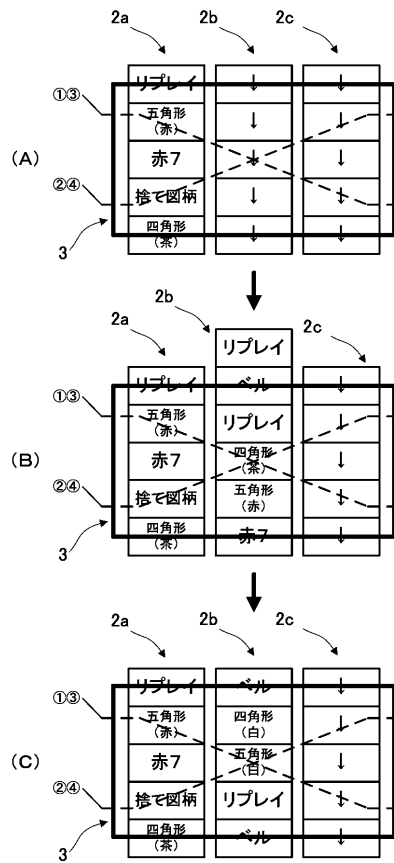
【図 39】



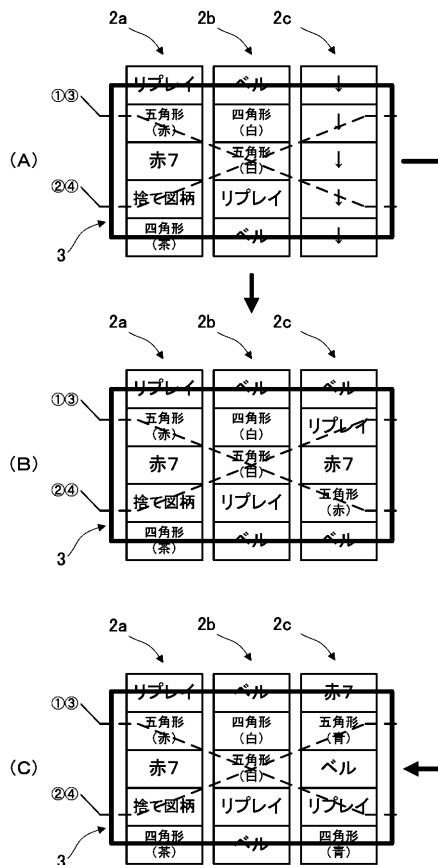
【図 40】



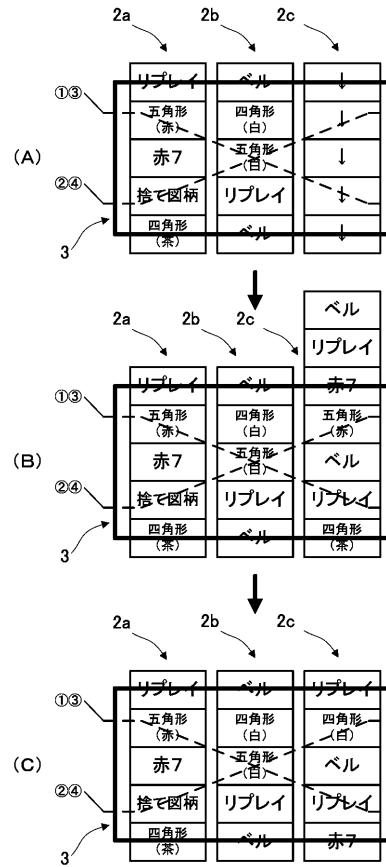
【図 4 1】



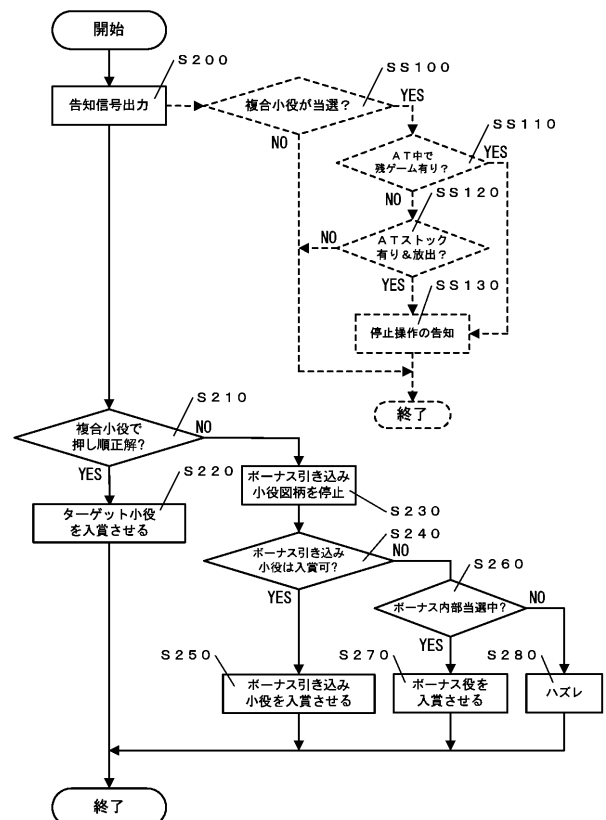
【図 4 3】



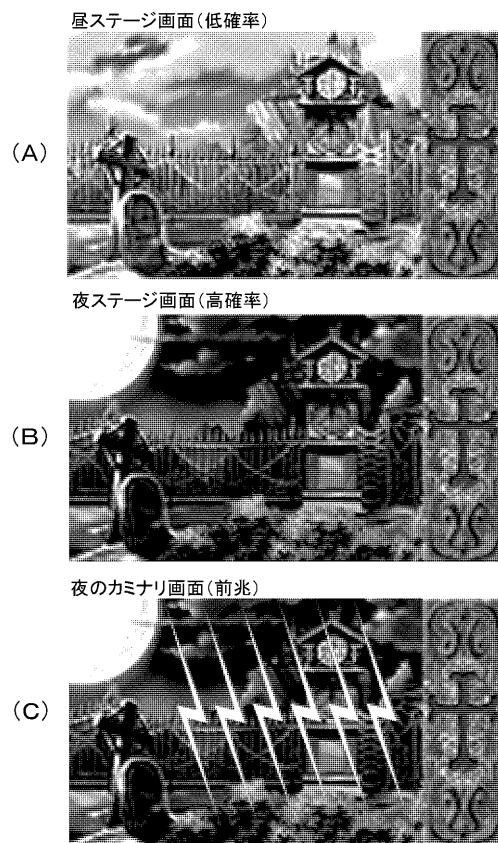
【図 4 2】



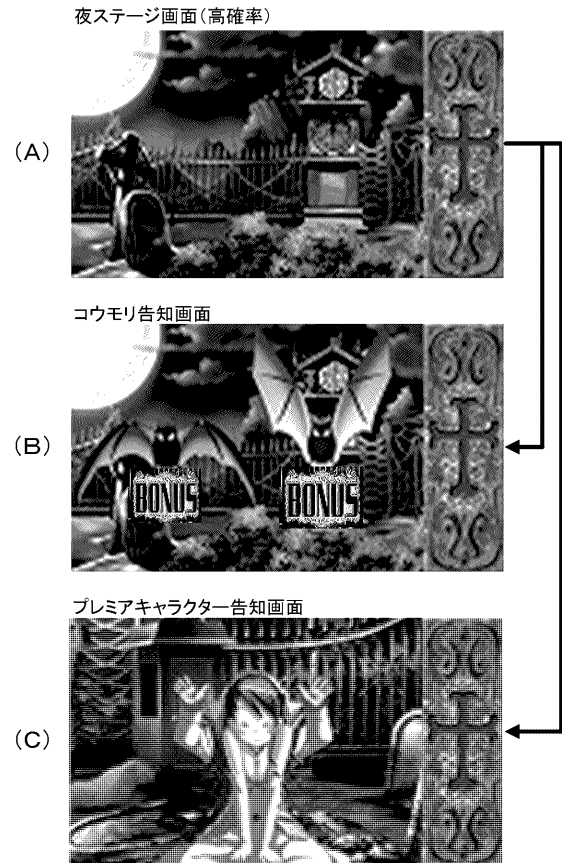
【図 4 4】



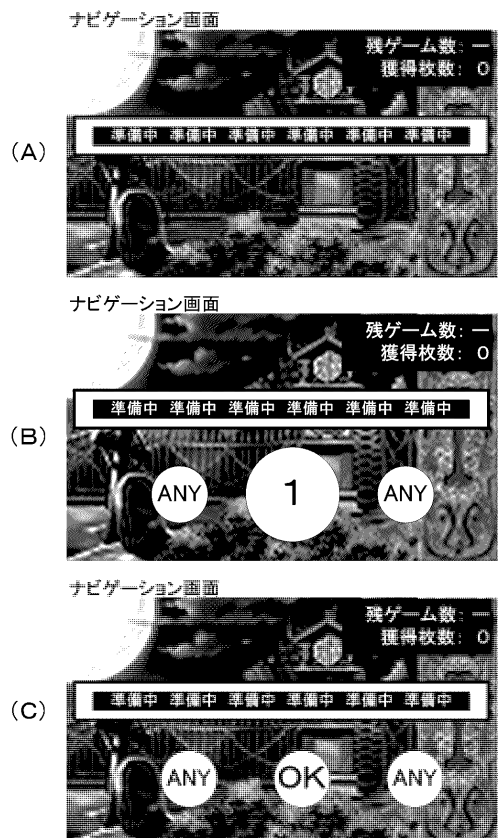
【図 4 5】



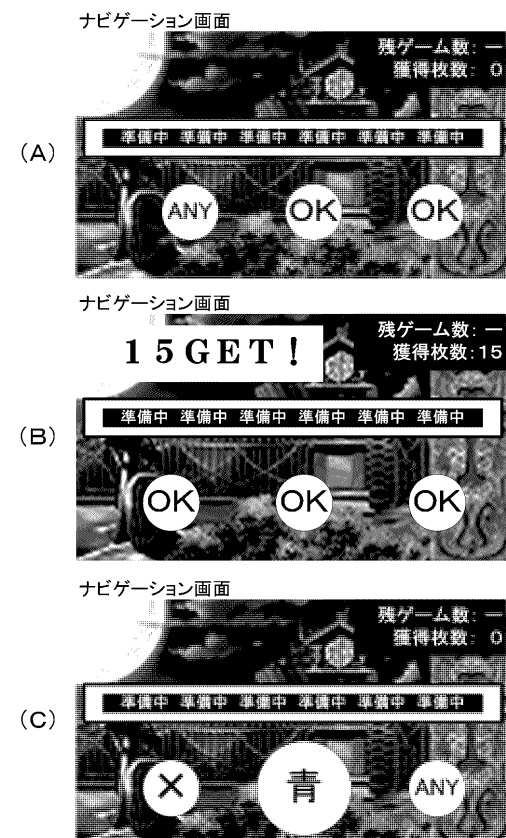
【図 4 6】



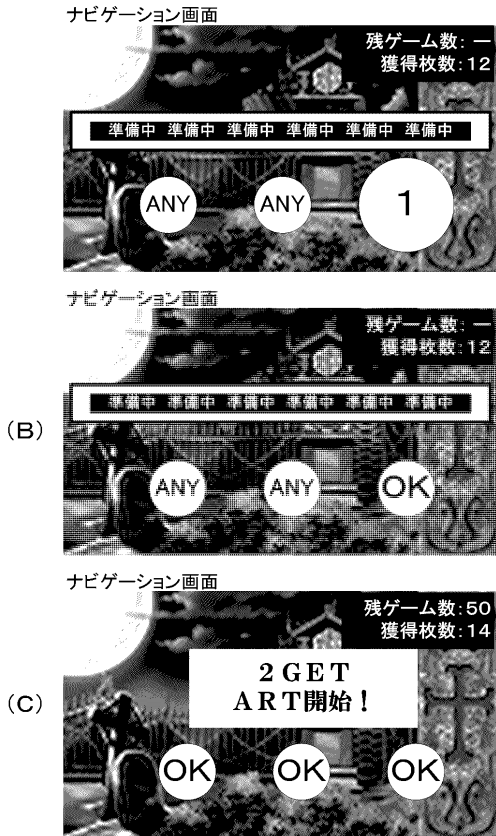
【図 4 7】



【図 4 8】



【図 49】

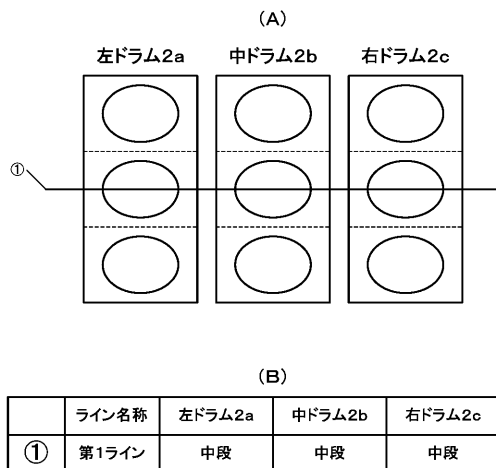


【図 50】

ドラムの図柄配置

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

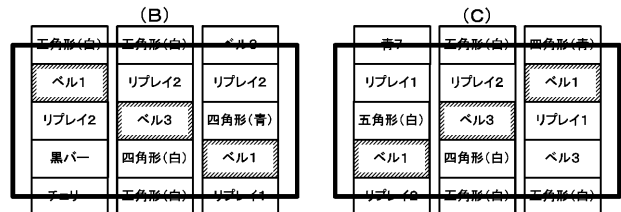
【図 51】



【図 52】

(A) 配当表(役物未作動時:規定数3枚)

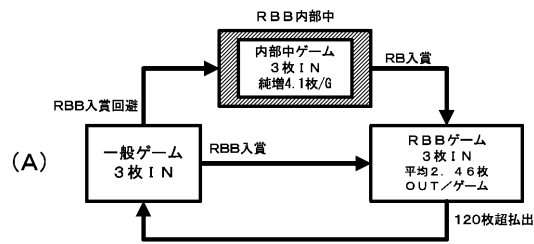
左ドラム	中ドラム	右ドラム	獲得メダル枚数	備考
青7	赤7	白バー	0枚	1種役物連続作動装置(RBB:RT変動契機)
ベル1, 2, 3	ベル1, 2, 3	ベル1, 2, 3	9枚	第1小役(FR1) 見た目:中央横一直線
ベル1, 2, 3	ベル1, 2, 3	ベル1, 2, 3	9枚	第2小役(FR2) 見た目:右下リ一直線
ベル1, 2, 3	ベル1, 2, 3	ベル1, 2, 3	9枚	第3小役(FR3) 見た目:右上リ一直線
赤7 四角形 五角形	四角形 五角形	四角形 五角形	1枚	阻害小役(FR4~FRn) 見た目:バラケ目など
チェリー 他	(ANY)	(ANY)	2枚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



押し順小役の当選パターン

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

【 図 5 3 】



抽選確率(初期状態:RTO)

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

(B)

【 図 5 4 】

抽選確率(高確率再遊技状態:RT1)

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

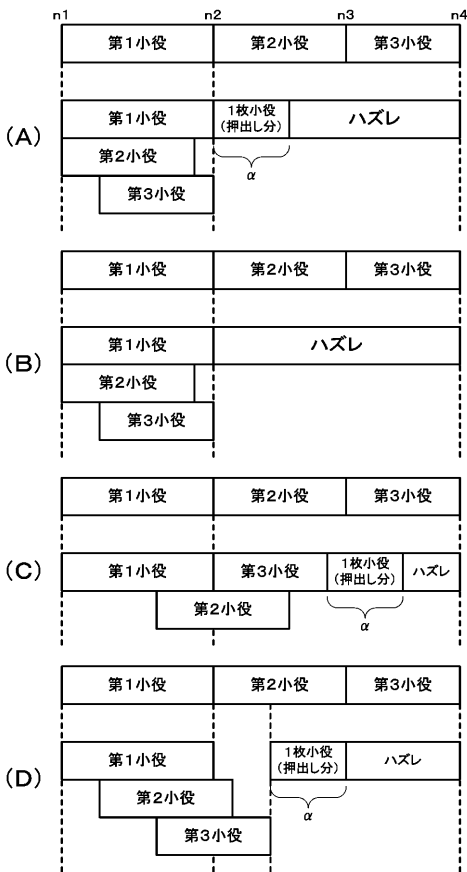
(A)

抽選確率(ボーナス遊技状態:RBB中)

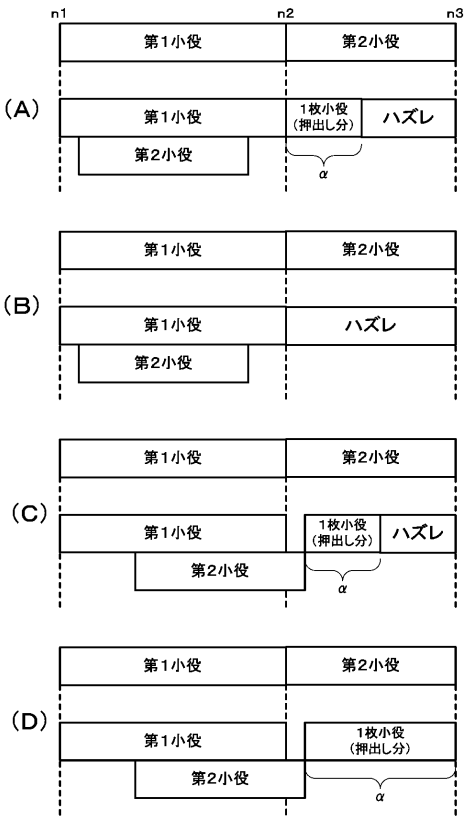
当選役	置数(X/65536)
RBB	0
1枚小役	2558
第1小役(ベル中央横一直線) 第2小役(ベル右下り一直線) 第3小役(ベル右上り一直線)	17000
中段チェリー	250
下段チェリー	750
1枚小役(押し出し分)	4000
リプレイ	0
不当選	40978

(B)

【 図 5 5 】

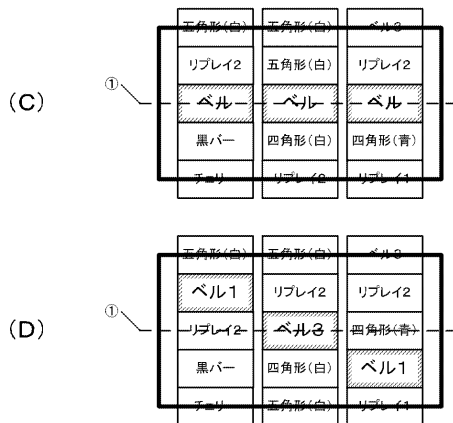
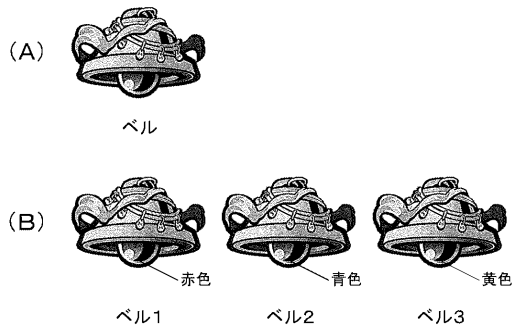


【 図 5 6 】



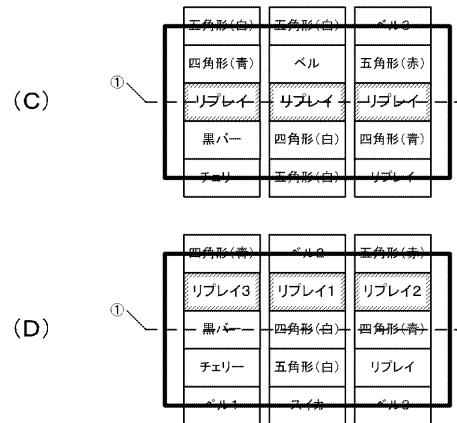
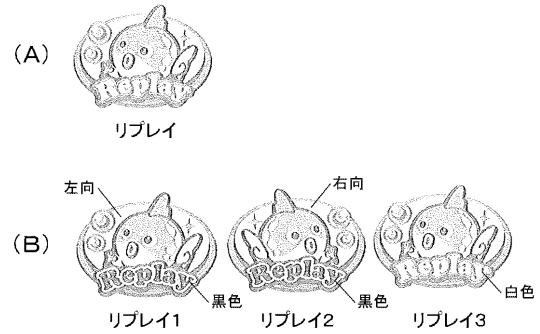
【図 57】

小役明示識別情報

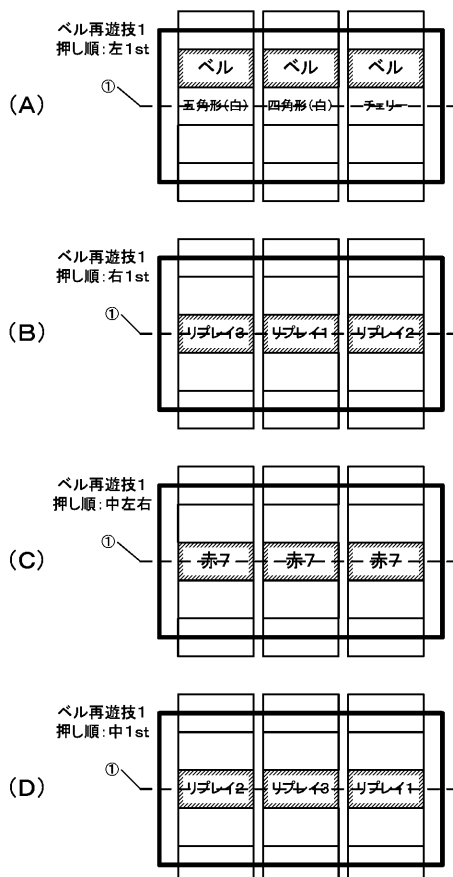


【図 58】

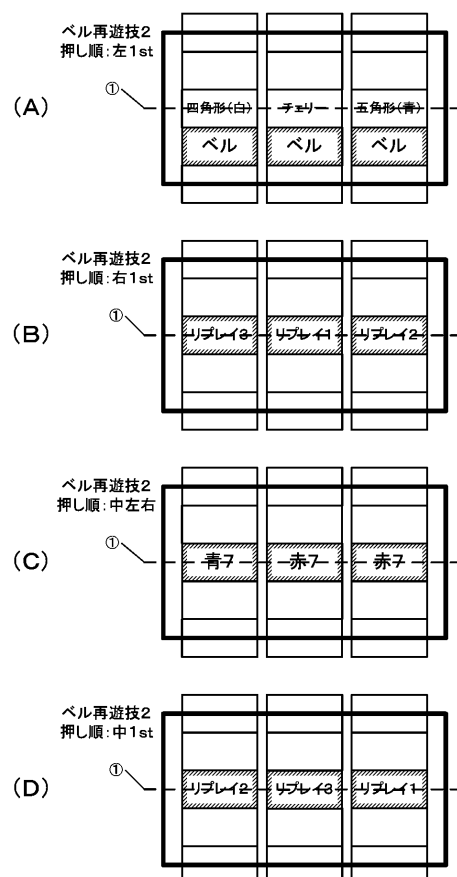
再遊技役明示識別情報



【図 59】



【図 60】



【図 6 1】

ドラムの図柄配置

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	セブン 緑スイカ	セブン 緑スイカ	1枚

【図 6 3】

押し順小役の構成(右1st正解)

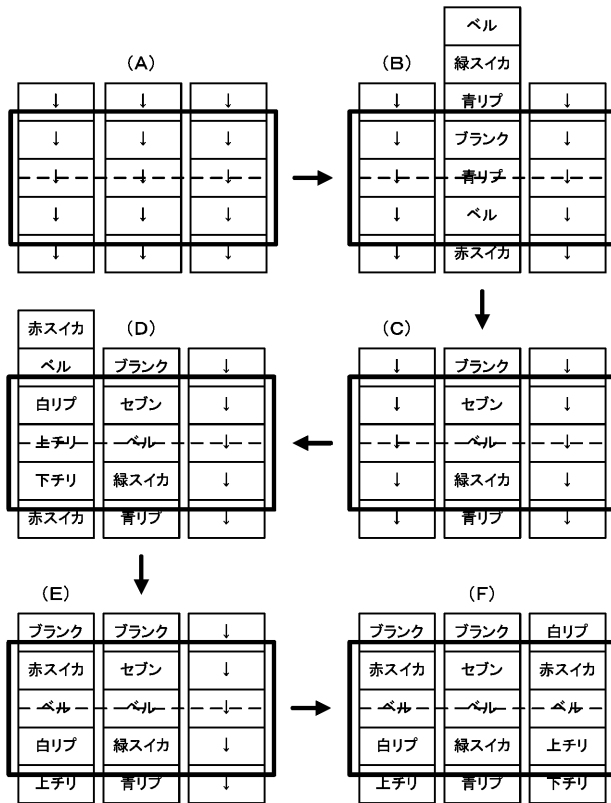
役名	正解 操作順序	同時 当選役	左ドラム	中ドラム	右ドラム	配当枚数
押し順ベル3a	右→左→中 (312)	FR1	ベル	ベル	ベル	9枚
		FR11	赤スイカ 緑スイカ	青リブ 白リブ	ベル	1枚
		FR3	青リブ	赤スイカ 上チリ	セブン 緑スイカ	1枚
		FR4	白リブ	セブン 緑スイカ	赤スイカ 下チリ	1枚
押し順ベル3b	右→左→中 (312)	FR1	ベル	ベル	ベル	9枚
		FR11	赤スイカ 緑スイカ	青リブ 白リブ	ベル	1枚
		FR5	青リブ	赤スイカ 上チリ	赤スイカ 下チリ	1枚
		FR6	白リブ	セブン 緑スイカ	セブン 緑スイカ	1枚
押し順ベ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

【図 6 4】

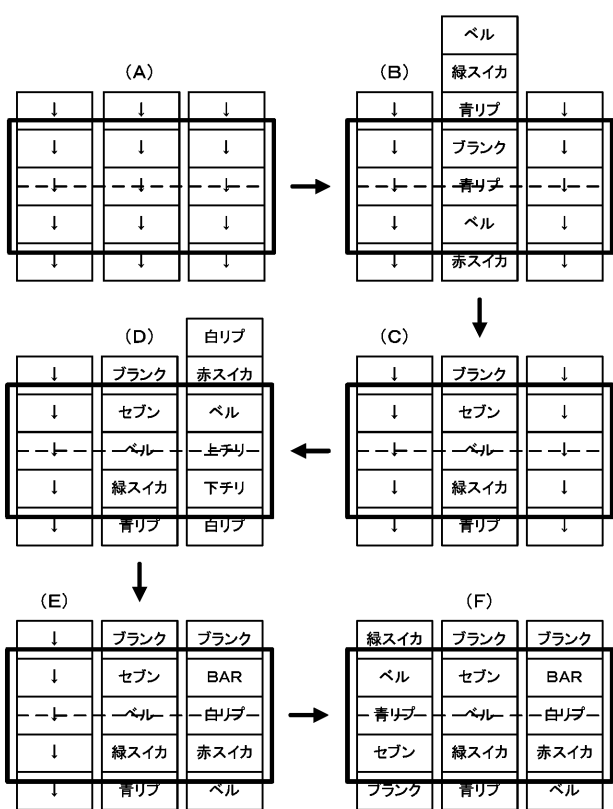
リプレイ役の構成

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

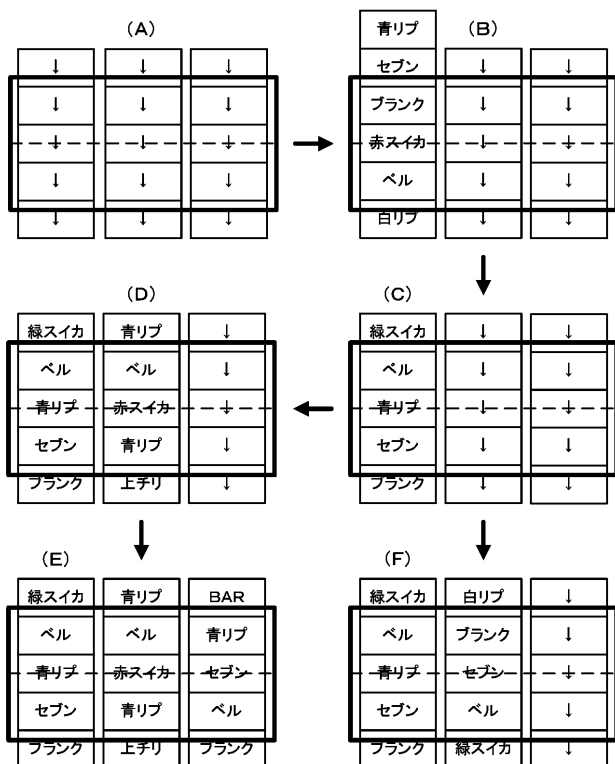
【図 6 5】



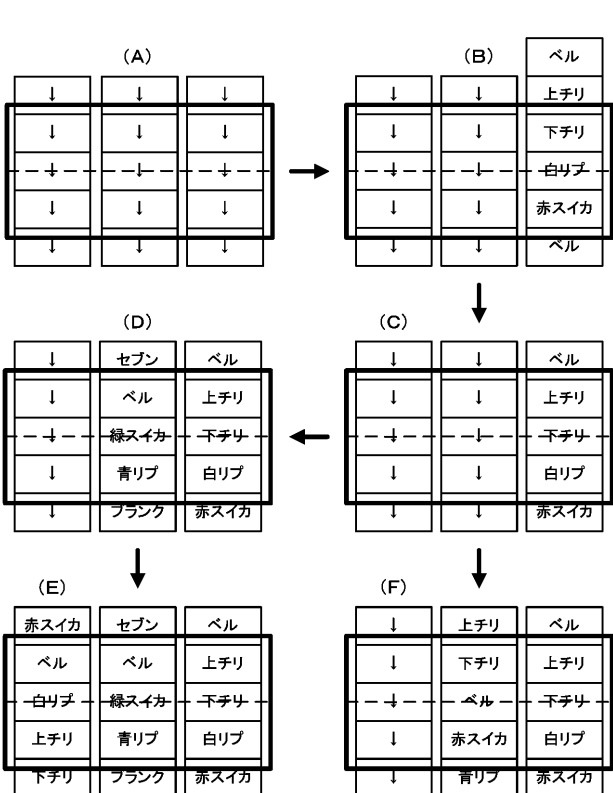
【図 6 6】



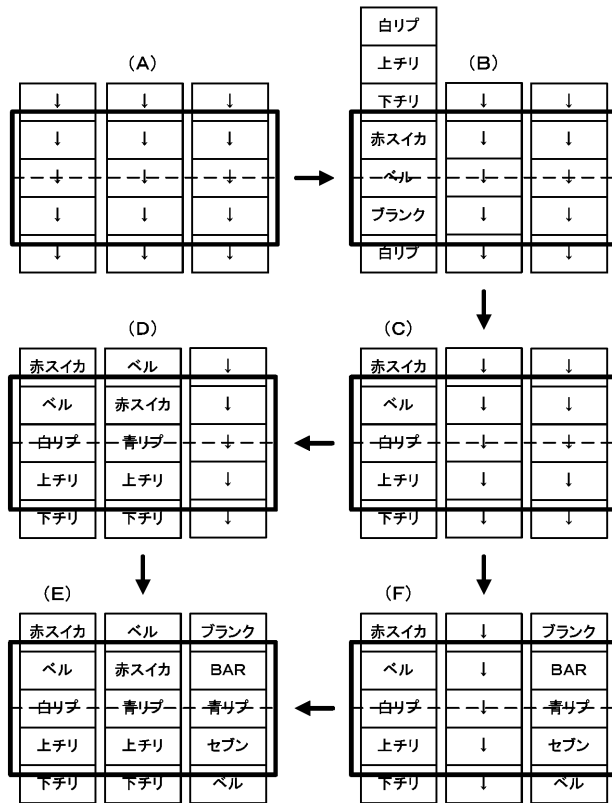
【図 6 7】



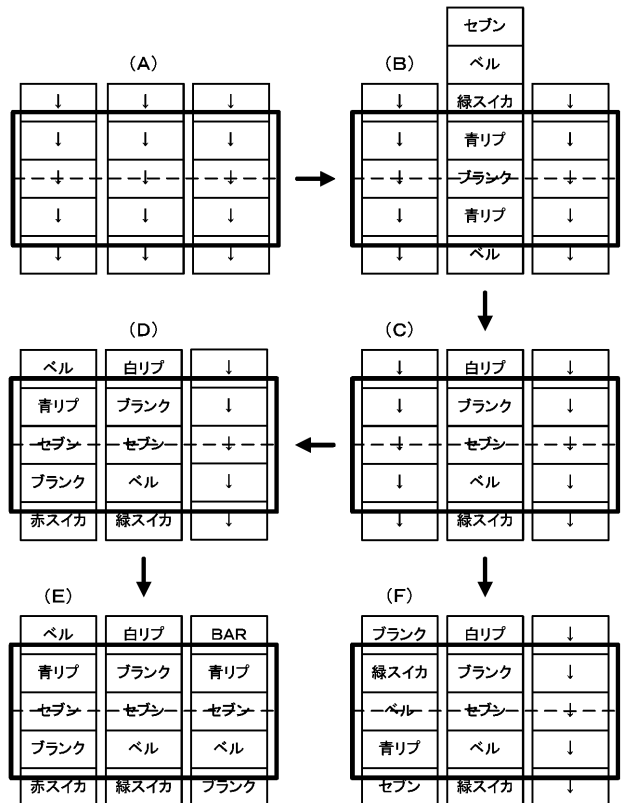
【図 6 8】



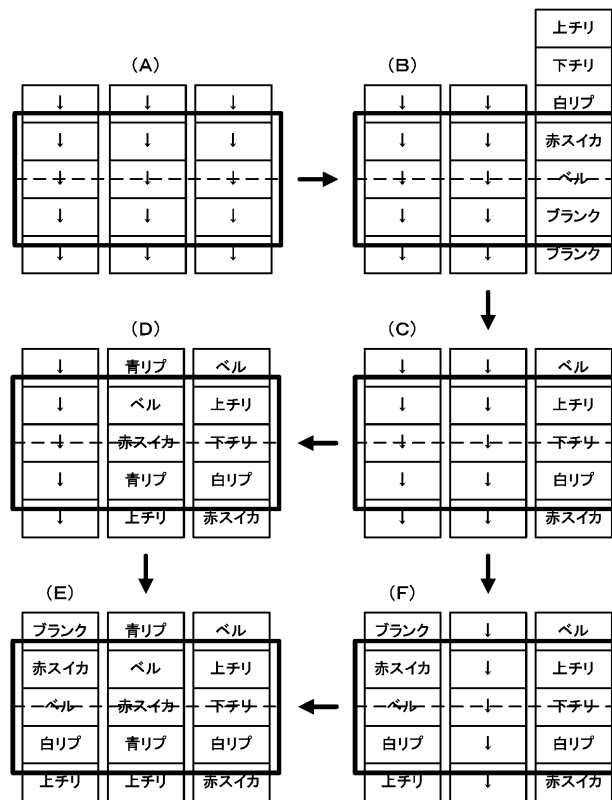
【図 69】



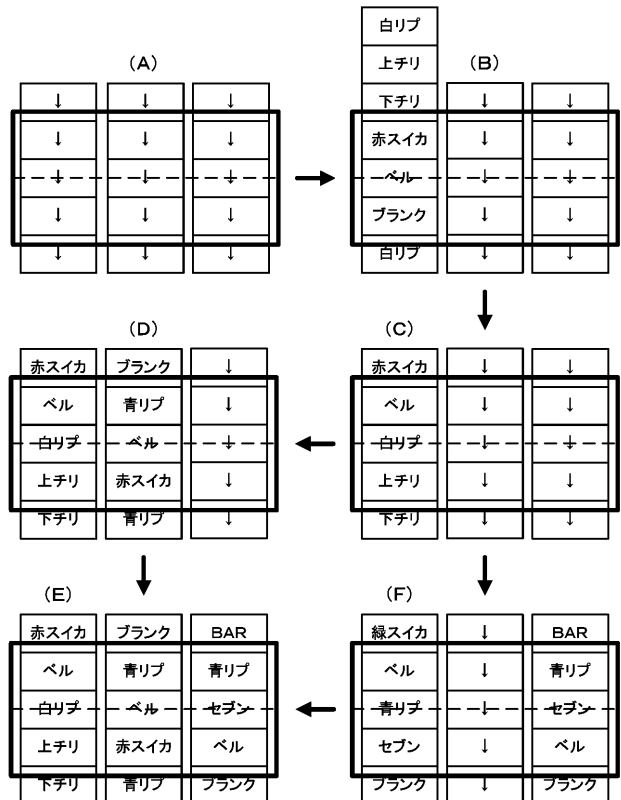
【図 70】



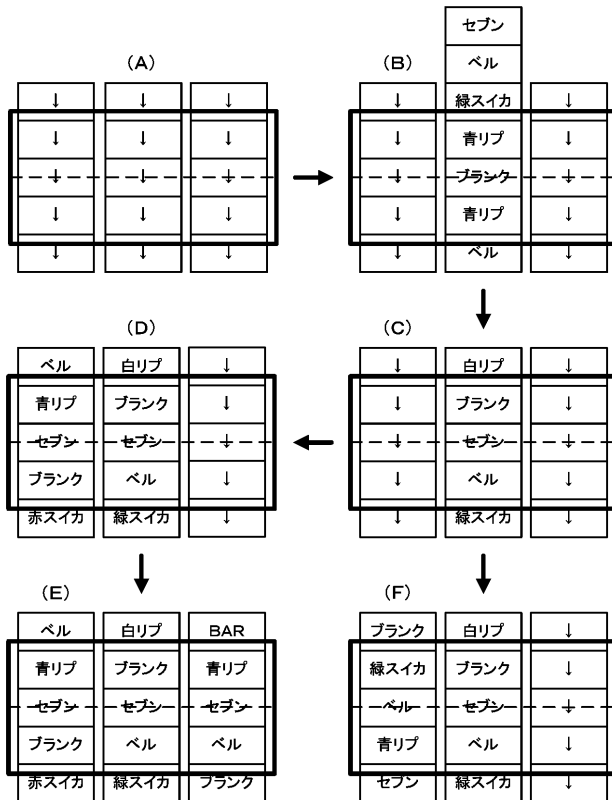
【図 71】



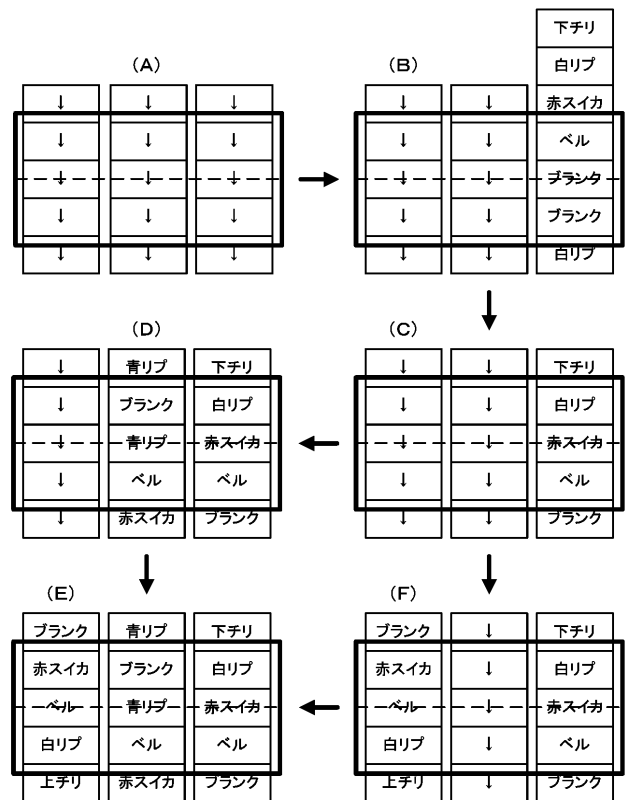
【図 72】



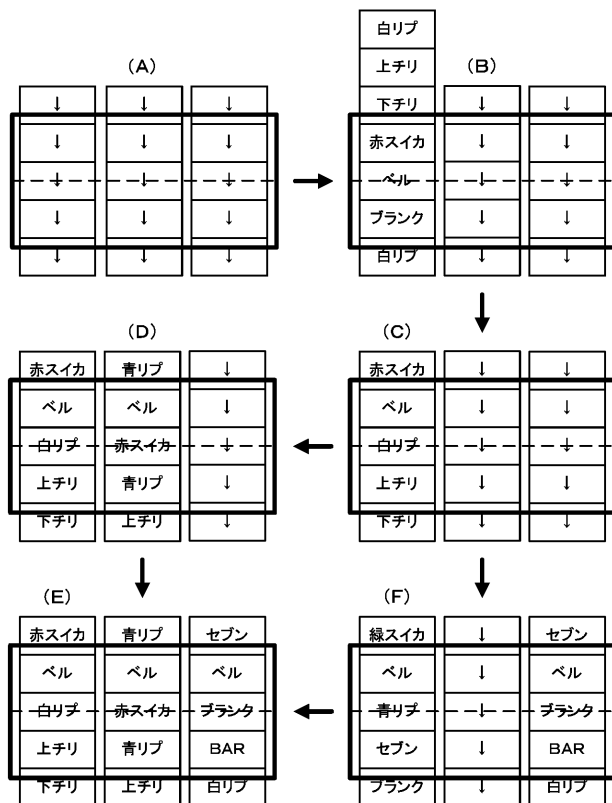
【図 7 3】



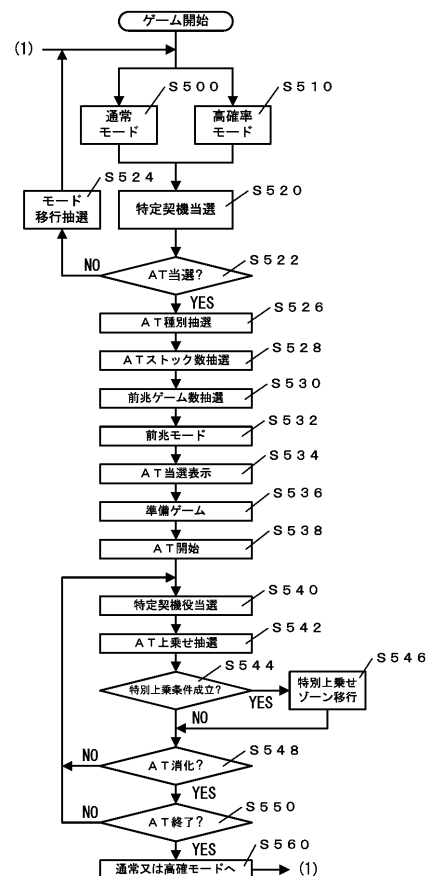
【図 7 4】



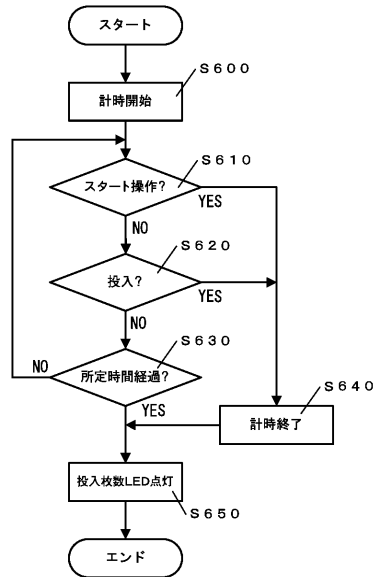
【図 7 5】



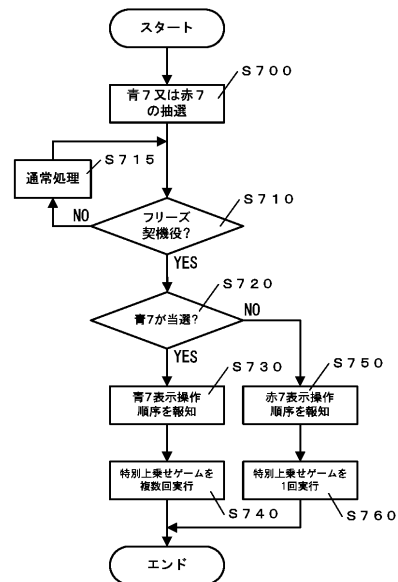
【図 7 6】



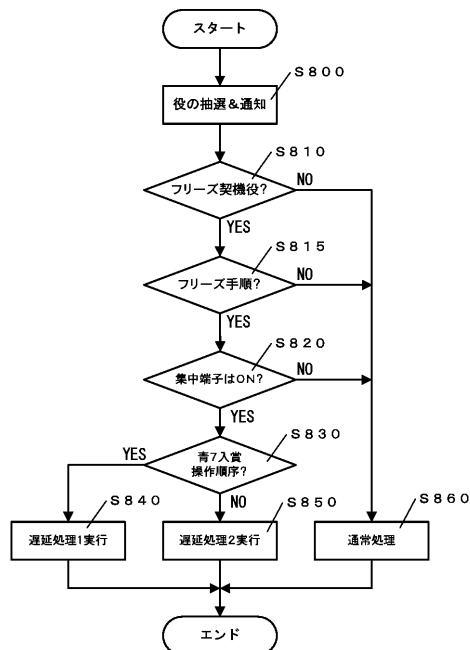
【図 77】



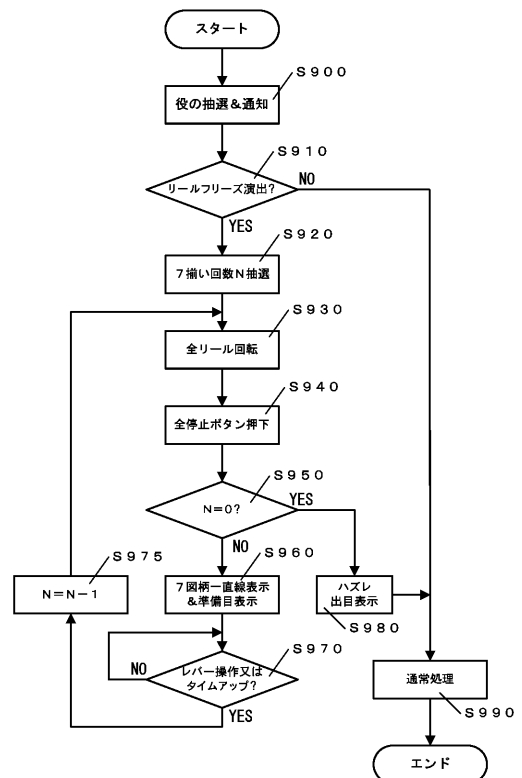
【図 78】



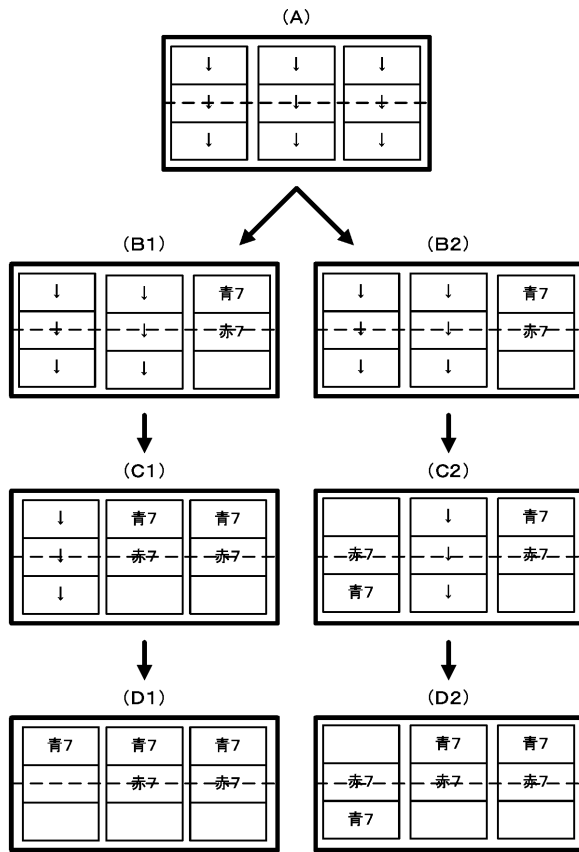
【図 79】



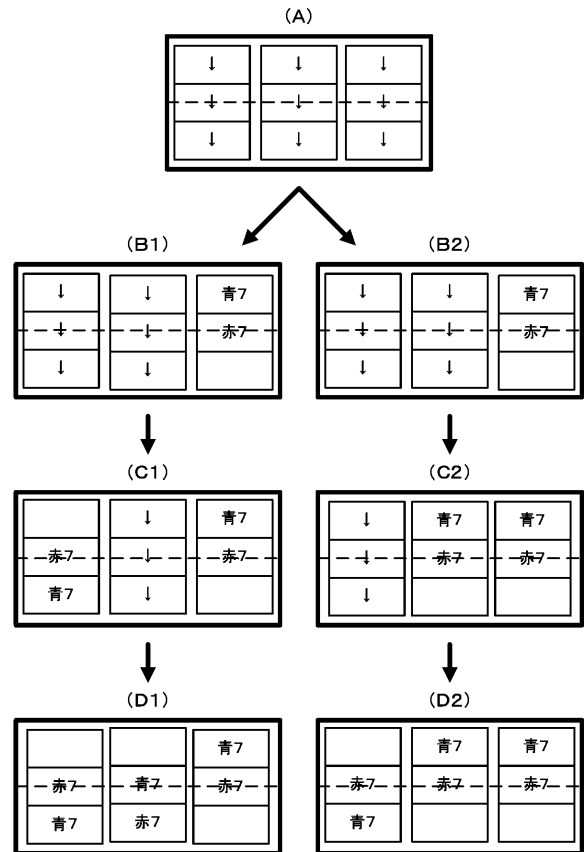
【図 80】



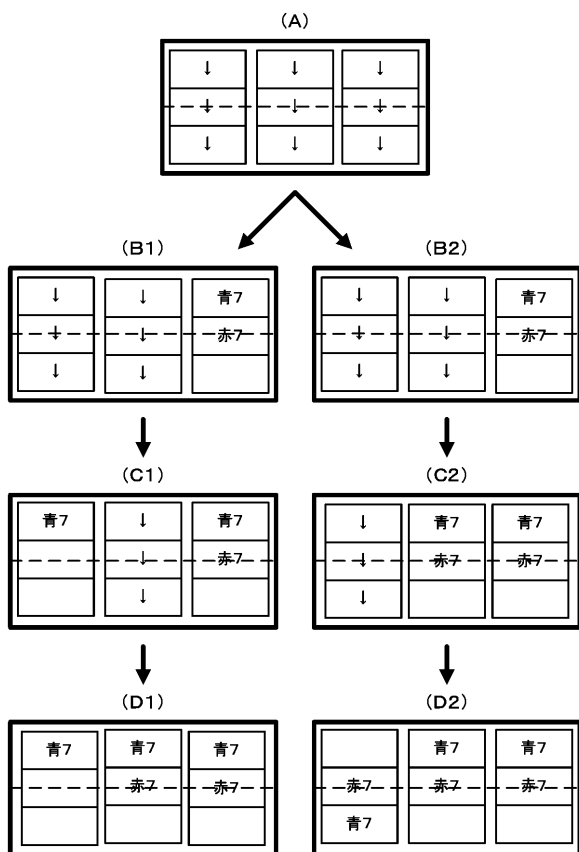
【図 8 1】



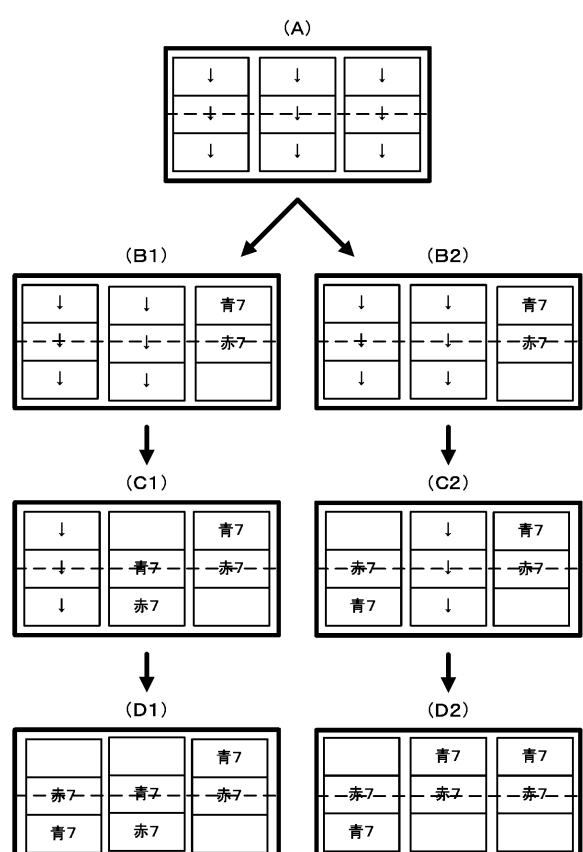
【図 8 2】



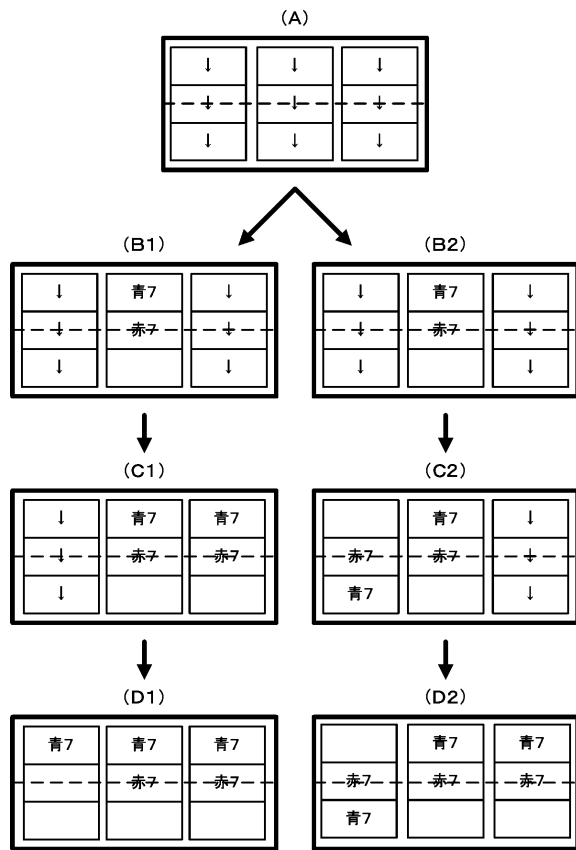
【図 8 3】



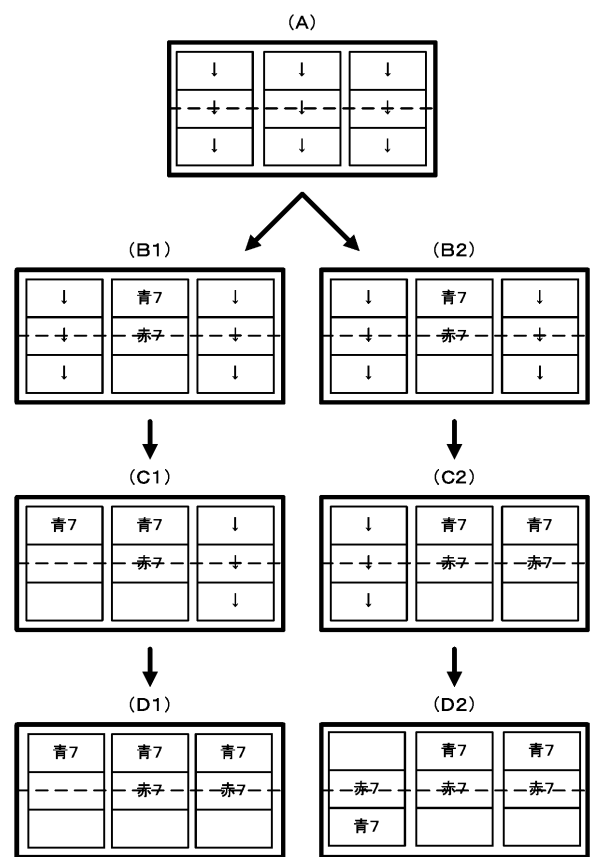
【図 8 4】



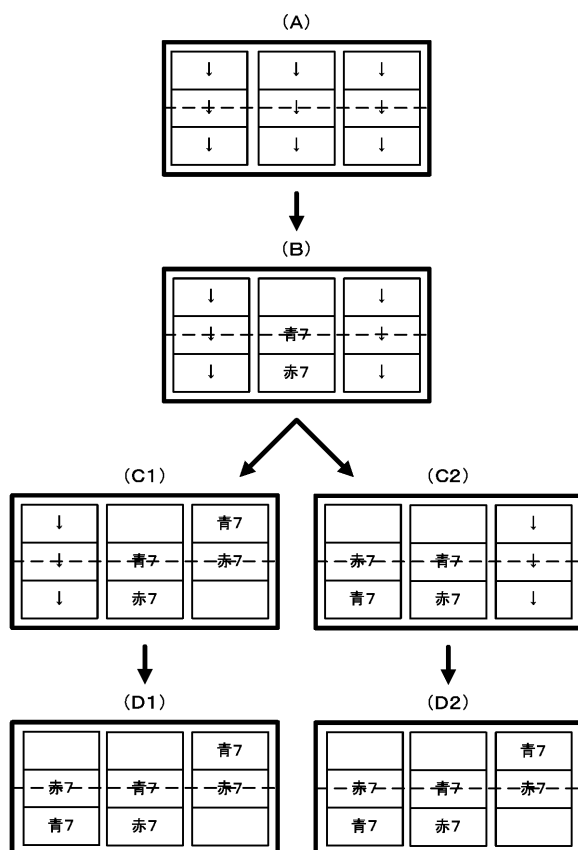
【図 85】



【図 86】



【図 87】



【図 88】



【 図 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

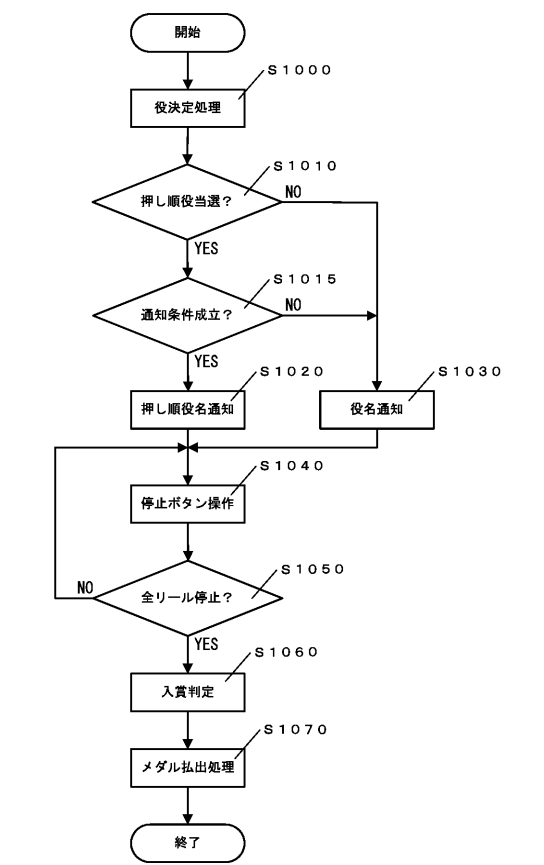
【 図 9 1 】

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

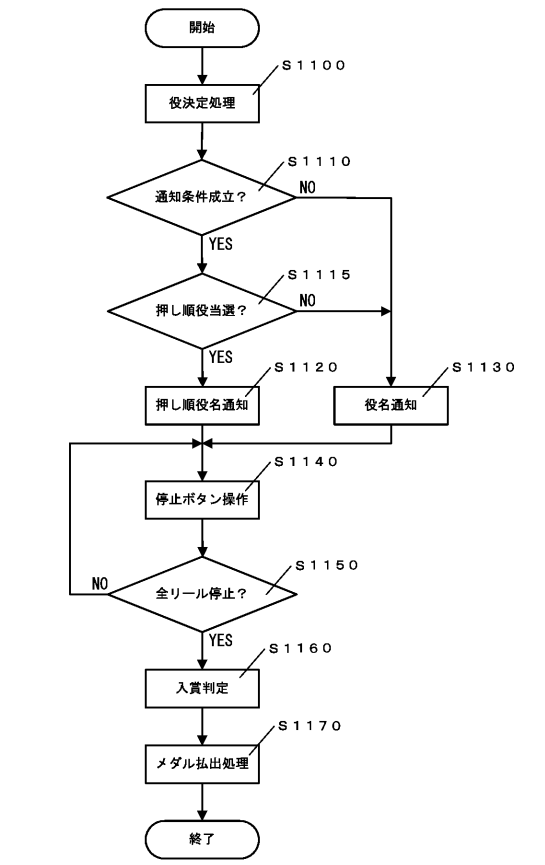
【 図 9 2 】



【 図 9 3 】



【 図 9 4 】



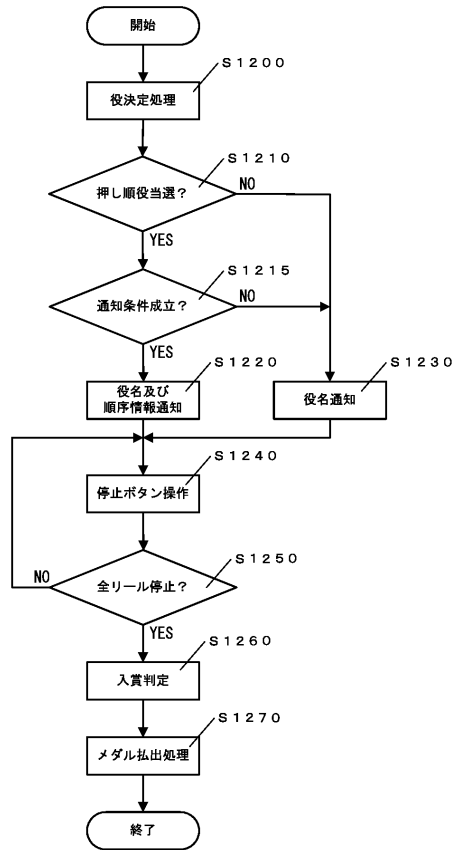
【 図 9 5 】

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

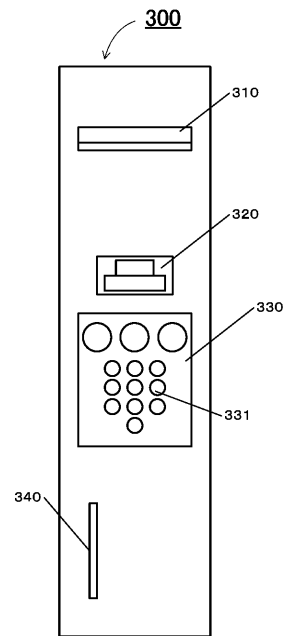
【 図 9 6 】

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

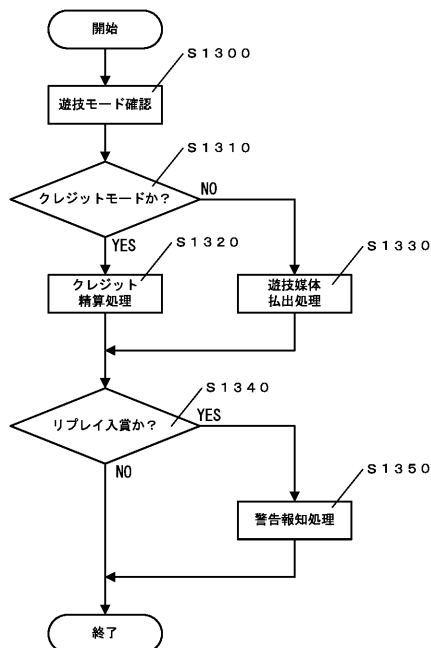
【図 97】



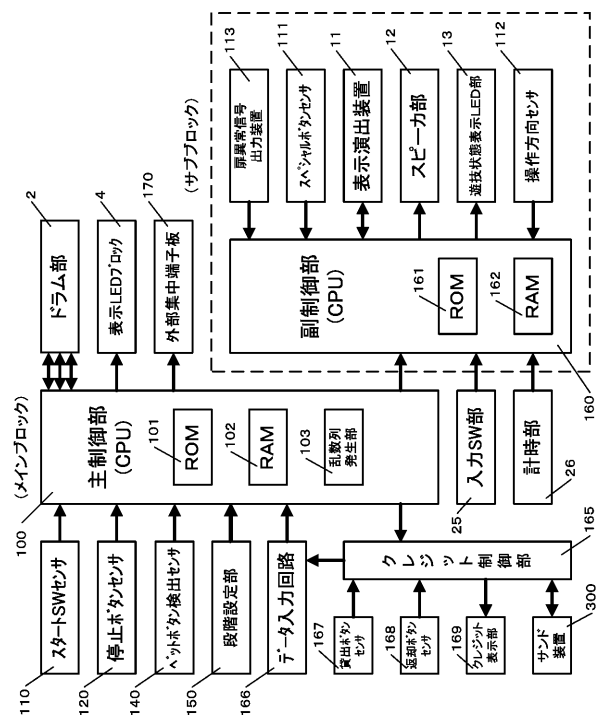
【図 98】



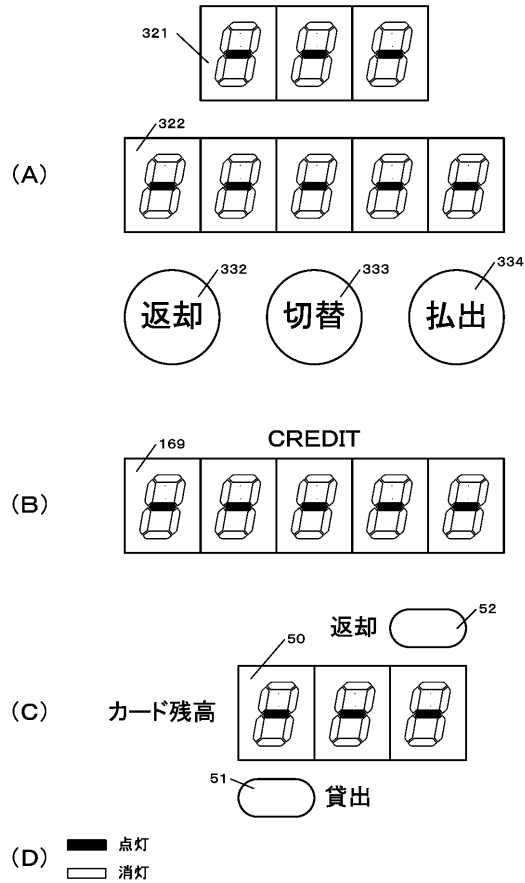
【図 99】



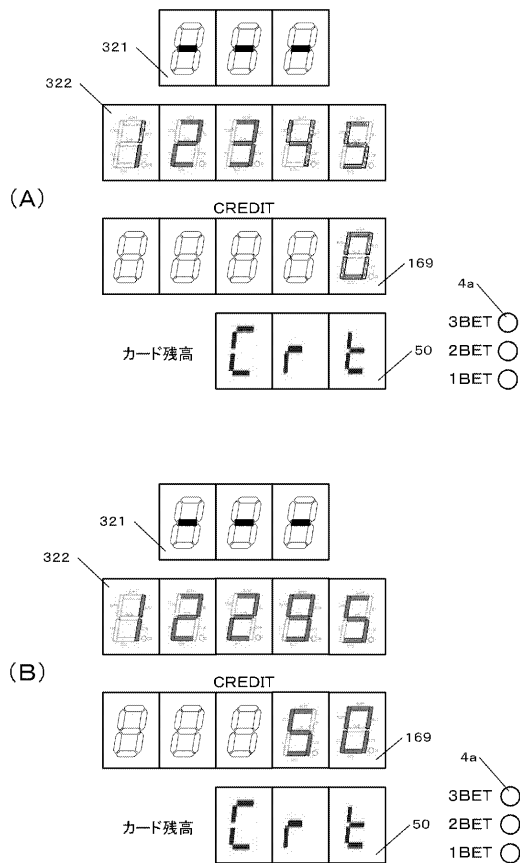
【図 100】



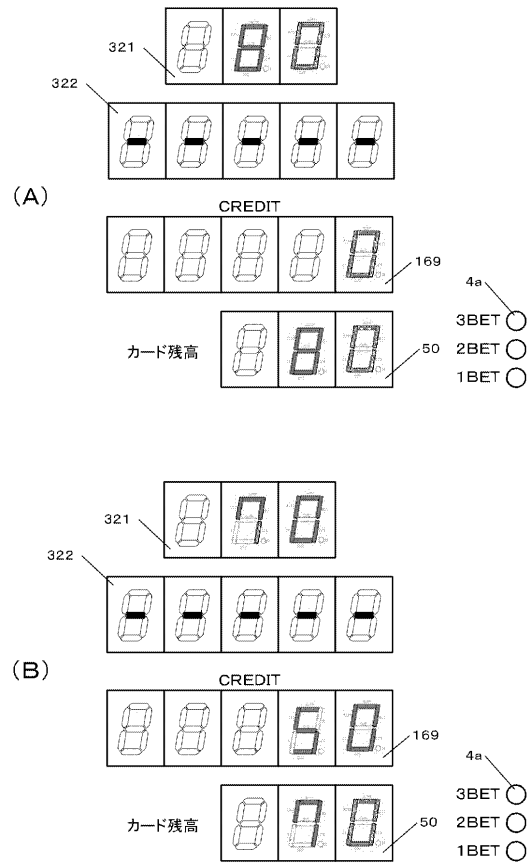
【図 101】



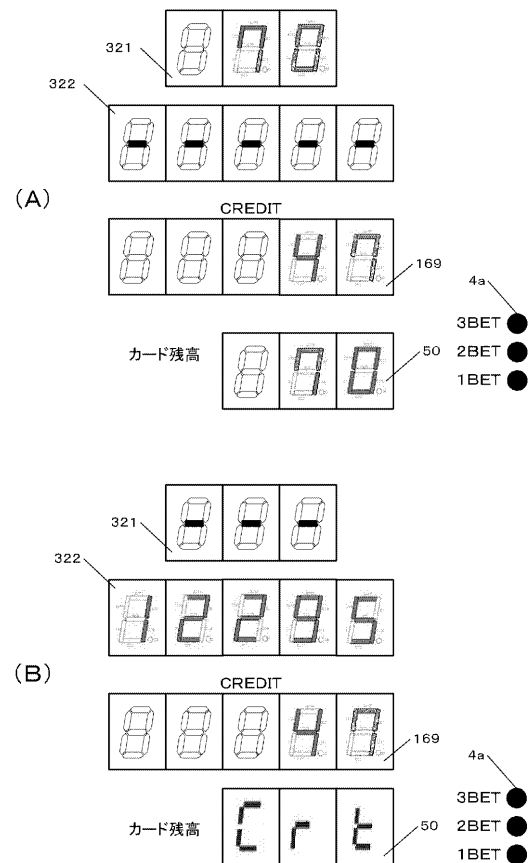
【図 103】



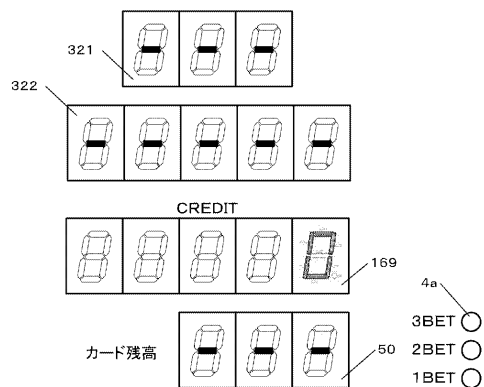
【図 102】



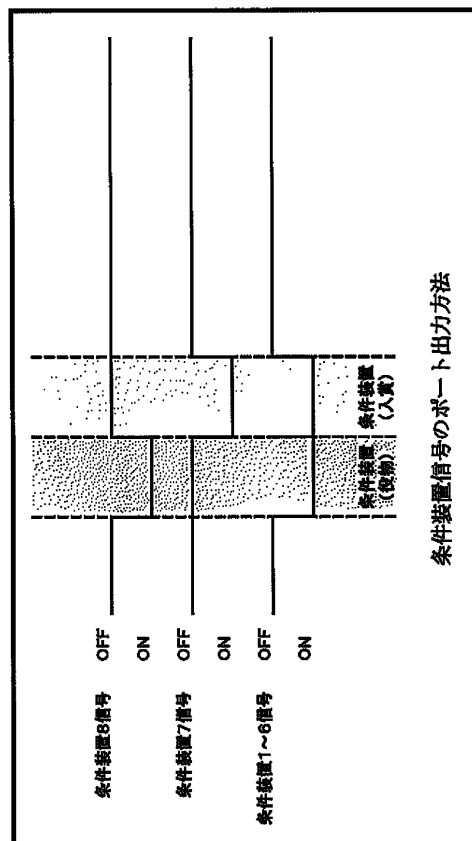
【図 104】



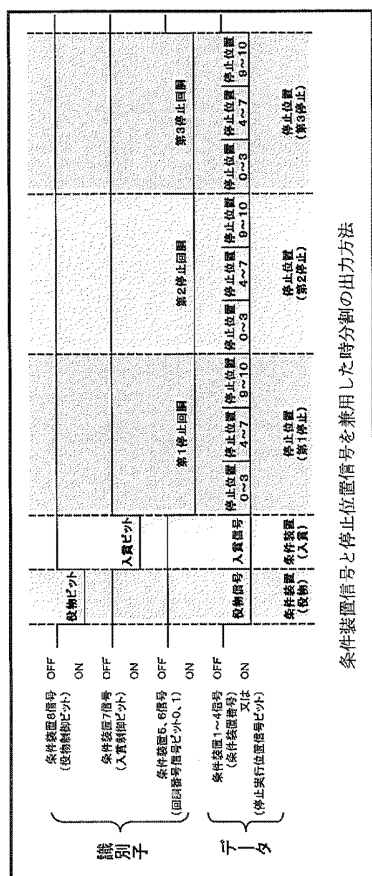
【 図 1 0 5 】



【 図 1 0 6 】



【 ☱ 1 0 7 】



【 図 1 0 8 】

送番データ①	送番データ②	送番データ③	送番データ④	送番データ⑤	送番データ⑥	送番データ⑦	送番データ⑧	送番データ⑨	送番データ⑩
条件種類 (候補)	条件種類 (入票)	停止位置 (第1停止)	停止位置 (第1停止)	停止位置 (第1停止)	停止位置 (第2停止)	停止位置 (第2停止)	停止位置 (第2停止)	停止位置 (第3停止)	停止位置 (第3停止)
8	1	0	0	0	0	0	0	0	0
7	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	0	0	1	1	0	0	1	1	1
5	0	0	0	0	1	1	1	1	1
4	0	0	0	1	1	1	1	0	0
3	0	0	1	1	1	1	1	1	0
2	0	0	1	1	1	1	1	1	1
1	0	1	0	0	1	1	1	1	1

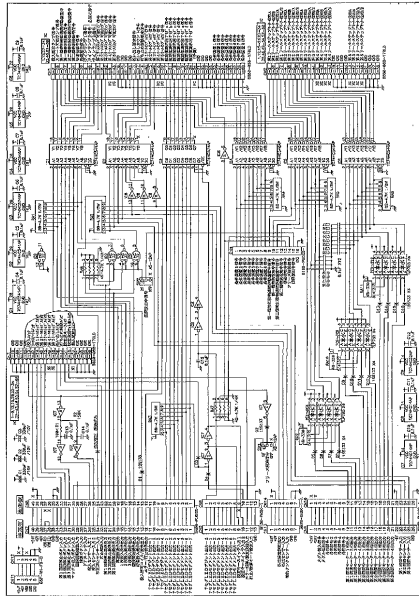
ビット5、6(候補)が0(1)は2進での10(20)を合して「2」(20)は第1回は第10回を意味します。

「7」(10)は第1回は第10回を意味します。

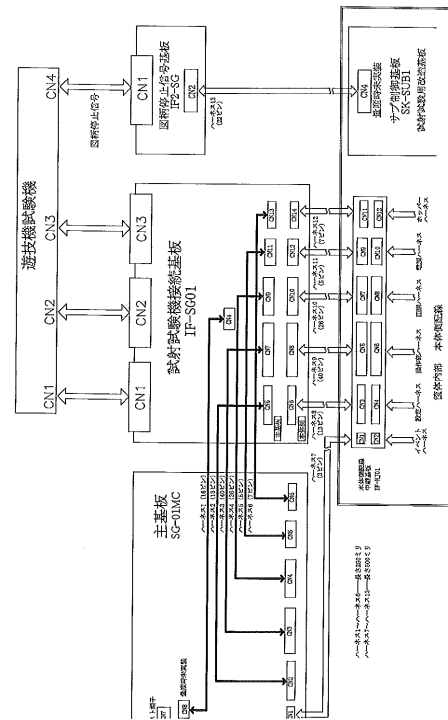
「10」は第1回は第10回を意味します。

ビット1~4(候補)の3進のデータを合して「0001101000b」(2進)なので10進が「100」となり停止位置が100(25)を意味します。

【図 109】



【図 110】



フロントページの続き

(72)発明者 鬼塚 洋輔

大阪府大阪市中央区島之内一丁目２番１７号 ネット株式会社内

Fターム(参考) 2C082 AA02 AB06 AB12 AB16 AC14 AC23 AC27 AC32 AC38 AC52
AC64 AC82 BA03 BA13 BA22 BA35 BB02 BB16 BB48 BB78
BB93 CA02 CB04 CB23 CB32 CB42 CB48 CC01 CC13 CD12
CD18 CD32 CD49 CD51 DA52 DA54 DA58 DA63