(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)公開番号
特開2024-81817
(P2024-81817A)
(43)公開日　令和6年6月19日(2024.6.19)

(51)国際特許分類		FI			テーマコード（参考）
A63F 5/04 (2006.01)		A63F	5/04	620	2C518

審査請求　未請求　請求項の数　1　ＯＬ　（全148頁）

(21)出願番号　特願2022-195262(P2022-195262)
(22)出願日　令和4年12月7日(2022.12.7)

(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２２番１７号
(72)発明者　▲繹▼田 尚弥
大阪府大阪市中央区島之内一丁目２２番１７号 ネット株式会社内

Ｆターム（参考）　2C518　AA02 AC02 AC11 AC12 AD02 CA03 CA06 DA18

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【要約】
【課題】後半に行けば行くほど期待度が上がるバトル型の特別遊技（アシスト遊技又はチャンスゾーン）を提供することにある。
【解決手段】敗北役を全ての通常リプレイ役とし、その当選確率を１／７．３とした場合を示している。まず、設定された遊技回数分の１の確率（１／８）で、当落抽選を行うので、１２．５パーセントの確率で勝利するが、逆に８７．５パーセントの確率で勝利しない。この時、敗北役である通常リプレイ役の当選確率が１／７．３なので、これらを乗算すると、敗北確率は１１．９９パーセントとなる。一方、勝利にも、敗北にもならずに維持されて次ゲームへ行く確率は、７５．５１パーセントとなる。ジャンプ当選して、残り１ゲームまで維持される確率は４．４６パーセントとなり、その場合には１００パーセントで勝利となる。勝利確率を合計すると６３．２パーセント以上で勝利となる。
【選択図】図１１９

（A）

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

（B）

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

【特許請求の範囲】
【請求項１】
外周面に複数種類の図柄が配置された複数の回胴と、
遊技において、抽選用データを用いて、役の抽選を行う役抽選手段と、
遊技において複数の回胴を回転させ、各々の回胴に対応して設けられた停止スイッチの操作を受け付けて、対応する回胴を個々に停止させ、前記役の抽選結果に応じて図柄を表示する制御手段と、
勝敗を決めるための判定遊技を実行する判定遊技実行手段と、
前記停止スイッチの有利な操作態様が報知されるアシスト遊技を実行するアシスト遊技実行手段と、
前記アシスト遊技に対して有利な処理を行う有利処理手段と、
ジャンプさせるか否かを決定する決定手段と、
を具備し、
前記判定遊技では、初期の遊技回数が設定され、
前記判定遊技実行手段は、前記判定遊技において、設定された遊技回数分の１の当選確率で、当選か否かの当落抽選を行って、
　前記当落抽選の結果が当選の場合、前記判定遊技で勝利と決定し、
　一方、前記当落抽選の結果が落選の場合には、
　前記役の抽選結果が敗北役のとき、前記判定遊技で敗北と決定し、
　前記役の抽選結果が敗北役でないとき、前記決定手段がジャンプさせる決定をしなかったら、前記設定された遊技回数から１を減算する一方、前記決定手段がジャンプさせる決定をしたら、該遊技回数から２以上の何れかの値を減算することで、新たな遊技回数を設定して、前記当落抽選を繰り返し、
前記有利処理手段は、前記判定遊技で勝利が決定された場合には、前記アシスト遊技に対して有利な処理を行うこと、
を特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
　本発明は、メダルやコインを遊技媒体に使用するパチスロや、遊技媒体としてパチンコ球を使用するパチロット及び実体としての遊技媒体を使用せずに電子データやトークンと称される代用硬貨（遊技価値、又は遊技用価値）によって遊技を行うスロットマシン（回胴式遊技機）などの遊技機等に関する。
【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、ＨＤ（ハード・ディスク）、ブルー・レイ・ディスクなどの情報記憶媒体に記録したプログラム（例えば、ゲームソフトウェア）そのものにも関係している。
【背景技術】
【０００３】
　近年、パチスロ機と称される回胴式遊技機を用いた遊技が、従来のパチンコホールやパチスロ専用ホールで盛んに行なわれている。また、パチンコ機（弾球式遊技機）で使用されるパチンコ球を遊技媒体として、上述した回胴式遊技を行うパチロット（又は、パロット）と呼ばれる回胴式遊技機も存在する。遊戯施設などのテレビゲーム機、及びインターネットを経由した一般家庭のパソコンやゲーム機においては、トークン（Token coin）と称される代用硬貨（即ち、「遊技媒体」）を用いて、回胴式遊技を模擬したシミュレーションゲームが行われている。そして、回胴式遊技機も近い将来において、メダルやコインを使用せずに、それらと等価な電子データやトークンなどの遊技価値をＩＣカードに記録して、遊技に使用することが計画され、実現予定である（所謂、メダルレス遊技機）。
【０００４】

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

【０００５】

特に、通常遊技の内部抽選の結果により、ボーナス役（一種又は二種特別役物連続作動装置）が内部当選し、リールドラムの停止操作により特定図柄（例えば、赤７図柄や青７図柄）が有効ライン上（有効ラインは、一直線や、変則ラインが存在する）に揃って停止及び表示された場合に、遊技者にとって最も有利な遊技モードであるビッグボーナスゲームモード（ＢＢゲームモード：役物連続作動装置）に突入し、大量の遊技メダルが一気に獲得できる。また、レギュラーボーナス（一種特別役物）が当選し、特定図柄としてバー図柄が有効ライン上に揃った場合には、レギュラーボーナスゲーム（ＲＢゲーム）が実行され、ＢＢゲームには遠く及ばないものの、相応の遊技メダルを獲得できるようになっており、何れにせよ遊技者にとっては、これらのボーナスゲームを成立させることが回胴式遊技における最大の関心事である。なお、内部抽選を実行した結果、ボーナスゲームが当選した場合や放出する場合には、ＲＡＭ又はＲＷＭなどのデータ記憶領域にボーナスフラグを立てて記憶することにより、所定の特定図柄（７図柄やバー図柄）が揃うまで、当該フラグは以降の変動表示ゲームに持ち越されるようになっている。

【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号機又は６号機の回胴式遊技機は、規則により出玉率（短期、中期、長期）が非常に細かく規定され、ビッグボーナスゲーム（ＢＢゲーム）においては、獲得された遊技メダル等の数量が、所定枚数（例えば、３６０枚又は４８０枚）を超えた時点で終了し、レギュラーボーナスゲームでは、ＢＢゲームには及ばないものの、１００数十枚程度を獲得した時点で終了するようになっている。つまり、規則改正により、一度のボーナスゲームでの払い出し枚数の上限や、１ゲーム当りのメダルの増加速度が低く制限されることになった。

【０００８】

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

【０００９】

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操作態様、狙わせるボーナス図柄等の色を報知する操作タイミング）を液晶表示や音声で告知し、ボタン操作を手助け（アシスト）する機能であり、現時点においてＡＲＴ機やＡＴ機が５号機又は６号機のスロットマシンの主流となっている。

【００１０】

そして、特に最近では、上述したメイン制御によるビッグボーナスやレギュラーボーナスで獲得枚数を増やすのではなく、サブ制御により所望のタイミング（レア小役によるＡＴ抽選で当選したタイミング、消化ゲーム数が天井ゲーム数に到達により放出）でＡＲＴ（疑似ボーナス、第３のボーナス）を発動させて、押し順を報知することにより高確率で押し順小役を入賞させ、出玉の波を作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。

【００１１】

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

【００１２】

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

【先行技術文献】

【特許文献】

【００１３】

【特許文献１】特開２０１１－１６０８４４
【特許文献２】特開２０１１－１２５５３２
【特許文献３】特開２０１１－　１５７１９
【特許文献４】特開２０１６－２０２５８６
【特許文献５】特開２０１８－１１７７００

【非特許文献】

【００１４】

【非特許文献１】回胴式遊技機　北斗の拳-世紀末救世主伝説-（サミー社）
【非特許文献２】回胴式遊技機　緑ドン ＶＩＶＡ!情熱南米編（エレコ社）
【非特許文献３】回胴式遊技機　激闘 西遊記（ＫＰＥ社）

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【００１５】

ところで、出願人が新規開発したＡＲＴのオリジナル技術（特許５４３３８８９号）として、６択押し順小役を当選させ、停止ボタンの操作手順が第一操作と第二操作が共に正解すると所定の図柄（例えば、ベル図柄）を一直線に有効ライン上に入賞させる一方、不正解でターゲット小役を入賞させないように停止制御するというものがある。そして、ＡＲＴ（アシスト機能及び高確率際遊技状態）が当選した時に、正解の操作手順を遊技者に報知して、メダルの獲得枚数に大きな差をつける。結果として、高確率際遊技状態にし手外れをなくし、ＡＴで有利な押し順を報知することにより、大量のメダルが獲得可能とな

るので、出玉の波を作ることができるのである。
【００１６】
しかしながら、従来のＡＲＴ機やＡＴ機では、ＭＹが２４００枚を超すと、有利区間を一旦終了させ、報知機能を初期値に戻して、再び非有利区間から開始するしかなく、これによって出玉が制限されるので、投入した遊技媒体を一撃で逆転して、全てを取り返すということができないという問題点があった。
【００１７】
また、従来の減るボーナス（ＲＢ）では、ＲＢが入賞すると、必ず出玉が減るだけなので、ＲＢ中は遊技者にとって一切得にはならず、その挙句、遊技者はやる気を失くしてしまうという問題点があった。そして、ＡＲＴボーナスにおいて、従来の外れ領域をリプレイ当選に変更するので、遊技中にメダルが増加しないリプレイが高確率で当選し、遊技者はその分だけ無駄な時間を消費するという苛立ちがあった。
【００１８】
本発明（請求項に記載の発明）は、ビッグボーナス遊技において、不利なＲＢ１と有利なＲＢ２を抽選し、内部当選したＲＢ（減るボーナス）に応じて遊技者に利益付与の度合いを変えることで、興趣を増すことができる遊技機等を提供することにある。また、ＡＴ遊技やＡＲＴ遊技（有利区間の遊技）における、遊技者に付与した利益数（払出枚数）を効率よくカウントする差数カウンタ（一般に、差枚数カウンタ）を備える遊技機等を提供することにある。
【００１９】
また、本願明細書に記載した他の第１発明としては、メダルレス遊技機と専用ユニット間の通信信号は、業界で規定された接続仕様書に明記されているが、遊技の実行を制御する主制御部と、専用ユニットと遊技点に関する情報の通信を制御する遊技点制御部との通信を1つの応答コマンドで効率よく行って、専用ユニットと遊技点制御部との通信が正常か否かを判断可能な遊技機等を提供することにある。
【００２０】
本願明細書に記載した他の第２発明としては、投入した遊技媒体の全てを一撃で取り返すことで、遊技者が大きく負けていてもプラスに転じることが可能という、遊技者にとって魅力的な遊技機を提供することにある。また、回胴式遊技機（特にメダルレス遊技機）において、大きな出玉の波を作り出すことにより、遊技者にとって魅力的な遊技機を提供することにある。
【００２１】
そして、後半に行けば行くほど期待度が上がるバトル型の特別遊技（アシスト遊技又はチャンスゾーン遊技）を提供することにある。
【課題を解決するための手段】
【００２２】
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、外周面に複数種類の図柄が配置された複数の回胴と、遊技において、抽選用データを用いて、役の抽選を行う役抽選手段と、遊技において複数の回胴を回転させ、各々の回胴に対応して設けられた停止スイッチの操作を受け付けて、対応する回胴を個々に停止させ、前記役の抽選結果に応じて図柄を表示する制御手段と、勝敗を決めるための判定遊技を実行する判定遊技実行手段と、前記停止スイッチの有利な操作態様が報知されるアシスト遊技を実行するアシスト遊技実行手段と、前記アシスト遊技に対して有利な処理を行う有利処理手段と、ジャンプさせるか否かを決定する決定手段と、を具備し、前記判定遊技では、初期の遊技回数が設定され、前記判定遊技実行手段は、前記判定遊技において、設定された遊技回数分の１の当選確率で、当選か否かの当落抽選を行って、前記当落抽選の結果が当選の場合、前記判定遊技で勝利と決定し、一方、前記当落抽選の結果が落選の場合には、前記役の抽選結果が敗北役のとき、前記判定遊技で敗北と決定し、前記役の抽選結果が敗北役でないとき、前記決定手段がジャンプさせる決定をしなかったら、前記設定された遊技回数から１を減算する一方、前記決定手段がジャンプさせる決定をしたら、該遊技回数から２以上の何れか

の値を減算することで、新たな遊技回数を設定して、前記当落抽選を繰り返し、前記有利処理手段は、前記判定遊技で勝利が決定された場合には、前記アシスト遊技に対して有利な処理を行うことを特徴とする。

【発明の効果】

【００２３】

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

【００２４】

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

【００２５】

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

【００２６】

本願明細書に記載した他の発明に係る遊技用システム及び遊技機によれば、主制御部（主制御部１００）から遊技状態コマンド又は常時コマンドの何れかのコマンドを受信した場合、遊技点制御部（クレジット制御部１６５）は、現在貯留している遊技点に関する情報と、遊技用装置（サンド装置３００）との通信が正常か否かの情報を、１つのコマンドに含めて、主制御部（主制御部１００）へ送信する。従って、第００１８段落に記載した課題である、遊技の実行を制御する主制御部（主制御部１００）は、遊技点制御部（クレジット制御部１６５）との通信を効率よく行って、サンド装置３００が内蔵する専用ユニットと遊技点制御部（クレジット制御部１６５）との通信が正常か否かを判断可能な遊技機等を提供することができる。

【００２７】

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

【００２８】

本願明細書に記載した他の発明に係る遊技機等によれば、後半に行けば行くほど期待度

が上がるバトル型の特別遊技（アシスト遊技又はチャンスゾーン）を提供できる。投入した遊技媒体の全てを一撃で取り返すことで、遊技者が大きく負けていてもプラスに転じることが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【００２９】

【図１】回胴式遊技機の正面模式図である。

【図２】回胴式遊技機の右側面図である。

【図３】デザインパネルの斜視図である。

【図４】回胴式遊技機の内部構造模式図である。

【図５】回胴式遊技機の制御回路系のブロック図である。

【図６】ドラム部を制御する制御回路系のブロック図である。

【図７】ドラム部の構成ブロック図である。

【図８】ドラムの図柄配置表である。

【図９】ドラム部の構成ブロック図である。

【図１０】ドラム部の構成ブロック図である。

【図１１】各信号の関係を示すタイミングチャートである。

【図１２】左ドラムの模式図である。

【図１３】左ドラム、窓部及び図柄位置データとの関係を示す模式図である。

【図１４】図柄の組合せ表示判定図である。

【図１５】表示演出装置の構成ブロック図である。

【図１６】演出パターンデータテーブルの記憶状態を示す概念図である。

【図１７】演出画面の模式図である。

【図１８】演出画面の模式図である。

【図１９】演出画面の模式図である。

【図２０】一般的な抽選テーブルの概念図である。

【図２１】図柄の組合せと獲得メダル枚数との関係を示した配当表である。

【図２２】回胴式遊技機の主要動作処理手順を示すフローチャートである。

【図２３】ドラムの図柄配置表である。

【図２４】図柄の組合せ表示判定図である。

【図２５】役物未作動時（通常遊技中、規定数３枚）の配当表である。

【図２６】遊技状態遷移図、及び各種役の抽選確率を示す概念図である。

【図２７】役の同時当選状態を示す概念図である。

【図２８】窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。

【図２９】窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。

【図３０】窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。

【図３１】窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。

【図３２】窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。

【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。

【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。
【図４７】表示演出装置が表示する演出画面の模式図である。
【図４８】表示演出装置が表示する演出画面の模式図である。
【図４９】表示演出装置が表示する演出画面の模式図である。
【図５０】ドラムの図柄配置表である。
【図５１】図柄の組合せ表示判定図である。
【図５２】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５３】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５４】各種役の抽選確率を示す概念図である。
【図５５】小役の当選領域の概念図である。
【図５６】小役の当選領域の概念図である。
【図５７】小役明示識別情報の一例を示す図である。
【図５８】再遊技役明示識別情報の一例を示す図である。
【図５９】再遊技役明示識別情報の一例を示す図である。
【図６０】再遊技役明示識別情報の一例を示す図である。
【図６１】ドラムの図柄配置である。
【図６２】押し順小役の構成図である。
【図６３】押し順小役の構成図である。
【図６４】リプレイ役の構成図である。
【図６５】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６６】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６７】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６８】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６９】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７０】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７１】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７２】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７３】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７４】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７５】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７６】ＡＲＴ開始までの処理手順を示すフローチャートである。
【図７７】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７８】特別上乗せゾーンＤの処理サブルーチンを示すフローチャートである。
【図７９】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８０】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８１】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８２】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８３】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８４】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８５】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８６】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８７】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８８】特別上乗せ画面の模式図である。
【図８９】特別上乗せ画面の模式図である。
【図９０】押し順小役の構成図である。
【図９１】押し順小役の構成図である。
【図９２】演出画面の模式図である。
【図９３】役情報の送信処理手順を示すフローチャートである。
【図９４】役情報の送信処理手順を示すフローチャートである。
【図９５】押し順小役の構成図である。

【図９６】押し順小役の構成図である。
【図９７】役情報の送信処理手順を示すフローチャートである。
【図９８】サンド装置の正面図である。
【図９９】精算処理手順を示すフローチャートである。
【図１００】回胴式遊技機の制御回路系のブロック図である。
【図１０１】表示部及び操作部の概略図である。
【図１０２】表示部の概略図である。
【図１０３】表示部の概略図である。
【図１０４】表示部の概略図である。
【図１０５】表示部の概略図である。
【図１０６】ドラムの図柄配置である。
【図１０７】役物未作動時、ＢＢ一般遊技時（規定数３枚）の配当表である。
【図１０８】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１０９】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１１０】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１１１】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１１２】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１１３】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１１４】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１１５】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１１６】回胴式遊技機の制御回路系のブロック図である。
【図１１７】主基板コマンド一覧である。
【図１１８】メダル数コマンド一覧である。
【図１１９】判定遊技の当選確率を示す図である。
【図１２０】判定遊技の当選確率を示す図である。
【図１２１】判定遊技の当選確率を示す図である。
【図１２２】判定遊技の当選確率を示す図である。
【図１２３】判定遊技の当選確率を示す図である。
【図１２４】判定遊技の当選確率を示す図である。
【図１２５】判定遊技の当選確率を示す図である。
【図１２６】役物未作動時、ＢＢ一般遊技時（規定数３枚）の配当表である。
【図１２７】遊技状態遷移図である。
【発明を実施するための形態】
【００３０】
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。
【００３１】
押し順役とは、入賞目的役と阻害役が同時に当選する役であり、阻害役は１種類または複数種類で構成される。入賞目的役は、報知手段が報知した入賞押し順（入賞操作態様）で停止ボタンが操作されると入賞する一方、入賞押し順とは異なる操作順序で停止ボタンが操作されると、阻害役が入賞するか又は何も入賞しない。つまり、阻害役は、入賞目的役の入賞を阻害する為の役である。例えば、押し順ベル役の場合、入賞目的役のベル小役（１５枚配当）と第１阻害小役の１枚小役（１枚配当）３種類、及び第２阻害小役の２枚小役の５つが同時に内部当選し、入賞押し順で停止ボタンが操作されるとベル図柄を有効ライン上に停止させることによりベル小役が入賞する。一方、第１停止操作が入賞押し順でない場合、第１阻害小役の図柄を有効ライン上に停止させるので、その後、第１阻害小役の何れかが入賞するか又は非入賞（取りこぼし）となる。第１停止操作が入賞押し順で

、第２停止操作が入賞押し順でない場合、第２阻害小役の図柄を有効ライン上に停止させるので、その後、第２阻害小役が入賞する。なお、第２阻害小役の配当を１枚にしてもよいし、取りこぼすようにもできる。他に押し順役としては、押し順リプレイ役がある。

【００３２】

基本実施例：

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

【００３３】

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

【００３４】

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

【００３５】

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

【００３６】

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

【００３７】

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

【００３８】

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

【００３９】

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

【００４０】

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

【００４１】

３は、デザインパネル２２の正面中央部に設けられた窓部であり、ドラム部２の外周に貼り付けられ（配置され、又は施され）ているリールテープ上の図柄が透明パネル２１を通して目視できるようになっている。この窓部３には、横方向に延びる３本の有効ライン

と斜め方向に交差する２本の有効ラインである合計５本の有効ラインが、左ドラム２ａと中ドラム２ｂ及び中ドラム２ｂと右ドラム２ｃを結ぶ線で目立つように表示されている。但し、有効ラインとなるのは、横方向や斜め方向、またこの本数に限定されるものではなく、Ｖ字やその逆の小山型など設計段階で適宜決定される。なお、この有効ラインの下側には、回胴部ライン表示ＬＥＤが埋め込まれており、入賞時や作動時に点灯又は点滅するようになっている。

【００４２】

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

【００４３】

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

【００４４】

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

【００４５】

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。

【００４６】

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。

【００４７】

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。

【００４８】
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。
【００４９】
１０は、停止ボタン部（同義の名称として、「停止スイッチ」ともいう。）であり、回転しているドラム部２を停止させるときに使用する。この停止ボタン部１０は、左停止ボタン１０ａ、中停止ボタン１０ｂ及び右停止ボタン１０ｃの３つのボタン群（なお、４つの場合も稀にある。）で構成され、ドラム部２が回転中に停止ボタン部１０を操作することにより、それぞれのボタンに対応する左ドラム２ａ、中ドラム２ｂ及び右ドラム２ｃを停止させることができる。なお、左ドラム２ａ、中ドラム２ｂ及び右ドラム２ｃの３つのドラムの回転が所定速度（約８０回転／分）に達して、停止ボタン部が操作可能になった時には、停止ボタン１０ａ、停止ボタン１０ｂ及び停止ボタン１０ｃに内蔵されているＬＥＤが点灯するようになっている。また、左停止ボタン１０ａ、中停止ボタン１０ｂ及び右停止ボタン１０ｃを方向入力手段として用いる場合、それぞれ順に左方向、上方向、右方向入力に対応させることができる。
【００５０】
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。
【００５１】
１２は、スピーカ部であり、左上スピーカ１２ａ、右上スピーカ１２ｂ、左下スピーカ１２ｃ及び右下スピーカ１２ｄの４つのスピーカで構成され、各種演出に応じた効果音や段階設定値の変更中、又は前扉１ｂが開いている状態やトラブル発生時に警告音を発生する。なお、重大なトラブル（セレクターエラー、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。
【００５２】
１３は、遊技状態表示ＬＥＤ部であり、表示演出装置１１の上部に設けられた上部状態表示ＬＥＤ１３ａ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。
【００５３】
この遊技状態表示ＬＥＤ部１３（１３ａ～１３ｈ）は、前扉１ｂの外周を略一周するように配置されているので、遊技者に対して、カラフルな光が途切れることなく、外周淵部をグルグル回るような光演出を効果的に行うことが可能となる。特に、前扉１ｂの上部中央位置（遊技機本体前面の上部中央位置）に設けられた上部状態表示ＬＥＤ１３ａは、トップランプと称されており、内部当選又は入賞したレア小役に対応する固有の色で発光して、遊技者に入賞役などを報知して期待感を煽る光演出の中心的役割を成している。

【００５４】
図１（Ｂ）は、後述するロゴパネル部１７が無くなって、その分だけトップランプ１３ａが全体に大きくなった回胴式遊技機筐体の実施例を示している。このトップランプ１３ａは、ドラム部を変動させる変動表示ゲームで、抽選により内部当選役を予め決定し、停止スイッチの操作により、３つのドラム部が停止した場合、内部当選役又は入賞役に対応する固有の色（チェリーは赤色、プラムは紫色、ベルは黄色、リプレイは青色）で発光させた後、次の変動表示ゲームが開始するまでのインターバル期間中に消灯状態又は固有の色とは異なる白色等の中立色での発光状態になる。
【００５５】
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。
【００５６】
１４は、スペシャルボタンであり、表示演出装置１１に表示される各種ゲームやその映像演出に応じて要求される情報（例えば、パワーレベルゲージの上昇、ボーナス成立図柄の表示、戦闘機の機銃操作や爆弾投下又は登場人物の移動方向等の入力情報）を、遊技者自身による１回操作又は連打して入力する。特に、スペシャルボタン１４は、ＡＴストック抽選で当選した場合、「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。
【００５７】
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。
【００５８】
１７は、ロゴパネル部であり、メーカ名又は機種名など、必要に応じて各種商標を表示する為に使用される。
【００５９】
１９は、ドア鍵穴であり、ドアキーにより回胴式遊技機本体１の前扉１ｂを開けるときや、打ち止め状態（メダル式遊技の為の操作を不能にした状態）の解除及びエラーによる遊技中止の解除の際に使用される。
【００６０】
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レクター（図示せず）に詰まった遊技メダルをメダル払出口１６から返却する時に使用する。
【００６１】
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。
【００６２】
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。

【００６３】

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。

【００６４】

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。

【００６５】

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。

【００６６】

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。

【００６７】

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

【００６８】

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。

【００６９】

図３（Ｂ）に示すデザインパネル２２は、更に折れ曲がった面（淵）として最上面部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。

【００７０】

図４は、回胴式遊技機の内部構造模式図である。

【００７１】

回胴式遊技機本体１の筐体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。

【００７２】

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。

【００７３】

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。

【００７４】

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。

【００７５】

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。

【００７６】

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。

【００７７】

図５は、回胴式遊技機の制御回路系のブロック図である。

【００７８】

制御回路系は、メインブロック（主基板：破線で囲っていない部分）及びサブブロック（副基板：破線で囲った部分）とに大別され、メインブロックは遊技結果に関する制御を行うのに対して、サブブロックは遊技経過や内部抽せん結果の告知・表示など遊技者の関心や興味を惹く様々な演出に関する制御を司る。なお、サブブロックは、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。

【００７９】

１００は、主制御部であり、ＣＰＵを内蔵するマイクロプロセッサを搭載した一体型のワンチップマイコン（エルイーテック社製のＬＥ４３８０Ａ－ＰＡ－Ｓ）であり、所定のデータテーブル領域や装置全体の制御手順を記述した制御プログラムを記憶するＲＯＭ１０１と、カウンタやレジスタ等が形成され制御に必要な情報を一時的に記憶するＲＡＭ１０２（ＲＷＭ：リライタブルメモリともいう。また、内蔵だけではなく、外付けＲＡＭも含む。）とが設けられている。このＲＡＭ１０２は、後述するように、電源スイッチ２８ｃをオフ状態にしても又は電源コードを抜いても、電源コネクタを経由して常時供給されるＲＡＭバックアップ用電源によって、記憶する全ての制御データは保持されるが、電源コネクタそのものが抜かれると、電力が供給されなくなるので制御データは消去（オールクリア又は０にリセット）又は無意味な情報となる。

【００８０】

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。

【００８１】

また、主制御部１００には、Ｉ／Ｏポート（図示せず）やデータバスを介して、ドラム部２、メダル払出装置１８、表示ＬＥＤブロック４及び外部集中端子板１７０が接続されており、主制御部１００は入出力信号の送受信によって、これらの各装置を制御可能に構成されている。ドラム部２に設けられた各インデックスセンサから、１回転に１パルスのインデックス信号がそれぞれ主制御部１００に入力される。

【００８２】

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。

【００８３】

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。

【００８４】

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。

【００８５】

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。

【００８６】

主制御部１００は、副制御部１６０に、サブブロックの各種制御に必要な制御データ（例えば、コイン投入データ、抽選結果や当選状況データ、段階設定値データ、段階設定部１５０のスイッチ操作状態を示すデータなど）を副制御部１６０に出力する。この副制御部１６０は、主制御部１００と同様に、ＣＰＵを内蔵したマイクロプロセッサを搭載する一体型のワンチップマイコンであり、サブブロック全体の制御手順を記述した制御プログラムを記憶するＲＯＭ１６１と、カウンタ、タイマーやレジスタ等が形成され主制御部１００から受信した制御に必要な情報を一時的に記憶するＲＡＭ１６２などが設けられている。このＲＯＭ１６１には、複数のＢＧＭ（バック・グランド・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。

【００８７】

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。

【００８８】

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。

【００８９】

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

【００９０】

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

【００９１】

これに対して、遊技者が右停止ボタン１０ｃを操作して対応する「×」や「右」を選択すると選択ゲームで落選となる。そして、副制御部１６０は、落選と判断すると、ＡＴ機能を発動させることなく、差枚数又は変動表示ゲームの回数を初期化して、スタートに戻る。結果的に、遊技者はハマリ状態となっていても、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。

【００９２】

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

【００９３】

特に、副制御部１６０は、後述するように、ＡＴストックが存在し、押し順小役（第一小役及び複数個の押し順規定小役中の複数一部）が内部当選した場合、当選中の第一小役図柄（例えば、ベル図柄）を有効ライン上に揃えるためのアシスト情報（補助情報）を表示演出装置１１に表示する。これにより遊技者は、第一小役を容易に入賞させることが可能になる。

【００９４】

ここで図５に戻り、クレジット制御部１６５は、サンド装置３００と接続されており、後述するサンドモードに設定されていると、遊技者が挿入した現金に対応する度数情報、又は記録媒体である会員カード、ビジターカード、キャッシュカード又はプリペイドカード等のクレジット情報を受け取って、度数情報又はクレジット情報を表示する。遊技者が貸出ボタン１６７を操作すると、貯留クレジット表示部に１０００円分の５０を加算して

表示する。例えば、貯留クレジット表示部が１を表示している状態であれば、この１に５０を加算して５１を表示するが、最大９９までしか表示しないようになっている。また、クレジット制御部１６５は、データ入力回路１６６にデータ０１を入力させている状態から、クレジット数３以上を示すデータ１１を入力させる状態に変更する。この状態でマックスベットボタン８が操作されると、主制御部１００は、投入枚数ＬＥＤ４ａを３つ点灯し、クレジットを３だけ賭け数として投入したことを示す投入データをクレジット制御部１６５に出力する。クレジット制御部１６５は、貯留クレジット表示部にクレジット３を引いた値の４８を表示させる。この状態で、遊技者が精算ボタン１９０（クレジット返却スイッチ）を操作すると、主制御部１００は、賭け数の３を示す賭数データを送信する。クレジット制御部１６５は、この賭数データを受信すると、返却クレジットが５１（４８＋３）という返却クレジット情報（遊技価値）をサンド装置３００に送信する。サンド装置３００は、会員カード等に返却クレジットの５１を加算し、現金残高を記録して排出する。なお、リプレイ役（再遊技役）が入賞し、次の１ゲームを実行可能な状態で、遊技者が精算ボタンを操作すると、主制御部１００は賭け数の０を示す賭数データを送信し、クレジット制御部１６５は返却クレジットが４８という返却クレジット情報（遊技価値）をサンド装置３００に送信する。サンド装置３００は、会員カード等に返却クレジットの４８を加算し、現金残高を記録して外へ排出するが、主制御部１００は副制御部１６０に警告コマンドを出力する。副制御部１６０は表示演出装置１１に警告画面を表示させ、スピーカ部１２から警告音を発生させて、再遊技可能であることを遊技者に報知する。

【００９５】

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

【００９６】

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

【００９７】

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

【００９８】

メダル検出センサ１３０は、メダル通過センサと近接センサ（図示せず）で構成され、メダル投入口５から投入されたメダル数に応じた数のパルス信号を出力する。主制御部１００は、このパルス信号を受信し、及びパルス信号の立ち上りや立ち下りにおけるカウンター論理処理を実行して、表示ＬＥＤブロック４中の投入枚数ＬＥＤ４ａ又はメダル貯留枚数表示ＬＥＤ４ｂにパルス数に応じた数だけ増加した投入枚数又はクレジット数を表示させるように制御する。

【００９９】

ベットボタン検出センサ１４０は、１ベットボタン７の操作に応じてパルス信号を出力する１ベットボタン検出センサ１４０ａ、及びマックスベットボタン８の操作に応じてパルス信号を出力するマックスベットボタン検出センサ１４０ｂの２つで構成され、主制御

部１００の２つのポートへ別々に接続されている（詳細図示せず）。主制御部１００は、得られたパルス信号に対応するように投入枚数ＬＥＤ４ａの枚数表示を制御する。

【０１００】

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

【０１０１】

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

【０１０２】

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。

【０１０３】

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。

【０１０４】

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。

【０１０５】

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。

【０１０６】

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。

【０１０７】

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。

【０１０８】

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。

【０１０９】

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。

【０１１０】

図７は、ドラム部の構成ブロック図である。

【０１１１】

ステップモータ３０ａ（図示せず）、３０ｂ（図示せず）及び３０ｃの各回転軸には、厚肉の円盤状回転体である左ドラム２ａ、中ドラム２ｂ及び右ドラム２ｃの中心部がそれぞれ連結されており、図示した矢印の方向（即ち、上から下方向）に回転する。また、各ドラムの外周部には複数種類の図柄が描かれた左回胴帯３２ａ、中回胴帯３２ｂ及び右回胴帯３２ｃが貼り付けられており、変動表示ゲームにおいて同一図柄（予め決められた所定図柄）が有効ライン上に並んで窓部３に表示されれば成立（入賞又は作動）となる。なお、同図の星マーク、＋マーク、プラムマーク（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。

【０１１２】

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

【０１１３】

図８は、ドラムの図柄配置表である。

【０１１４】

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。

【０１１５】

各回胴帯には、例示したように、それぞれ異なった並びの図柄が２１個描かれており、ボーナスが作動するビッグボーナス図柄の「赤７」や「青７」、各種小役入賞図柄のチェリー、スイカ、ベル、及び再遊技が作動するリプレイが描かれている。なお、捨て図柄は有効ライン上に停止しても如何なる役をも構成せず、遊技者に目立たないように、例えば薄い灰色で丸の中に「Ｎ」が印刷されている。

【０１１６】

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

【０１１７】
主制御部１００は、変動表示ゲームのスタート信号を受信し、抽選結果が当選となって役が内部当選した場合には、有効ライン上にその役の図柄を可能な限り引き込む為の引込制御を行う。
【０１１８】
例えば、ビッグボーナス役が内部当選し、停止した左ドラム２ａと中ドラム２ｂの右斜め下の有効ライン上に図柄「７、７」が揃っている所謂リーチ状態で、この有効ラインから４コマ上以内に図柄「７」が位置する場合（即ち、有効ライン上の図柄を含めて５コマ以内に位置する場合）、右停止ボタン１０ｃが停止操作されたとき（図９（Ａ）参照）、主制御部１００は、図柄「７」を強制的に有効ライン上に引き込んで「７、７、７」の組み合せとなるように揃える引込制御を行う（図９（Ｂ）参照）。
【０１１９】
一方、抽選によりいずれかの役が内部当選しているとしても、役に対応する所定の図柄が有効ライン上に表示されなければ遊技者に有利な状態とはならない。例えば、ビッグボーナスゲーム（ＢＢゲーム）は、図９（Ｂ）のように表示されなければ作動しないようになっている。なお、この引込制御は、右ドラム２ｃだけではなく、左ドラム２ａや中ドラム２ｂのいずれの図柄に対しても行うようになっている。主制御部１００は、乱数抽選状況（内部当選やハズレ）に応じて、各ドラムの停止位置を規定する停止テーブルを参照して、停止制御を行っている。
【０１２０】
図９の例では、リーチ状態において、右ドラム２ｃの図柄「７」が丁度４コマだけ上にあり、引込制御の対象となって有効ライン上に並ぶことになる。但し、この引込制御は４コマに限定されるものではなく、設計仕様又は法規制に適応させるように、引き込みコマ数をソフト制御で増減させることが可能である。なお、副制御部１６０は、一般遊技で乱数抽選結果が当選である場合、引込制御により所定の組み合わせで図柄が表示されるように、回転ドラムの回転を停止させる為の補助情報（操作順序や操作タイミングなどのアシスト情報：ＡＴ）を通知するのである。
【０１２１】
図１０は、ドラム部の構成ブロック図であり、図１０（Ａ）及び図１０（Ｂ）は右ドラム２ｃが回避制御（又は蹴飛ばし制御）される状態を時系列的に示している。
【０１２２】
主制御部１００は、変動表示ゲームのスタート信号を受信し、抽選結果がハズレとなって役が不成立の場合（全ての役が内部当選していない場合）には、有効ライン上に入賞又は作動役（ボーナス、小役、リプレイ）の図柄を揃えないための回避制御を行う。
【０１２３】
例えば、ビッグボーナス役が内部当選しておらず、停止した左ドラム２ａと中ドラム２ｂの右斜め下の有効ライン上に図柄「７、７」が揃っているリーチ状態（テンパイ状態）において、遊技者が「目押し」により、この有効ラインから１コマ以内に図柄「７」が位置する状態で、停止ボタン１０ｃが操作されたとき（例えば、「ビタ押し」と呼ばれている。図１０（Ａ）参照）、主制御部１００は、有効ライン上に「７、７、７」が揃わないように図柄「７」を一つ先まで移動させて強制的にハズレとする回避制御を行う（図１０（Ｂ）参照）。なお、この回避制御は、右ドラム２ｃだけではなく、左ドラム２ａや中ドラム２ｂのいずれの図柄に対しても行っており、また不当選の小役図柄が入賞しないように、回避制御を行うようになっている。これらの引込制御や回避制御（蹴飛し制御）は、主制御部１００が内部当選状況に従った停止テーブルを参照したり、プログラムによるコントロール制御にて行われる。
【０１２４】
図１１は、インデックス信号、図柄位置データ（コマデータ）、駆動パルス信号及び停止ボタンセンサ信号との関係を示すタイミングチャートである。
【０１２５】

図１１（Ａ）は、各回胴センサ３１ａ、３１ｂ及び３１ｃから出力されるインデックス信号を示しており、Ｔ１が０．７５１秒（つまり、７９．９回転／分）で一定となるように主制御部１００により制御される。

【０１２６】

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

【０１２７】

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

【０１２８】

駆動パルス信号は、回転ドラムを一定方向に回転させるためにモータコイルに入力される規定パターンの駆動パルスであり、図から分かるようにパターン０～７の８つのパターン番号がある。この駆動パルス信号としてパターン番号０～７をモータコイル１相～４相に３度繰り返して加えると（つまり、２４パルス入力すると）、１図柄（１コマ）分だけ回転ドラムが上から下へ回転する。

【０１２９】

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。

【０１３０】

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。

【０１３１】

図１２は、ドラム部に含まれる左ドラム２ａの模式図である。

【０１３２】

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。

【０１３３】

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。

【０１３４】

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。

【０１３５】
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。
【０１３６】
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。
【０１３７】
図１３（Ａ）及び図１３（Ｂ）に示す通り、左ドラム２ａ上のチェリー図柄はコマ番号８及びコマ番号１９であるから（図８参照）、上段チェリーが内部当選している場合、窓部３の最下段位置を計測基準とすると、主制御部１００は図柄位置データ「１５」及び入力パルス相データ「０」～図柄位置データ「１１」及び入力パルス相データ「２３」、又は、図柄位置データ「５」及び入力パルス相データ「０」～図柄位置データ「１」及び入力パルス相データ「２３」の範囲で停止ボタン１０ａが操作されるとチェリー図柄を上段に停止させて入賞とする。つまり、適当に停止ボタン１０ａを操作しても１０／２１の確率で入賞するだけではなく、当選告知を行うと熟練者であれば目押しを行って１００％に近い確率で入賞させることができる。
【０１３８】
図１４は、図柄の組合せ表示判定図である。
【０１３９】
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。
【０１４０】
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。
【０１４１】
図１５は、表示演出装置の構成ブロック図である。
【０１４２】
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。
【０１４３】
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を対応付けている。
【０１４４】
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。
【０１４５】
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。
【０１４６】
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。
【０１４７】
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。
【０１４８】
副制御部１６０が、例えば演出コマンドとして（＄Ｚ０＄００）を送信すると、表示パネル１１ｅは、ＡＴストックがない状態やＡＴが当選しにくい状態を主に示す低確率ステージの「昼の演出パターン０」を表示する（図１７（Ａ）参照）。その一方、副制御部１６０が演出コマンドとして（＄Ｙ０＄００）を送信すると、表示パネル１１ｅは、ＡＴストックがある状態やＡＴが当選し易い高確率状態を示唆する高確率ステージの「夜の演出パターン０」を表示するようになっている（図１７（Ｂ）参照）。従って、遊技者は、遊技中に高確率状態を主に示唆する「夜の演出ステージ」が表示されることを切望するのである。但し、ＡＴストックがない状態や非高確率状態でも「夜の演出ステージ」を表示するガセ演出や、その逆のＡＴストックがある状態や高確率状態で「昼の演出ステージ」を表示することもあり、遊技者の興趣を誘うように工夫されている。
【０１４９】
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）。
【０１５０】
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。
【０１５１】
図１９（Ａ）（図１７（Ｂ）と同じ）の夜の通常画面を表示している状態から、表示画面を右にスクロールし、墓地が拡大されてキャラクタの執事が「オリャー」という叫び声と「ティロロローン」という効果音と共に、堀り起こされた画面中央の墓穴から主人公のキャラクタを登場（図１９（Ｂ）参照）させたり、「大当たり」を意味する「ＢＯＮＵＳ」という文字を表示（図１９（Ｃ）参照）することにより、激アツなプレミア演出としてもよい。これらの表示演出も全て、副制御部１６０がプログラムに従って演出コマンドを出力することにより実行される。
【０１５２】
図２０は、一般的な抽選テーブルの概念図である。

【０１５３】
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。
【０１５４】
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。
【０１５５】
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。
【０１５６】
通常、これらのｍ１～ｍ７の数値は、法規制（風営法）やゲーム性を考慮して適宜設定されるのであるが、Ａタイプのノーマル機の場合には、ＢＢ当選確率は「１／２００」程度、ＲＢ当選確率は「１／４００」程度、チェリー及びスイカの当選確率は「１／５０」程度、ベルの当選確率は「１／６」程度及びリプレイの当選確率は１／７．３となっている。
【０１５７】
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。
【０１５８】
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。
【０１５９】
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。
【０１６０】
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。
【０１６１】
ＲＢ（レギュラーボーナス）とは、「青７」のＲＢ図柄が有効ライン上に揃った場合の役名であり、これが揃うと獲得メダル数は０で、対応するフラグエリアにフラグ１を立ててレギュラーボーナスゲーム（ＲＢゲーム：役物連続作動装置の作動）に突入し、１２０枚を超える払い出しで終了する。なお、これらの役物連続作動装置は、第一種特別役物又

は第二種特別役物の何れでもよく、設計仕様に応じて適宜選択される。
【０１６２】
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。
【０１６３】
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。
【０１６４】
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。
【０１６５】
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、次回のゲームはメダルを投入することなく行うことができる。
【０１６６】
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。
【０１６７】
まず、回胴式遊技機が工場出荷された状態では、デフォルトとして警告モードは「オン状態」、打ち止め設定部１８０（打ち止め設定スイッチ）は「オフ」で、且つ段階設定値は最低の「１」が設定されているものと仮定する。
【０１６８】
遊技ホール側は、遊技者にプレイさせる前に、回胴式遊技機本体１の前扉を開けて電源スイッチ２８ｃをオン状態にすると、各回路ブロックに電源が供給され、主制御部１００は後述するステップＳ１００で初期チェック（ハードウェアの異常チェック等）や初期設定（例えば、打ち止め設定フラグ「１」、ＲＯＭ１０１が記憶する段階設定値「１」及び制御データの初期値をＲＡＭ１０２に書き込む）を実行し、副制御部１６０は警告モードを「オン状態」にセットし、前扉１ｂが閉められると変動表示ゲームを行うことができるようになる。
【０１６９】
この遊技可能状態において、遊技ホール側が再び前扉１ｂを開けて、入力ＳＷ部２５を操作（初期化スイッチと音量スイッチを同時に押す操作）したとしても、副制御部１６０は、主制御部１００から出玉率の段階設定モードを意味する制御データを受信していないので、警告モードを「オン状態」から他の状態（「オフ状態」又は「タイマー状態」）へ変更しない。従って、ゴト師などが警告モードを容易に変更できないという特有の効果がある。なお、打ち止め設定フラグ「１」は打ち止め設定部１８０が「オン」に、「０」は「オフ」に対応する。
【０１７０】
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。
【０１７１】
図２２は、回胴式遊技機の主要動作処理手順を示すフローチャートである。
【０１７２】
遊技ホールの従業員は、回胴式遊技機本体１の前扉を開けて電源スイッチ２８ｃを一旦オフ状態にし、設定変更キーを設定用キースイッチ２８ａに差し込んで右に回してＯＮ状態（図４の設定用キースイッチ拡大図参照）にし、再び電源スイッチ２８ｃをオン状態にすると、各回路ブロックに電源が供給され、ステップＳ１００で初期チェックや初期設定が実行された後、主制御部１００はステップＳ１１０で設定用キースイッチ２８ａがＯＮ状態であるか否かを判断する。

【０１７３】
主制御部１００は、設定用キースイッチ２８ａがＯＮ状態でなければ、ステップＳ１３０へ移行する一方、ＯＮ状態であれば、ステップＳ１２０で設定変更サブルーチンを呼び出す（設定変更モードへ移行する）。
【０１７４】
ステップＳ１２０の設定変更モードにおいて、遊技ホール側が遊技者にプレイさせる前に出玉率の段階設定値「６」を入力し、スタートレバー９を一度叩き設定値を確定させ、設定用キースイッチ２８ａをＯＦＦ状態にすると、主制御部１００はステップＳ１００に戻り、設定値を「６」に設定するとともに、再度ハードウェアの初期チェックと初期設定等の必要な処理を行う。
【０１７５】
また、主制御部１００は、ステップＳ１００で初期画面の表示設定を行う為に、副制御部１６０に制御データを出力すると、副制御部１６０は、例えば演出コマンドとして（＄Ｙ０＄０１）を表示演出装置１１に送信する。その結果、表示パネル１１ｅには、スタート画面として、夜空に満月とドラキュラ城と墓地の画面で構成される「夜の演出パターン１」を表示する（図示せず）。
【０１７６】
主制御部１００は、段階設定値の変更後にステップＳ１３０に移行すると、ドアオープンやホッパーエラー、セレクターエラー等の異常発生のチェックを行い、異常があればステップＳ１４０に移行して異常処理の後に再度ステップＳ１００に戻る一方、異常がなければ、ステップＳ１５０に移行する。特に、主制御部１００は、異常チェックとして、ワークＲＡＭ領域に記憶している段階設定値のデータが０～５（メダル払出枚数表示ＬＥＤ４ｃに表示される段階設定値は各々１～６に対応する）の範囲内にあるか否かを確認し、段階設定値が所定の範囲内になければ、表示演出装置１１、スピーカ部１２及び遊技状態表示ＬＥＤ部１３により警告（「ＥＥ」エラーの文字表示、発光及び警告音）を発生させてエラー処理（ステップＳ１４０の異常処理）を行わせる。
【０１７７】
主制御部１００は、ステップＳ１５０に移行すると、メダル検出センサ１３０又はベットボタンセンサ１４０により、遊技者が遊技に必要な数量の遊技メダルを投入したか否かを判断し、所定数だけ投入した場合には、ステップＳ１６０に移行する一方、投入していなければステップＳ１３０に戻り、メダル投入操作があるまで各ステップをループしながら待機する。
【０１７８】
主制御部１００は、ステップＳ１６０に移行すると、遊技者がスタートレバーを操作して、変動表示ゲームを開始させたか否か確認し、開始させた場合には、ステップＳ１７０に移行する一方、開始させていなければステップＳ１３０に戻り、開始操作があるまで各ステップをループしながら待機する。
【０１７９】
主制御部１００は、ステップＳ１７０で変動表示ゲームのメイン処理を実行し、スタート信号の受信タイミングに合わせて乱数抽選を行い、ピックアップ（抽出）した乱数値と現在の内部状態（ＲＴ又は非ＲＴ）の抽選テーブルとを比較して、内部当選したか否かを判断する（図２０の説明参照）。
【０１８０】
主制御部１００は、副制御部１６０に抽選結果コマンドとゲームスタート信号を送信するとともに、ドラム部２を一斉に回転させて、左ドラム２ａ、中ドラム２ｂ及び右ドラム２ｃ上に表示された複数の図柄を所定速度で変動させる変動表示ゲームを開始する。
【０１８１】
主制御部１００は、図９及び図１０で説明した通り、遊技者が停止ボタン部１０の左停止ボタン１０ａ、中停止ボタン１０ｂ又は右停止ボタン１０ｃを操作して各図柄列（回胴帯）を停止させた場合、有効ライン上に内部当選役に応じた図柄を揃えるための引込制御

や、逆に図柄を揃えないための回避制御を行う。また副制御部１６０は、主制御部１００から抽選結果コマンドとゲームスタート信号を受信すると、表示演出装置１１やスピーカ部１２、遊技状態表示ＬＥＤ部１３に演出表示等を行うか否かの演出抽選を行い、大当り（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。

【０１８２】

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

【０１８３】

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

【０１８４】

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

【実施例１】

【０１８５】

図２３は、ドラムの図柄配置表である。

【０１８６】

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。

【０１８７】

各回胴帯には、それぞれ異なった並びの図柄が２１個描かれており、変則ではあるがボーナスが作動する図柄の「五角形（赤）」、「五角形（青）」、「五角形（白）」、各種小役を構成する図柄の「赤７」、「ベル」、「四角形（赤）」、「四角形（青）」、「四角形（白）」、及び再遊技が作動する図柄のリプレイが描かれている。なお、３種類の五角形図柄は小役図柄を兼ねている。

【０１８８】

図２４は、図柄の組合せ表示判定図である。

【０１８９】

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。

【０１９０】

図２４（Ｂ）は、遊技メダルを規定数の３枚を投入した場合の有効ラインであり、左ドラム２ａ、中ドラム２ｂ及び右ドラム２ｃの順に、第１ライン（上段、中段、下段：右下り）、第２ライン（下段、中段、上段：右上り）、第３ライン（上段、中段、上段：Ｖ字）及び第４ライン（下段、中段、下段：山型又は逆Ｖ字）の４つが有効になる。なお、ボーナスゲーム（ＲＢ：第一種特別役物作動時）において、遊技メダルの規定数は２枚であるが、有効ラインは第１ライン～第４ラインで全く同じである。

【０１９１】

図２５は、役物未作動時（通常遊技中、規定数３枚）の配当表である。

【０１９２】

主制御部１００は、ドラムが３個すべて停止したときに、遊技メダルの投入枚数に応じた有効ライン上（図２４参照）で入賞又は作動に係る図柄の組合せ表示判定を行う。この場合、投入枚数（３枚又は２枚）に拘わらず、有効ラインは同じである。

【０１９３】

（１）ボーナス役（ＲＢ：第１種特別役物）：左ドラム２ａに（五角形（赤）、五角形

（青）、五角形（白））の何れか、中ドラム２ｂに（五角形（赤）、五角形（青）、五角形（白））の何れか、右ドラム２ｃに（（五角形（赤）、五角形（青）、五角形（白））の何れかが有効ライン上に停止した場合の役名であり、獲得枚数は０枚でその後にレギュラーボーナスゲームが付与される。ボーナス役は、組合せ図柄が２７種類（３×３×３）存在し、単独で内部当選すると、停止ボタン部１０の停止操作順序やタイミングに拘わらず、何れか一つの有効ライン上に上記所定のボーナス役図柄が停止して必ず入賞するように図柄が配置されている。このレギュラーボーナスゲームは、最大８回で８回入賞すると終了するようになっているが、投入枚数が２枚で常に２枚小役が入賞するので、メダルの増減は一切ない。一方、レギュラーボーナスゲームの増減枚数の期待値を０枚として、当選した小役を取りこぼす様に構成すれば、通常時と同様にメダルが減るので、遊技者にとって不利な状態とすることができる。初期状態（ＲＴ０状態：リプレイ確率は約１／７．３）において、ボーナス役（ＲＢ）が内部当選（条件装置作動）すると、次のゲームからリプレイの当選確率が変動して高確率再遊技状態（ＲＴ１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（ＲＴ０状態）に戻る。つまり、遊技者はＲＴ０状態、ＲＴ１状態、レギュラーボーナスゲーム状態の何れかの遊技状態で変動表示ゲームを行うことになる。なお、この初期状態が、遊技における通常時の一般遊技となる（図２６参照）。

【０１９４】

（２）赤７小役（ＦＲ１：第１ターゲット小役）：左ドラム２ａに赤７図柄、中ドラム２ｂにベル図柄、右ドラム２ｃにベル図柄が有効ライン上に揃って停止した場合の役名であり、獲得枚数（払出枚数）は１５枚となる。抽選で赤７小役が内部当選すると、ＦＲ１（フルーツ１）の条件装置１個が作動する。ＦＲ１は、組合せ図柄が１種類で、単独で内部当選したと仮定すると、停止ボタン部１０の停止操作順序やタイミングに拘わらず、何れか一つの有効ライン上に上記所定の赤７小役図柄が停止して必ず入賞するように図柄が配置されている。なお、後述するように、赤７小役は、ＲＴ０状態又はＲＴ１状態において、押し順制御用の１枚小役左１～３、１枚小役中１～３、１枚小役右１～３の何れかと同時当選するようになっている。なお、第１ターゲット小役とは、入賞させるべき小役であり、遊技者にとって有利となる。

【０１９５】

（３）ベル小役（ＦＲ２：第２ターゲット小役）：ベル図柄が有効ライン上に揃った場合の役名であり、獲得枚数は２枚となる。抽選でベル小役が内部当選すると、ＦＲ２（フルーツ２）の条件装置１個が作動する。ＦＲ２は、組合せ図柄が１種類で、単独で内部当選したと仮定すると、停止ボタン部１０の停止操作順序やタイミングに拘わらず、何れか一つの有効ライン上にベル図柄が停止して必ず入賞するように図柄が配置されている。なお、後述するように、ベル小役は、ＲＴ０状態又はＲＴ１状態において、押し順制御用の１枚小役左１～３、１枚小役中１～３、１枚小役右１～３の何れかと同時当選するようになっている。なお、第２ターゲット小役とは、入賞させるべき小役であり、遊技者にとって有利となる。

【０１９６】

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。

【０１９７】

（４）１枚小役左１（ＦＲ３）：左ドラム２ａに四角形（茶）図柄、中ドラム２ｂに（五角形（赤）、五角形（青）、五角形（白））の何れかの図柄、右ドラム２ｃに（五角形（赤）、五角形（青）、五角形（白））の何れかの図柄（図柄組合せは９種類）が有効ライン上に揃って停止した場合の役名であり、獲得枚数は１枚となる。抽選で１枚小役左１

が内部当選すると、ＦＲ３（フルーツ３）の条件装置１個が作動する。ＦＲ３は、組合せ図柄が９種類で、単独で内部当選したと仮定すると、四角形（茶）図柄を引き込めるタイミングで左停止ボタン１０ａを操作すると、他の停止ボタン部１０の停止操作順序やタイミングに拘わらず、何れか一つの有効ライン上に所定の１枚小役左１図柄が停止して入賞するように図柄が配置されている。逆に、四角形（茶）図柄を引き込めないタイミングで左停止ボタン１０ａを操作すると、ハズレとなる。なお、１枚小役左１に対応付けて、第１停止操作が左停止ボタン１０ａを意味する押し順データとして１が記憶されている（２ビット２進数で０１）。但し、押し順判別プログラムにより、１枚小役左１であれば、第１停止操作が左停止ボタン１０ａであることを導くようにロジックを組むことも可能であるが、処理時間がかかったり、必要とするデータ容量の関係で、一般的には押し順データを記憶するようにしている。

【０１９８】

（５）１枚小役左２（ＦＲ４）：１枚小役左１とは左ドラム２ａの図柄が四角形（青）図柄に変わっただけであり、他は同様なので説明を省略する。

【０１９９】

（６）１枚小役左３（ＦＲ５）：１枚小役左１とは左ドラム２ａの図柄が四角形（白）図柄に変わっただけであり、他は同様なので説明を省略する。

【０２００】

（７）１枚小役中１（ＦＲ６）：左ドラム２ａに（五角形（赤）、五角形（青）、五角形（白））の何れかの図柄、中ドラム２ｂに四角形（茶）図柄、右ドラム２ｃに（五角形（赤）、五角形（青）、五角形（白））の何れかの図柄（図柄組合せは９種類）が有効ライン上に揃って停止した場合の役名であり、獲得枚数は１枚となる。抽選で１枚小役中１が内部当選すると、ＦＲ６（フルーツ６）の条件装置１個が作動する。ＦＲ６は、組合せ図柄が９種類で、単独で内部当選したと仮定すると、四角形（茶）図柄を引き込めるタイミングで中停止ボタン１０ｂを操作すると、他の停止ボタン部１０の停止操作順序やタイミングに拘わらず、何れか一つの有効ライン上に所定の１枚小役中１図柄が停止して入賞するように図柄が配置されている。逆に、四角形（茶）図柄を引き込めないタイミングで中停止ボタン１０ｂを操作すると、ハズレとなる。なお、上述した通り、１枚小役中１に対応付けて、第１停止操作が中停止ボタン１０ｂを意味する押し順データとして２が記憶されている（２ビット２進数で１０）。

【０２０１】

（８）１枚小役中２（ＦＲ７）：１枚小役中１とは中ドラム２ｂの図柄が四角形（青）図柄に変わっただけであり、他は同様なので説明を省略する。

【０２０２】

（９）１枚小役中３（ＦＲ８）：１枚小役中１とは中ドラム２ｂの図柄が四角形（白）図柄に変わっただけであり、他は同様なので説明を省略する。

【０２０３】

（１０）１枚小役右１（ＦＲ９）：左ドラム２ａに（五角形（赤）、五角形（青）、五角形（白））の何れかの図柄、中ドラム２ｂに（五角形（赤）、五角形（青）、五角形（白））の何れかの図柄、右ドラム２ｃに四角形（茶）図柄（図柄組合せは９種類）が有効ライン上に揃って停止した場合の役名であり、獲得枚数は１枚となる。抽選で１枚小役右１が内部当選すると、ＦＲ９（フルーツ９）の条件装置１個が作動する。ＦＲ９は、組合せ図柄が９種類で、単独で内部当選したと仮定すると、四角形（茶）図柄を引き込めるタイミングで右停止ボタン１０ｃを操作すると、他の停止ボタン部１０の停止操作順序やタイミングに拘わらず、何れか一つの有効ライン上に所定の１枚小役中１図柄が停止して入賞するように図柄が配置されている。逆に、四角形（茶）図柄を引き込めないタイミングで右停止ボタン１０ｃを操作すると、ハズレとなる。なお、上述した通り、１枚小役右１に対応付けて、第１停止操作が右停止ボタン１０ｃを意味する押し順データとして３が記憶されている（２ビット２進数で１１）。

【０２０４】

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

【０２０５】

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

【０２０６】

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

【０２０７】

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

【０２０８】

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。

【０２０９】

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。

【０２１０】

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。

【０２１１】

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。

【０２１２】

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。

【０２１３】

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。

【０２１４】

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。

【０２１５】

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。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。

【０２１６】

図２７は、役の同時当選状態を示す概念図である。

【０２１７】

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。

【０２１８】

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。

【０２１９】

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。

【０２２０】

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。

【０２２１】

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。

【０２２２】

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

操作されると、ベル図柄を有効ライン上に停止させてベル小役を入賞させる。また、後述する様に、押し順が正解であれば、同時に内部当選しているＲＢ又は１枚小役の何れも入賞させないように停止制御を行うのである。

【０２２３】

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。

【０２２４】

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。

【０２２５】

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

【０２２６】

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

【０２２７】

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。

【０２２８】

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

【０２２９】

図３０（Ｂ）のテンパイ状態において、遊技者が第三停止で中停止ボタン１０ｂを停止操作すると、主制御部１００は例えばＮｏ．８のベル図柄を中ドラム２ｂの中段に停止させる（図３０（Ｃ）参照）。なお、中ドラム２ｂ上の５つのベル図柄は最遠でも４コマ間隔に配置されているので、引込範囲にある何れかのベル図柄を中ドラム２ｂの中段に停止させて、入賞させることが可能である（図では第２ライン）。つまり、ＲＢ、ベル小役及び左ファーストの１枚小役（ＦＲ３～ＦＲ５）の何れかが同時に当選すると、最初の押し順が左停止ボタン１０ａであれば、その後、どのように操作してもベル小役が入賞するのに対して、ＲＢ又は１枚小役は入賞しないようになっている。その結果、次ゲーム以降の

変動表示ゲームでは、ＲＢ内部当選中の高確率再遊技状態（ＲＴ状態）になるので、遊技者は不当選（ハズレ）とならない状態で遊技可能となる。副制御部１６０は、ＡＴ状態において、表示演出装置１１及びスピーカ部１２を用いて、ベル小役を入賞させる為の所定の第一順序（この場合、左ファースト）を報知する。

【０２３０】

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。

【０２３１】

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

【０２３２】

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。

【０２３３】

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。

【０２３４】

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。

【０２３５】

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。

【０２３６】

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）。

【０２３７】

また、図３３（Ａ）の状態で、遊技者が第三停止で左停止ボタン１０ａを、Ｎｏ．１１の四角形（青）が基準位置にある時に停止操作すると、主制御部１００は３コマ上にあるＮｏ．８の五角形（青）図柄を左ドラム２ａの下段位置に停止させ、ＲＢ役を第４ライン上に入賞させる（図３３（Ｃ）参照）。つまり、Ｎｏ．１～Ｎｏ．３又はＮｏ．１１～Ｎｏ．２１の図柄の何れかが基準位置にある時に、遊技者が左停止ボタン１０ａを停止操作すると、ＲＢ図柄が第１ライン上又は第４ライン上に停止して、ＲＢ役が入賞する。つまり、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。

【０２３８】

図３４は、窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。

【０２３９】

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

【０２４０】

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

【０２４１】

図３４（Ａ）は、ドラム部２の全てのドラムが回転している状態を示している。この状態で、遊技者が第一停止で中停止ボタン１０ｂを、Ｎｏ．８のベル図柄が基準位置にある時に停止操作すると（中ドラム２ｂの中段位置にＮｏ．７の五角形（青）図柄が即止まり可能な状態。図３４（Ｂ）参照）、主制御部１００は有効ライン上にベル図柄が止まるように引込制御を行う。この場合、５コマ上にあるＮｏ．３のベル図柄を中ドラム２ｂの中段位置に停止させる（図３４（Ｃ）参照）。結果的に、中ドラム２ｂは、４コマ滑って停止することになる。なお、この場合には、主制御部１００は、同時当選している１枚小役（ＦＲ７）の四角形（青）図柄が引込範囲に無いので、有効ライン上に停止させることはできない。

【０２４２】

図３５は、窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。

【０２４３】

図３５（Ａ）は、図３４（Ｃ）と同じであり、中ドラム２ｂが停止してベル図柄が中段に表示された状態において、遊技者が第二停止で右停止ボタン１０ｃを停止操作すると、主制御部１００は例えばＮｏ．１１のベル図柄を右ドラム２ｃの上段に停止させる（図３

５（Ｂ）参照）。なお、右ドラム２ｃ上の６つのベル図柄は最遠でも３コマ間隔に配置されているので、引込範囲にある何れかのベル図柄を右ドラム２ｃの上段又は下段に停止させて、テンパイ状態にすることが可能である。

【０２４４】

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

【０２４５】

図３６は、窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。

【０２４６】

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

【０２４７】

図３７は、窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。

【０２４８】

図３７（Ａ）は、図３６（Ｃ）と同じであり、左ドラム２ａが停止して五角形（赤）図柄が上段に表示された状態において、遊技者が第二停止で右停止ボタン１０ｃを停止操作すると、主制御部１００は例えばＮｏ．３の五角形（赤）図柄を右ドラム２ｃ下段に停止させる（図３７（Ｂ）参照）。なお、１枚小役（ＦＲ７）を構成する五角形（赤）図柄、五角形（青）図柄又は五角形（白）図柄は、右ドラム２ｃ上に６コマ間隔で配置されているので、引込範囲にある何れかの五角形（赤／青／白）図柄を右ドラム２ｃの上段又は下段に停止させて、テンパイ状態にすることが可能である。なお、テンパイ状態となった１枚小役図柄は、ＲＢ図柄も兼ねているので、ＲＢが内部当選していれば、結果的に両役の図柄を引き込んだダブルテンパイ状態になる。

【０２４９】

図３７（Ｂ）に示す１枚小役（ＦＲ７）のテンパイ状態において、遊技者が第三停止で中停止ボタン１０ｂを、Ｎｏ．１６の四角形（白）図柄が基準位置にある時に停止操作すると、主制御部１００は５コマ上にあるＮｏ．１１の四角形（青）図柄を中ドラム２ｂの

中段位置に停止させ、１枚小役（ＦＲ７）を第１ライン上に入賞させる（図３７（Ｃ）参照）。なお、Ｎｏ．１６の四角形（白）図柄～Ｎｏ．１１の四角形（青）図柄が基準位置にある時に中停止ボタン１０ｂを停止操作すると、Ｎｏ．１０又はＮｏ．１１の四角形（青）図柄を第１ライン上に停止させて、１枚小役（ＦＲ７）を入賞させることができる。つまり、２１コマ中の６コマの範囲内で停止操作すればよいので、入賞確率は３／７であるが、それ以外のタイミングで操作するとハズレとなる。なお、第二停止で中停止ボタン１０ｂ→第三停止で右停止ボタン１０ｃを操作しても、同様に１枚小役（ＦＲ７）が入賞するか又はハズレとなり、入賞態様は結果的に同様になるので、説明を省略する。

【０２５０】

図３８は、窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。

【０２５１】

図２６（Ｃ）に示したＲＢ内部中の遊技ではＲＢフラグが立っており、そのＲＢ内部中において、例えば、乱数抽選により図２７（Ｂ）に示した赤７小役（ＦＲ１）及び１枚小役（ＦＲ１１）が同時に当選すると、ＦＲ１フラグ及びＦＲ１１フラグが立つ。従って、内部状態としては、結果的にＲＢフラグ、ＦＲ１フラグ及びＦＲ１１フラグが立つことになる（図２６（Ｃ）及び図２７（Ｃ）参照）。

【０２５２】

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

【０２５３】

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。

【０２５４】

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。

【０２５５】

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。

【０２５６】

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。

【０２５７】

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。

【０２５８】

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．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いることになる。

【０２５９】

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。

【０２６０】

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図柄も兼ねており、ＲＢが内部当選しているので、結果的に両役の図柄を引き込んだダブルテンパイ状態になる。

【０２６１】
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。
【０２６２】
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。
【０２６３】
図４３は、窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。
【０２６４】
図４３（Ａ）は、図４２（Ａ）と同じであり、左ドラム２ａが停止して五角形（赤）図柄が上段に表示及び中ドラム２ｂが停止して五角形（白）図柄が中段に表示された状態において、遊技者が第三停止で右停止ボタン１０ｃを、例えばＮｏ．７のベル図柄が基準位置にある時に停止操作すると（右ドラム２ｃの下段位置にＮｏ．７のベル図柄が即止まり可能な状態）、主制御部１００はＮｏ．３の五角形（赤）図柄を４コマ滑らせて右ドラム２ｃの下段に停止させ、ＲＢを第１ライン上に入賞させる（図４３（Ｂ）参照）。また、図４３（Ａ）の状態において、遊技者が第三停止で右停止ボタン１０ｃを、例えばＮｏ．１６の赤７図柄が基準位置にある時に停止操作すると（右ドラム２ｃの下段位置にＮｏ．１６の赤７図柄が即止まり可能な状態）、主制御部１００はＮｏ．１０の五角形（青）図柄を４コマ滑らせて右ドラム２ｃの上段に停止させ、ＲＢを第３ライン上に入賞させる（図４３（Ｃ）参照）。つまり、停止ボタン部１０の操作順序を間違えると、１／３の確率で１枚小役が入賞してＲＢ内部当選状態を維持する一方、２／３の確率でＲＢが入賞してＲＢゲームが始まり、終了すると一般遊技に戻ってハズレが存在するハマリ状態となる。すなわち、ＲＢが内部当選中に赤７小役（ＦＲ１）、ベル小役（ＦＲ２）、１枚小役（ＦＲ３～ＦＲ１１）が入賞すれば、次ゲームの変動表示ゲームでは、ＲＢ内部当選中の高確率再遊技状態（ＲＴ状態）になるので、遊技者は不当選（ハズレ）とならない状態で遊技可能となる。
【０２６５】
図４４は、図柄停止処理サブルーチンを示すフローチャートである。実線は主制御部１００が実行し、破線は副制御部１６０が実行する処理を示している。
【０２６６】
主制御部１００は、図２２のステップＳ１７０のゲームメイン処理において、遊技者のスタートレバー９の操作（スタート信号の受信タイミング）に伴って乱数抽選（役の抽選又は図柄抽選）を実行し、このサブルーチンを呼び出した後、ドラム部２を回転させることにより図柄変動表示ゲームを開始する。
【０２６７】
主制御部１００は、ステップＳ２００で告知信号（コマンドやデータ等）を出力し、抽選結果や内部状態（ボーナスフラグ、通常リプレイ状態又はＲＴ状態、ボーナス後の消化ゲーム数等）を副制御部１６０に通知して、後述のステップＳ２１０へ移行する。
【０２６８】

副制御部１６０は、告知信号を受信すると、ステップＳＳ１００でコマンドやデータ等により、複合小役（図２５、図２６（Ｂ）及び図２６（Ｃ）参照）の何れかが当選したか否かを確認し、当選していなければ他の当選役に応じた演出を行って終了する一方、当選していればステップＳＳ１１０へ移行する。

【０２６９】

副制御部１６０は、ステップＳＳ１１０において、ＡＴ中で且つ残ゲーム数の有無を確認し、残ゲーム数が無ければステップＳＳ１２０へ移行する一方、ＡＴストックが有ればステップＳＳ１３０へ移行する。

【０２７０】

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

【０２７１】

副制御部１６０は、ステップＳＳ１３０でＡＴ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ＡＴ機能は、男性の声で「左だ」、「中だ」、「右だ」とか、女性の声で「左よ」、「中よ」、「右よ」との音声と共に、表示演出装置１１に映像で表示する。

【０２７２】

主制御部１００は、ステップＳ２１０へ移行すると、内部当選している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Ｓ２２０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Ｓ２３０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。

【０２７３】

主制御部１００は、ステップＳ２３０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Ｓ２４０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Ｓ２５０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Ｓ２６０へ移行する。

【０２７４】

主制御部１００は、ステップＳ２６０へ移行すると、ボーナスが内部当選中であれば、ステップＳ２７０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Ｓ２８０でドラム部２をハズレ図柄で停止させて終了する。

【０２７５】

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。

【０２７６】

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。

【０２７７】

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。

【０２７８】

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。

【０２７９】

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

【０２８０】

図４６は、表示演出装置が表示する演出画面の模式図である。

【０２８１】

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

【０２８２】

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

【０２８３】

図４７～図４８は、表示演出装置が表示する演出画面の模式図である。

【０２８４】

副制御部１６０は、上述した通り、ＡＴボーナス当選を報知した後に、遊技者の操作で１ゲーム目が開始されると、表示演出装置１１の右上に残ゲーム数と獲得枚数を表示すると共に、ＡＲＴ発動前の準備状態画面を表示する（図４７（Ａ）参照）。

【０２８５】

副制御部１６０は、ＡＲＴ準備中の１ゲーム目が開始して、その時に複合小役（赤７小

役＋１枚小役）が内部当選すると、ターゲット小役である赤７小役を入賞させるのに必要な停止ボタン部１０の押し順を数字の１で表示する。この場合、第一停止操作を意味する数字の１を大きな円の中に表示すると共に、ドラキュラや主人公の声で「ナカ」と発音する（図４７（Ｂ）参照）。なお、赤７小役は第一停止操作が正解するだけで入賞するが、停止操作を誤ると１枚小役（ボーナス引き込み小役）が入賞するか又はハズレとなる。

【０２８６】

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

【０２８７】

副制御部１６０は、図４７（Ｃ）の状態で遊技者が第二停止で右停止ボタン１０ｃ→第三停止で左停止ボタン１０ａを操作すると、右側円内の文字「ＡＮＹ」を「ＯＫ」に変更して（図４８（Ａ）参照）、次に左側円内の文字「ＡＮＹ」を「ＯＫ」に変更する。最終的に、赤７小役が入賞するので、「１５ＧＥＴ」及び獲得枚数を「１５」に変更する（図４８（Ｂ）参照）。例えば、第一停止操作を間違えて、不正解の左停止ボタン１０ａを操作すると、左側円内の文字「ＡＮＹ」を「×」に変更して、１枚小役を入賞させる為に必要な情報を報知する。この場合、狙うべき中ドラム２ｂの四角形（青）を意味する「青」を拡大表示する（図４８（Ｃ）参照）。中停止ボタン１０ｂを正しいタイミングで操作すれば、四角形（青）図柄が引き込まれて１枚小役が入賞するので、仮にボーナス内部中であれば、ボーナス役の入賞を回避できる。この点は、進歩性を有する画期的なオリジナル技術である。

【０２８８】

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。

【０２８９】

図４８（Ｂ）の状態で、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）。

【０２９０】

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）。

【０２９１】

副制御部１６０は、図４９（Ｂ）の状態で、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。

【０２９２】

ＡＲＴが開始すると、図２６（Ｃ）に示した（１）「ＲＢ＋ベル小役＋１枚小役」又は（２）「ＲＢ＋赤７小役＋１枚小役」が内部当選し、副制御部１６０はベル小役又は赤７小役を入賞させる操作順序を報知するので、遊技者はＲＴ状態を保ったまま遊技を継続して大量のメダルを獲得することができる。なお、（３）「ＲＢ＋リプレイ」が内部当選す

ると、必ず複数種類あるリプレイの何れか一つが入賞するので、次ゲームはメダルを投入する必要はない。入賞するリプレイ役を押し順に応じて変化させるようにすることも可能であり、例えば演出用の赤７リプレイ（赤７が真横に揃ったように見えるリプレイ）を入賞させる場合、転落リプレイを回避させる場合など、副制御部１６０は逆押しや回避手順などの押し順を報知するようになっている。

【実施例２】

【０２９３】

図５０は、ドラムの図柄配置表である。

【０２９４】

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。

【０２９５】

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

【０２９６】

図５１は、図柄の組合せ表示判定図である。

【０２９７】

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。

【０２９８】

図５１（Ｂ）は、遊技メダルを規定数の３枚を投入した場合の有効ラインであり、左ドラム２ａ、中ドラム２ｂ及び右ドラム２ｃの順に、第１ライン（中段、中段、中段：中央横一直線）の１つだけが有効になる。なお、ボーナスゲーム（ＲＢＢ：第一種役物連続作動装置の作動時）においても、遊技メダルの規定数は３枚であり、有効ラインは第１ラインのみで全く同じである。

【０２９９】

図５２は、役物未作動時（通常遊技中、規定数３枚）の配当表等である。

【０３００】

主制御部１００は、ドラムが３個すべて停止したときに、遊技メダルの投入枚数に応じた有効ライン上（図５２参照）で入賞又は作動に係る図柄の組合せ表示判定を行う。この場合、投入枚数は３枚で、有効ラインは中央横１ラインだけである。

【０３０１】

（１）ボーナス役（ＲＢＢ：第一種特別役物に係る役物連続作動装置）：左ドラム２ａに青７、中ドラム２ｂに赤７、右ドラム２ｃに白バーが有効ライン上に停止した場合の役名であり、獲得枚数は０枚で、その後にビッグボーナスゲーム（ＲＢＢゲーム）が付与される。ボーナス役の組合せ図柄は１種類のみで、単独で内部当選しても、停止ボタン部１０の停止操作タイミングが合わなければ、有効ライン上に上記所定のボーナス役図柄が停止しないので、次遊技以降に持ち越されることになる。このＲＢＢゲームは、払出枚数（獲得枚数）が１２０枚を超えると終了するようになっているが、投入枚数が３枚で、１ゲーム当りの払出し枚数の期待値は後述するように３枚未満（例えば、２枚程度）なので、ＲＢＢゲームが終了すると、計算上ほぼ確実にメダルが減少する（換言すると、１回のＲＢＢゲームでメダルが増加する期待値はマイナスとなる）。つまり、ＲＢＢゲームは、遊技者にとって不利な遊技状態となっている。一般遊技状態（ＲＴ０状態：リプレイ当選確率は、所定値の約１／７．３）において、ボーナス役（ＲＢＢ）が内部当選（条件装置作

動）すると、少なくとも次のゲーム以降はリプレイの当選確率が変動して高確率再遊技状態（ＲＴ１状態：リプレイ確率約１／５．５）となる。このボーナス役図柄が表示され（入賞）、ボーナス役の作動によるＲＢＢゲームが終了（作動終了）すると、リプレイの当選確率が変動して初期状態（ＲＴ０状態）に戻る。つまり、遊技者はＲＴ０状態、ＲＴ１状態、ＲＢＢゲーム状態の何れかの遊技状態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５３（Ａ）参照）。

【０３０２】

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

【０３０３】

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

【０３０４】

（４）第３小役（ＦＲ３：第３ターゲット小役）：第３小役が入賞すると、左ドラム２ａ下段に（ベル１／ベル２／ベル３）図柄の何れか、中ドラム２ｂ中段に（ベル１／ベル２／ベル３）図柄の何れか、右ドラム２ｃ上段に（ベル１／ベル２／ベル３）図柄の何れかが揃って停止して表示され、獲得枚数（払出枚数）は９枚となる。但し、有効ライン上には、例えば、左ドラム２ａに五角形（白）、中ドラム２ｂにベル３、右ドラム２ｃにリプレイ１が停止する（図５２（Ｃ）参照）。役抽選で第３小役が内部当選すると、ＦＲ３（フルーツ３）の条件装置が立って作動する。ＦＲ３は、組合せ図柄が９種類（３×３×３）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

Ｔ０状態又はＲＴ１状態において、殆どの場合、押し順制御用の１枚小役（阻害小役）と同時当選するようになっている。同様に、第３ターゲット小役とは、入賞させるべき小役であり、押し順が正解した場合に入賞するので、遊技者にとって有利となる。一方、押し順が不正解で阻害小役が入賞又はハズレとなる。アシスト機能が発動すると、第１ターゲット小役を入賞させるための停止ボタン部１０の操作順序を報知するようになっている。

【０３０５】

（５）１枚小役（押し順制御用の阻害小役：ＦＲ４～ＦＲｎ）：上述したボーナス役を引き込まないようにする為の小役（ボーナス阻害小役）であり、入賞すると獲得枚数（払出枚数）は１枚となる。また、第１～第３ターゲット小役の何れかと同時当選して、押し順が不正解の場合に、各ターゲット小役を引き込まない為の小役（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。

【０３０６】

（６）中段チェリー役（ＦＲｎ＋１）：左ドラム２ａにチェリー図柄、中ドラム２ｂ及び右ドラム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。抽選で中段チェリー役が内部当選すると、ＦＲｎ＋１（フルーツｎ＋１）の条件装置１個が作動する。ボーナス役が内部当選している状態で、中段チェリー役が内部当選し、遊技者が青７近辺で左停止ボタン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。

【０３０７】

（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。

【０３０８】

（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、次回のゲームはメダルを投入することなく行うことができる。なお、リプレイが作動しても、ＲＴ（再遊技の当選確率）の変動契機とはならない。

【０３０９】

（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。

【０３１０】

（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。

【０３１１】

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。

【０３１２】

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。

【０３１３】

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。

【０３１４】

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。

【０３１５】

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。

【０３１６】

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）。

【０３１７】

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。

【０３１８】

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。

【０３１９】

図５３（Ａ）において、ビッグボーナスゲーム（ＲＢＢゲーム）が終了した次のゲームから、一般ゲーム（図では、「一般遊技」と記載）が開始する。この一般ゲームにおけるリプレイ確率（リプレイが当選する確率）は約１／７．３（置数８９７８／６５５３６）である（初期リプレイ状態：リプレイ確率が変動していない状態）。

【０３２０】

一般ゲームにおいて、ボーナス役であるＲＢＢが内部当選し、そのゲームでＲＢＢが入賞すると、次の遊技からＲＢＢゲームが開始する。ＲＢＢゲームは、メダルの払出しが所定数の１２０枚を超えると終了し、その次の遊技からリプレイ役の当選確率が低い通常リプレイ状態となる。なお、一般ゲーム→ＲＢＢが内部当選→ＲＢＢ入賞→ＲＢＢゲームで１２０枚超払出し→ＲＢＢゲーム終了→一般ゲームとなることは殆どなく、遊技者は後述するＲＢＢ内部中状態で遊技（以下、「内部中ゲーム」という）を繰り返すことになる。一般ゲームは、内部中ゲームへ移行するまでの所謂「準備状態」と言える。ＲＢＢの置数は２０００で、ＲＢＢと１枚小役（ＲＢＢ入賞阻害小役）が同時当選する置数は２５５８で、前者のみが内部当選時にＲＢＢを入賞させることができる。しかし、内部当選したタイミングで青７図柄、赤７図柄及び白バー図柄を意識して狙わなければ入賞しないし、況してや入賞しても遊技メダルが減るだけなので、入賞させることは遊技者にとってメリットはない。

【０３２１】

一方、一般ゲームでＲＢＢが内部当選しても、ＲＢＢの入賞を回避すると、ボーナス役が内部当選（ＲＢＢ内部中）した高確率再遊技状態（ＲＴ１）となる（図５３（Ａ）斜線部参照）。このＲＴ１状態は、後述するようにハズレ（不当選）がないので、遊技者は、非常に有利な遊技状態で変動表示ゲームを行うことができる。なお、ＲＴ１状態でハズレの置数を１～１０程度とし、１／６５５３６～１０／６５５３６の確率でハズレを引いたときにフリーズ演出を行って、アシスト機能の大量上乗せを行ってもよい。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。

【０３２２】

一般ゲーム時（図５３（Ｂ）参照）において、ＲＢＢの合算による置数は４５５８（２０００＋２５５８）であり、当選確率は４５５８／６５５３６となる。第１小役、第２小役及び第３小役の置数は、それぞれ１７０００であり、当選確率は１７０００／６５５３６となる。合算による当選確率は５１０００／６５５３６であり、この場合には第１小役～第３小役の何れかが約７８％の確率で内部当選する。しかし、基本的には、押し順制御

の為に複数の異なる１枚小役が同時当選するようになっているが、第１小役～第３小役が単独で当選することもある。中段チェリー役の置数は２５０、下段チェリー役の置数は７５０、リプレイ役の置数は８９７８である。但し、基本的には、複数の異なるリプレイ役が同時当選するようになっている。

【０３２３】

ＲＢＢ内部中（図５４（Ａ）参照）において、ＲＢＢの抽選は行わないので当選確率は０である。なお、ＲＢＢ内部中とは、ＲＢＢフラグが立ち、既にＲＢＢが当って持ち越している状態である。このＲＢＢ内部中は、リプレイの当選確率が変動した高確率再遊技状態（ＲＴ状態）となる。図５３（Ｂ）に示したＲＢＢが単独当選する置数２０００の抽選領域が、新たにリプレイの当選領域となる。従って、元々のリプレイの置数８９７８に、置数２０００を加えた１０９７８が置数となり、リプレイの当選確率は１０９７８／６５５３６（約１／６）で、且つ不当選が０となる。すなわち、ハズレが無いＲＢＢ内部中において、アシスト機能を発動させて、第１小役～第３小役（９枚のターゲット小役）を入賞させる為の押し順を報知することにより、遊技者に効率よくメダルを獲得させるのである。ＲＢＢと１枚小役が同時当選する領域の置数２５５８は、１枚小役のみの当選領域となる。他は同じなので説明を省略する。

【０３２４】

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。

【０３２５】

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

【０３２６】

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ゲーム当り０．１０枚の払出しとなる。これらを合算した１ゲーム当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。

【０３２７】

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

【０３２８】

図５５（Ａ）の上図は、一般ゲーム及びＲＢＢ内部中ゲーム（図５３（Ａ）参照）における小役の当選領域を示し、下図はＲＢＢゲーム（図５３（Ａ）参照）における小役の当選領域を示している。一般ゲームにおけるリプレイ役（再遊技役）が当選する確率を所定確率（１／７．３）とした場合、ボーナス内部中ゲーム（持越手段がボーナス役の内部当選状態を持ち越している図柄表示ゲーム）におけるリプレイ役が当選する確率は、所定確率よりも高い高確率となっている。この遊技状態を高確率再遊技状態と称する。

【０３２９】

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～ｎ２－１の範囲で第１小役が内部当選し、抽出乱数値がｎ２～ｎ３－１の範囲で第２小役が内部当選し、抽出乱数値がｎ３～ｎ４－１の範囲で第３小役が内部当選することを示している。上述した通り、第１小役～第３小役は、それぞれ複数の１枚小役及び複数の他の１枚小役と同時に当選することにより、押し順小役を形成している（図５５（Ｂ）～（Ｄ）の上図も同様である）。押し順が正解するとターゲット小役であるベル小役（見た目がベル図柄一直線表示。但し、Ｖ字又は逆Ｖ字とすることも可能）が入賞し、不正解で１枚小役及び他の１枚小役が入賞又はハズレとなる。つまり、主制御部１００は、ボーナス役の内部当選状態を持ち越している図柄表示ゲームにおいて、リプレイ役が当選する確率を、所定確率よりも高い高確率で当選するように、且つ複数の押し順役同士が別個に当選するようにして役の抽選を実行する。

【０３３０】

図５５（Ａ）の下図は、抽出乱数値がｎ１～ｎ２－１の範囲で第１小役が内部当選し、その範囲内において、第１小役及び第２小役、第１小役及び第３小役、並びに、第１小役乃至第３小役の全てが同時に当選することを示している。そして、ｎ１～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～ｎ２＋αの範囲で１枚小役群が当選し、且つｎ２＋α＋１～ｎ４の範囲でハズレ（不当選）になる確率を増加させた抽選テーブルを用いて、主制御部１００は抽選し、その結果として、１ゲーム当りの払出し枚数の期待値を、１ゲーム当りの投入枚数未満とするのである。つまり、主制御部１００は、１回のボーナスゲームで、メダル（遊技媒体）が増加する期待値がマイナスとなるようにボーナスゲームを制御するのである。

【０３３１】

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

【０３３２】

図５５（Ｂ）の下図は、抽出乱数値がｎ１～ｎ２－１の範囲で押し順小役の第１小役が内部当選し、その範囲内において、第１小役及び非押し順小役の第２小役、第１小役及び非押し順小役の第３小役、並びに、第１小役乃至第３小役の全てが同時に当選することを示している。結果的に、複数の１枚小役及び複数の他の１枚小役が押し出される必要はなく、第２小役及び第３小役が当選していた領域を全て不当選にすることが可能になる。

【０３３３】
図５５（Ｃ）の下図は、抽出乱数値がｎ１～ｎ２－１の範囲で押し順小役の第１小役が内部当選し、第３小役の置数は等しく、第１小役及び押し順小役の第２小役、第３小役及び第２小役が同時に当選することを示している。押し出し分のαとハズレ領域が増加していることを示している。
【０３３４】
図５５（Ｄ）の下図は、抽出乱数値がｎ１～ｎ２－１の範囲で押し順小役の第１小役が内部当選し、その一部で第２小役が同時当選し、更にその一部で第３小役が同時当選し、また、第２小役の当選領域だった一部で第２小役及び第３小役が同時に当選し、他の一部で第３小役のみが当選することを示している。押し出し分のαとハズレ領域が増加していることを示している。
【０３３５】
図５６は、小役の当選領域の概念図である。なお、ＲＢＢ及び再遊技役の当選領域等は省略している。
【０３３６】
図５６（Ａ）の上図は、一般ゲーム及びＲＢＢ内部中ゲーム（図５３（Ａ）参照）における小役の当選領域を示し、下図はＲＢＢゲーム（図５３（Ａ）参照）における小役の当選領域を示している。一般ゲームにおけるリプレイ役（再遊技役）が当選する確率を所定確率（１／７．３）とした場合、ボーナス内部中ゲーム（持越手段がボーナス役の内部当選状態を持ち越している図柄表示ゲーム）におけるリプレイ役が当選する確率は、所定確率よりも高い高確率となっている。この遊技状態を高確率再遊技状態と称する。役抽選に使用する乱数値は、０～６５５３５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～ｎ２－１の範囲で第１小役が内部当選し、抽出乱数値がｎ２～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。
【０３３７】
図５６（Ａ）の下図は、抽出乱数値がｎ１～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～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～ｎ２＋αの範囲で１枚小役群が当選し、且つｎ２＋α＋１～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。
【０３３８】
図５６（Ｂ）の下図は、抽出乱数値がｎ１～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。
【０３３９】
図５６（Ｃ）の下図は、抽出乱数値がｎ１～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。
【０３４０】
図５６（Ｄ）の下図は、抽出乱数値がｎ１～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。
【０３４１】

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阻害小役が同時に当選する複合小役であるが、第１小役乃至第３小役同士の当選領域は全て異なっている（又は、少なくとも一部が異なる）。この抽選テーブルを用いて、乱数を用いた抽選で入賞を許容するか否かを決定する。ＲＢＢゲームで用いる抽選テーブルは、第１小役、第２小役、第３小役の当選領域の少なくとも一部が同じになっており、抽出した乱数値に応じて第１小役、第２小役、第３小役の何れかが同時に当選する。なお、設計的には、第１小役乃至第３小役の置数を同じにし、一般ゲーム又はＲＢＢ内部中ゲームでは当選領域の全てを異なるようにし、ＲＢＢゲームでは当選領域の全てを同じにすることが望ましい。そして、ＲＢＢゲームでは、不当選になる領域をＲＢＢ内部中ゲームよりも増加させ、ＲＢＢ１ゲーム当りの払出し枚数の期待値を、１ゲーム当りの投入枚数未満とするのである。

【０３４２】

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

【０３４３】

図５７は、小役明示識別情報の一例を示す図である。

【０３４４】

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）。
【０３４５】
押し順ベル小役（一般には、ターゲット小役及び阻害小役で構成されている小役）が内部当選した場合に、停止ボタン部１０がターゲット小役を入賞させる為の手順（例えば、中右左の順序）で操作されると、主制御部１００は、入賞ライン上にターゲット小役を構成する図柄を停止させて表示すると共に、ベル図柄（小役明示識別情報）を一直線に表示する（図５７（Ｃ）参照）。この図の場合には、入賞ラインと一直線に表示するラインとが同じであるが、ベル図柄を一直線に表示するラインを上段又は下段、斜め上り又は斜め下りとし、入賞ラインと相違するようにしてもよい。
【０３４６】
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。
【０３４７】
図５８は、再遊技役明示識別情報の一例を示す図である。
【０３４８】
図５８（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５８（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５８（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図柄はキャラクタが右を向き泡が右にある。リプレイ１図柄とリプレイ３図柄とは、Ｒｅｐｌａｙの文字の色が黒か白かで相違する（つまり、色彩が異なっている）。従って、遊技者の目には同じ図柄の様に見える（類似図柄又は酷似図柄とも称する）。
【０３４９】
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１０ａが操作（例えば、左中右の順押し又は左右中のハサミ押し）されると、主制御部１００は、入賞ライン上にリプレイ図柄を停止させて表示すると共に、リプレイ図柄（再遊技役明示識別情報）を一直線に表示する（図５８（Ｃ）参照）。この図の場合には、入賞ラインと一直線に表示するラインとが同じであるが、リプレイ図柄を一直線に表示するラインを上段又は下段、斜め上り又は斜め下りとし、入賞ラインと相違するようにしてもよい。再遊技役が入賞すると、主制御部１００は投入枚数ＬＥＤ４ａを点灯する。例えば、再遊技役が入賞した遊技が３枚であれば、これと同数の３つを点灯する。そして、スタートレバー９が操作されると、主制御部１００は次の遊技を開始する。
【０３５０】
一方、図５８（Ｄ）では、再遊技役が内部当選した場合に、停止ボタン部１０が所定の操作順序（第一停止操作で左停止ボタン１０ａが操作、左ファースト操作）で操作されると、主制御部１００は、入賞ライン上に黒バー図柄、四角形（白）図柄、四角形（青）図柄を停止させて表示すると共に、リプレイ３図柄、リプレイ１図柄、リプレイ２図柄を上段一直線に表示する（図５８（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。
【０３５１】

図５９は、再遊技役明示識別情報の一例を示す図である。

【０３５２】

図５９（Ａ）は、俗にいうベル・リプレイ役の入賞態様の一例である。ベル再遊技役１が内部当選した場合に、停止ボタン部１０が所定の操作順序（第一停止操作で左停止ボタン１０ａが操作、即ち、左ファースト操作）で操作されると、主制御部１００は、入賞ライン上に五角形（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５９（Ａ）参照）。つまり、ベル再遊技役の入賞図柄はバラケ目に見えるが、小役明示識別情報が一直線に揃って見えるので、遊技者は再遊技役の入賞であるにも拘らず、小役が入賞したと感じる。そこで、主制御部１００は、実際には再遊技役の入賞ではあるが、タイマーを働かせて、投入枚数ＬＥＤ４ａの点灯を遅延させるのである。例えば、主制御部１００は、ベル再遊技役１が入賞したことを契機にして、計時を開始（フリーズ・オン）して、２０秒（所定時間）が経過すると、投入枚数ＬＥＤ４ａを点灯する。一方、計時中にマックスベットボタン８又はスタートレバー９の何れかが操作されると、主制御部１００は計時を中止（フリーズ・オフ）して、投入枚数ＬＥＤ４ａを点灯する。例えば、再遊技役が入賞した遊技が３枚であれば、これと同数の３つを点灯させる。そして、スタートレバー９が操作されると、主制御部１００は次の遊技を開始する。効果として、小役入賞と感じている遊技者が、マックスベットボタン８を操作すると、主制御部１００は投入枚数ＬＥＤ４ａを全て点灯するので、小役入賞時と同じ慣れた操作手順で遊技を行うことが可能となる。なお、アシスト機能が発動中を示す外部集中端子板１７０の外部出力信号３がＯＮの状態で、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。

【０３５３】

ベル再遊技役１が内部当選した場合に、停止ボタン部１０が他の所定の操作順序（第一停止操作で右停止ボタン１０ｃが操作、即ち、右ファースト操作）で操作されると、主制御部１００は、入賞ライン上にリプレイ３図柄、リプレイ１図柄、リプレイ２図柄を停止させて表示すると共に、類似リプレイ図柄（但し、同一のリプレイ図柄だけでもよい）を中段一直線に表示する（図５９（Ｂ）参照）。特に、右ファースト操作後に、第二停止操作で左停止ボタン１０ａ、第三停止操作で中停止ボタン１０ｂが操作されると、主制御部１００は外部集中端子板１７０の外部出力信号３をＯＮにして、ＡＴ信号を出力する。これにより、アシスト機能が発動したことを示すことができる。なお、類似リプレイ図柄が中段一直線に停止したが、斜め下がり又は斜め上りに停止してもよい。

【０３５４】

ベル再遊技役１が内部当選した場合に、停止ボタン部１０が異なる他の所定の操作順序（第一停止操作で中停止ボタン１０ｂが操作、即ち、中ファースト操作）で操作され、引き込み範囲に赤７図柄が存在すれば、主制御部１００は入賞ライン上に赤７図柄を停止させる。第二停止操作で左停止ボタン１０ａが操作され、引き込み範囲に赤７図柄が存在すれば、主制御部１００は入賞ライン上に赤７図柄を停止させる。第三停止操作で右停止ボタン１０ｃが操作され、引き込み範囲に赤７図柄が存在すれば、主制御部１００は入賞ライン上に赤７図柄を停止させると共に、赤７図柄を中段一直線に表示する（図５９（Ｃ）参照）。つまり、押し順が中左右の正解手順で、且つ赤７図柄が引き込み範囲内に存在することにより、赤７リプレイ役を入賞させることができる。そして、主制御部１００は外部集中端子板１７０の外部出力信号１をＯＮにして、疑似ＢＢ信号を出力する。一方、第三停止操作で引き込み範囲に赤７図柄が存在しなければ、何れかのベル図柄を停止させる（赤７図柄、赤７図柄、ベル図柄）。この場合もリプレイ役が入賞するが、外部集中端子板１７０の外部出力信号１をＯＮにしない。中ドラム２ｂの中段に赤７図柄が停止した状態で、第二停止操作で不正解手順の右停止ボタン１０ｃが操作されて、引き込み範囲に赤７図柄が存在すれば、主制御部１００は入賞ライン上に赤７図柄を停止させる。しかし、第三停止操作で左停止ボタン１０ａが操作され、引き込み範囲に赤７図柄が存在しても、

主制御部１００は入賞ライン上に赤７図柄を停止させることなく、何れかのベル図柄を停止させる（ベル図柄、赤７図柄、赤７図柄）。この場合もリプレイ役が入賞するが、外部集中端子板１７０の外部出力信号１をＯＮにしない。ベル再遊技役１が内部当選した場合に、停止ボタン部１０が中ファーストで操作され、引き込み範囲に赤７図柄が存在しなれば、主制御部１００は、入賞ライン上にリプレイ３図柄を停止させる。その後の停止操作で、左ドラム２ａの中段にリプレイ２図柄、右ドラム２ｃの中段にリプレイ１図柄を停止させて表示すると共に、類似リプレイ図柄（但し、同一のリプレイ図柄だけでもよい）を中段一直線に表示する（図５９（Ｄ）参照）。

【０３５５】

図６０は、再遊技役明示識別情報の一例を示す図である。

【０３５６】

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

【０３５７】

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

【０３５８】

ベル再遊技役２が内部当選した場合に、停止ボタン部１０が異なる他の所定の操作順序（中ファースト操作）で操作され、引き込み範囲に赤７図柄が存在すれば、主制御部１００は入賞ライン上に赤７図柄を停止させる。第二停止操作で左停止ボタン１０ａが操作され、引き込み範囲に青７図柄が存在すれば、主制御部１００は入賞ライン上に青７図柄を停止させる。第三停止操作で右停止ボタン１０ｃが操作され、引き込み範囲に赤７図柄が存在すれば、主制御部１００は入賞ライン上に赤７図柄を停止させると共に、７図柄（青７図柄、赤７図柄、赤７図柄）を中段一直線に表示する（図６０（Ｃ）参照）。つまり、押し順が中左右の正解手順で、且つ赤７図柄又は青７図柄が引き込み範囲内に存在することにより、青７リプレイ役を入賞させることができる。そして、主制御部１００は外部集

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

【０３５９】

図６１は、ドラムの図柄配置である。

【０３６０】

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。

【０３６１】

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

【０３６２】

図６２は、押し順小役の構成図であり、中１ｓｔが正解操作手順である。

【０３６３】

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

【０３６４】

ＦＲ２の入賞図柄は、赤スイカ図柄又は緑スイカ図柄、ベル図柄、青リプ図柄又は白リプ図柄であり、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。ＦＲ３の入賞図柄は、青リプ図柄、赤スイカ図柄又は上チリ図柄、７図柄又は緑スイカ図柄であり、入賞ライン上に表示されると１枚のメダル等が獲得できる。ＦＲ４の入賞図柄は、白リプ図柄、７図柄又は緑スイカ図柄、赤スイカ図柄又は下チリ図柄であり、入賞ライン上に表示されると１枚のメダル等が獲得できる。ＦＲ２、ＦＲ３、ＦＲ４が阻害小役であり、ター

ゲット小役の入賞を阻害する目的で設けられている。

【０３６５】

押し順ベル１ｂは、正解操作手順（中左右（２１３）の順序データ）がＲＯＭに対応して記憶されている。押し順ベル１ｂが当選すると、ＦＲ１、ＦＲ２、ＦＲ５及びＦＲ６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。ＦＲ１の入賞図柄及びＦＲ２の入賞図柄、獲得枚数は上述の通りである。ＦＲ５の入賞図柄は、青リプ図柄、赤スイカ図柄又は上チリ図柄、赤スイカ図柄又は下チリ図柄であり、入賞ライン上に表示されると１枚のメダル等が獲得できる。ＦＲ６の入賞図柄は、白リプ図柄、７図柄又は緑スイカ図柄、７図柄又は緑スイカ図柄であり、入賞ライン上に表示されると１枚のメダル等が獲得できる。ＦＲ２、ＦＲ５、ＦＲ６が阻害小役である。

【０３６６】

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２ａに青リプ図柄、中ドラム２ｂに赤スイカ図柄が停止した場合、押し順ベル１ａ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ＦＲ３を意図的に入賞させることが可能となるが、押し順ベル１ｂのＦＲ５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。

【０３６７】

押し順ベル２ａは、正解操作手順（中右左（２３１）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２ａが当選すると、ＦＲ１、ＦＲ２、ＦＲ７及びＦＲ８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。ＦＲ１の入賞図柄及びＦＲ２の入賞図柄、獲得枚数は上述の通りである。ＦＲ７の入賞図柄は、青リプ図柄、７図柄又は緑スイカ図柄、７図柄又は緑スイカ図柄であり、入賞ライン上に表示されると１枚のメダル等が獲得できる。ＦＲ８の入賞図柄は、白リプ図柄、赤スイカ図柄又は上チリ図柄、赤スイカ図柄又は下チリ図柄であり、入賞ライン上に表示されると１枚のメダル等が獲得できる。ＦＲ２、ＦＲ７、ＦＲ８が阻害小役である。

【０３６８】

押し順ベル２ｂは、正解操作手順（中右左（２３１）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２ｂが当選すると、ＦＲ１、ＦＲ２、ＦＲ９及びＦＲ１０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。ＦＲ１の入賞図柄及びＦＲ２の入賞図柄、獲得枚数は上述の通りである。ＦＲ９の入賞図柄は、青リプ図柄、７図柄又は緑スイカ図柄、赤スイカ図柄又は下チリ図柄であり、入賞ライン上に表示されると１枚のメダル等が獲得できる。ＦＲ１０の入賞図柄は、白リプ図柄、赤スイカ図柄又は上チリ図柄、７図柄又は緑スイカ図柄であり、入賞ライン上に表示されると１枚のメダル等が獲得できる。ＦＲ２、ＦＲ９、ＦＲ１０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。

【０３６９】

図６３は、押し順小役の構成図であり、右１ｓｔが正解操作手順である。

【０３７０】

押し順ベル３ａは、正解操作手順（右左中（３１２）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３ａが当選すると、ＦＲ１、ＦＲ１１、ＦＲ３及びＦＲ４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３ａと押し順ベル１ａとの相違は、ＦＲ２がＦＲ１１に変わったことだけである。このＦＲ１１の入賞図柄は、赤スイカ図柄又は緑スイカ図柄、青リプ図柄又は白リプ図柄、ベル図柄であり、入賞ライン上に表示されると１枚のメダル等が獲得できる。Ｆ１１、ＦＲ３、ＦＲ４が阻害小役である。他は押し順ベル１ａと同様なので説明を省略（援用）する。押し順ベル３ｂ、押し順ベル４ａ及び押し順ベル４ｂも相違点は同様なので、説明を省略（援用）する。

【０３７１】

図６４は、リプレイ役の構成図である。

【０３７２】
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。
【０３７３】
この実施例の場合、第一停止操作で左停止ボタン１０ａが操作（左１ｓｔ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１０ａ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。
【０３７４】
通常リプレイ１が当選すると、ＲＰ１（ＲＥＰＬＡＹ１役）、ＲＰ２、ＲＰ３、ＲＰ１４、ＲＰ１５が同時に内部当選し（フラグが立ち）、それら５つのＲＥＰＬＡＹ役（再遊技役）の何れか一つが入賞可能となる。ＲＰ１の入賞図柄は、左ドラム２ａが青リプ図柄または白リプ図柄、中ドラム２ｂが青リプ図柄又は白リプ図柄、右ドラム２ｃが青リプ図柄又は白リプ図柄であり（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。この青リプ図柄と白リプ図柄がリプレイ役明示識別情報（再遊技役明示識別情報）であり、入賞すると図柄表示窓の中央横ラインに一直線に表示される。通常リプレイ１は、初期状態（再遊技確率が変動していない状態）及びボーナス役が内部当選したＲＴ状態（高確率再遊技状態）共に、主制御部１００によって抽出された乱数に基づいて役抽選される。
【０３７５】
ＲＰ２の入賞図柄は、左にベル図柄、中に青リプ図柄または白リプ図柄、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プ図柄又は白リプ図柄（リプレイ役明示識別情報）が一直線に表示される。ＲＰ３の入賞図柄は、左にベル図柄、中に赤スイカ図柄又は緑スイカ図柄、右にＢＡＲ図柄、下チリ図柄又はＢＲＫ（ブランク）図柄であり、入賞ライン上に表示されると再遊技役が入賞し、図柄表示窓の下段横ラインに青リプ図柄又は白リプ図柄（リプレイ役明示識別情報）が一直線に表示される。
【０３７６】
ＲＰ１４の入賞図柄は、左にセブン図柄、中にセブン図柄、右にセブン図柄又はＢＡＲ図柄であり、入賞ライン上に表示されると再遊技役が入賞し、図柄表示窓の中央横ラインにセブン図柄、セブン図柄、セブン図柄又はＢＡＲ図柄が一直線に表示される。後述するように、停止ボタン部１０の操作順序とタイミングによって、実際にはセブン図柄、セブン図柄、セブン図柄しか入賞せず、主制御部１００による蹴飛ばし制御によって、セブン図柄、セブン図柄、ＢＡＲ図柄が表示されることはない。ＲＰ１５の入賞図柄は、左にセブン図柄又はベル図柄、中にセブン図柄、右にベル図柄であり、入賞ライン上に表示されると再遊技役が入賞するが、図柄表示窓にはバラケ目（ハズレ）として表示される。
【０３７７】
通常リプレイ２が当選すると、ＲＰ１、ＲＰ２、ＲＰ１４、ＲＰ１５が同時に内部当選し（フラグが立ち）、それら４つのＲＥＰＬＡＹ役の何れか一つが入賞可能となる（入賞図柄は上述の通りである）。後述するように、ＲＰ１４は停止ボタン部１０の操作順序とタイミングによって、実際にはセブン図柄、セブン図柄、ＢＡＲ図柄しか入賞せず、主制御部１００による蹴飛ばし制御によって、セブン図柄、セブン図柄、セブン図柄が表示されることはない。主制御部１００は、初期状態で通常リプレイ２を抽選せず、ボーナス役

（役物連続作動装置のＲＢＢやＣＢＢ）が内部当選したＲＴ状態において、抽出した乱数に基づいて役抽選を行う。即ち、高確率再遊技状態になったことを条件に、通常リプレイ２が抽選対象となることを意味する。

【０３７８】

ベルリプレイ１が当選すると、ＲＰ１、ＲＰ２、ＲＰ３、ＲＰ４、ＲＰ１４、ＲＰ１５が同時に内部当選し（フラグが立ち）、それら６つのＲＥＰＬＡＹ役の何れか一つが入賞可能となる（ＲＰ１、ＲＰ２、ＲＰ３、ＲＰ１４、ＲＰ１５の入賞図柄は上述の通りである）。ＲＰ４の入賞図柄は、左に青リプ図柄又は白リプ図柄、中にベル図柄、右にセブン図柄、赤スイカ図柄又は緑スイカ図柄であり、入賞ライン上に表示されると再遊技役が入賞し、図柄表示窓の右下り斜めラインにベル図柄（小役明示識別情報）が一直線に表示される。ベルリプレイ１が当選した場合、第一停止操作で左停止ボタン１０ａが操作され、左ドラム２ａ（特定リールドラム）を停止させることを条件に、主制御部１００はＲＰ４を入賞させる（第２、第３停止操作は順序不問）。一方、第一停止操作で左停止ボタン１０ａ以外が操作されると、主制御部１００はＲＰ４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１０ｃが操作されると、ＲＰ１～ＲＰ３の何れかを入賞させて、青リプ図柄又は白リプ図柄（リプレイ役明示識別情報）を図柄表示窓に一直線に表示する。第一停止操作で中停止ボタン１０ｂが、セブン図柄を引き込めるタイミングで操作されると、中にセブン図柄を停止させる。同様に、第二停止操作で左停止ボタン１０ａが、セブン図柄を引き込めるタイミングで操作されると、左にセブン図柄を停止させる。そして、第三停止操作で右停止ボタン１０ｃが、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（ＲＰ１４入賞）。しかし、ＢＡＲ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（Ｎｏ．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ＲＰ１５が入賞する。つまり、押し順が正解でもＲＰ１４のセブン図柄、セブン図柄、ＢＡＲ図柄は停止しない。また、第二停止操作で右停止ボタン１０ｃが、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ＲＰ１４は入賞せずに、ＲＰ１５が入賞する。主制御部１００は、初期状態でベルリプレイ１を抽選せず、ボーナス役が内部当選したＲＴ状態において、抽出した乱数に基づいて役抽選を行う。

【０３７９】

ベルリプレイ２が当選すると、ＲＰ１、ＲＰ２、ＲＰ３、ＲＰ５、ＲＰ１４、ＲＰ１５が同時に内部当選し（フラグが立ち）、それら６つのＲＥＰＬＡＹ役の何れか一つが入賞可能となる（ＲＰ１、ＲＰ２、ＲＰ３、ＲＰ１４、ＲＰ１５の入賞図柄は上述の通りである）。ＲＰ５の入賞図柄は、左に青リプ図柄又は白リプ図柄、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ＢＲＫ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１０ａが操作され、左ドラム２ａ（特定リールドラム）を停止させることを条件に、主制御部１００はＲＰ５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１０ａ以外が操作されると、主制御部１００はＲＰ４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１０ｃが操作されると、ＲＰ１～ＲＰ３の何れかを入賞させて、青リプ図柄又は白リプ図柄（リプレイ役明示識別情報）を図柄表示窓に一直線に表示する。第一停止操作で中停止ボタン１０ｂが、セブン図柄を引き込めるタイミングで操作されると、中にセブン図柄を停止させる。同様に、第二停止操作で左停止ボタン１０ａが、セブン図柄を引き込めるタイミングで操作されると、左にセブン図柄を停止させる。そして、第三停止操作で右停止ボタン１０ｃが、ＢＡＲ図柄を引き込めるタイミングで操作されると、右にＢＡＲ図柄を停止させ、図柄表示窓の中央横ラインにセブン図柄、セブン図柄、ＢＡＲ図柄が一直線に表示される（ＲＰ１４入賞）。しかし、セブン図柄を引き込めるが、ＢＡＲ図柄を引き込めないタイミング（Ｎｏ．４のブランク図柄

位置）で操作されると、右にベル図柄を停止させてＲＰ１５が入賞する。つまり、押し順が正解でもＲＰ１４のセブン図柄、セブン図柄、セブン図柄は停止しない。また、第二停止操作で右停止ボタン１０ｃが、ＢＡＲ図柄を引き込めるタイミングで操作されても、右にＢＡＲ図柄を停止させずに、ベル図柄を停止させる。従って、押し順が不正解であればＲＰ１４は入賞せずに、ＲＰ１５が入賞する。主制御部１００は、初期状態でベルリプレイ２を抽選せず、ボーナス役が内部当選したＲＴ状態において、抽出した乱数に基づいて役抽選を行う。

【０３８０】

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。

【０３８１】

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

【０３８２】

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。

【０３８３】

主制御部１００は、ドラム部２の全てのドラムが一定速度で回転するまでに、記憶する停止制御データ及び正解操作手順（中左右（２１３）の順序データ）に基づいて、滑りコマ数テーブルを作成する。例えば、第一停止で中停止ボタン１０ｂが、Ｎｏ．７の青リプ図柄が入賞ライン上の位置で操作されたと仮定し、その時には４コマ滑らせてＮｏ．３のベル図柄を入賞ライン上に停止させるのである。当然ながら、Ｎｏ．６のブランク図柄が入賞ライン上の位置で操作された場合、その時には３コマ滑らせ、Ｎｏ．５の青リプ図柄の時には２コマ滑らせ、Ｎｏ．４の緑スイカ図柄の時には１コマ滑らせ、Ｎｏ．３のベル図柄の時には０コマ滑らせるのである。この様にして、全ての操作位置（合計６０コマ位置）に対して、リールを移動させる滑りコマ数を演算により事前に求め、停止操作後、直ちにリールを移動及び停止させるのである。

【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、Ｎ

ｏ．７の青リプ図柄が入賞ライン上で操作されたときに、４コマ滑らせてＮｏ．３のベル図柄を入賞ライン上に停止させたことを示している。この状態で、ＦＲ１及びＦＲ２の何れも入賞する可能性はあるが、ＦＲ３及びＦＲ４の何れも入賞不能な状態となる。

【０３８５】

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。

【０３８６】

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。

【０３８７】

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

【０３８８】

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。

【０３８９】

図６７（Ａ）は、図６５（Ａ）と全く同じ状態なので、説明を援用する。

【０３９０】

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の青リプ図柄又はＦＲ４の白リプ図柄の何れかを入賞ライン上に停止させる。この場合、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の青リプ図柄を入賞ライン上に停止させたことを示している（図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の白リプ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。

【０３９１】

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、ＦＲ３の赤スイカ図柄又は下チリ図柄を１／２の確率で入賞ライン上に停止させる（図６７（Ｄ）参照。この例では赤スイカ図柄）。一方、１／２の確率でＦＲ３の赤スイカ図柄及び下チリ図柄を入賞ライン上に停止させることができないので、コボシ目で停止させる（図６７（Ｆ）参照）。主制御部１００は、図６７（Ｄ）の状態で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、ＦＲ３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、ＦＲ３が入賞する（図６７（Ｅ）参照。この例ではセブン図柄）。つまり、押し順小役が内部当選した場合、第一停止操作で左停止ボタン１０ａ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２ａ（特定リールドラム）以外を停止させると、特定遊技（例えば、アシスト遊技）を行うための抽選をしないことや、消化ゲームを天井ゲーム数に加算しない等の大きなペナルティを与えるのである。仮に、遊技者がペナルティを覚悟で、右中左の順序で停止ボタン部１０を操作しても、結果的に遊技媒体は減っていくようになる。

【０３９２】

図６８は、窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。

【０３９３】

図６８（Ａ）は、図６５（Ａ）と全く同じ状態なので、説明を援用する。

【０３９４】

主制御部１００は、ドラム部２の全てのドラムが回転している状態で（図６８（Ａ）参照）、遊技者が第一停止で右停止ボタン１０ｃを操作すると（図６８（Ｂ）参照）、滑りコマ数データに基づき右ドラム２ｃを停止制御し、ＦＲ３のセブン図柄若しくは緑スイカ図柄、又は、ＦＲ４の赤スイカ図柄若しくは下チリ図柄の何れかを入賞ライン上に停止させる。この場合、不正解の操作手順なので、Ｎｏ．１１の白リプ図柄が入賞ライン上で操作されたときに、１コマ滑らせてＦＲ３のＮｏ．１０の下チリ図柄を入賞ライン上に停止させたことを示している（図６８（Ｃ）参照）。これは、配当枚数は少ないが図柄組合せ数が多いＦＲ４の組合せ図柄を優先して引き込むからであり、この時点で既にＦＲ４しか入賞の可能性はなくなる（ＦＲ１、ＦＲ２、ＦＲ３は入賞不能な状態となる）。なお、本来なら３コマ滑らせてＦＲ１のＮｏ．８のベル図柄を入賞ライン上に停止させることも可能だが、ＦＲ４によってＦＲ１の入賞を阻害するのである。操作タイミングが異なった場合には、ＦＲ４の赤スイカ図柄又は、ＦＲ３のセブン図柄若しくは緑スイカ図柄が入賞ライン上に停止するので、何れにせよＦＲ３又はＦＲ４しか入賞の可能性はない。従って、

ＦＲ３およびＦＲ４は、第一停止操作が不正解の場合に、ＦＲ１の入賞を阻害する目的の小役（第一阻害小役）と言える。ＦＲ４が入賞するのは、左ドラム２ａに白リプ図柄、及び、中ドラム２ｂにセブン図柄又は緑スイカ図柄が停止することが条件となるので、所定の確率でしか入賞しない（換言すると、ＦＲ３は取りこぼすこともある）。

【０３９５】

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

【０３９６】

図６９は、窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。

【０３９７】

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

【０３９８】

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

【０３９９】

主制御部１００は、ドラム部２の全てのドラムが一定速度で回転するまでに、記憶する停止制御データ、操作手順及び操作位置（操作タイミング）に基づいて、滑りコマ数テーブルを作成する。例えば、第一停止で中停止ボタン１０ｂが、Ｎｏ．１５のベル図柄が入賞ライン上の位置で操作されたと仮定し、その時には４コマ滑らせてＮｏ．１１の白リプ図柄を入賞ライン上に停止させるのである。当然ながら、Ｎｏ．１４の赤スイカ図柄が入賞ライン上の位置で操作された場合、そのときには３コマ滑らせ、Ｎｏ．１３の下チリ図柄の時には２コマ滑らせ、Ｎｏ．１２の上チリ図柄の時には１コマ滑らせ、Ｎｏ．１１の白リプ図柄の時には０コマ滑らせるのである。この様にして、全ての操作位置（合計６０コマ位置）に対して、リールを移動させる滑りコマ数を演算により事前に求め、停止操作

後、直ちにリールを移動及び停止させるのである。
【０４００】
主制御部１００は、ドラム部２の全てのドラムが回転している状態で（図６９（Ａ）参照）、遊技者が第一停止で左停止ボタン１０ａを操作（所定の操作手順で操作又は左１ｓｔ操作）すると（図６９（Ｂ）参照）、滑りコマ数データに基づき左ドラム２ａを停止制御し、ＲＰ１の青リプ図柄又は白リプ図柄の何れかを入賞ライン上に停止させる。この場合、第一停止操作が左停止ボタン１０ａ（左１ｓｔ）で、Ｎｏ．１５のベル図柄が入賞ライン上で操作されたときに、４コマ滑らせてＲＰ１のＮｏ．１１の白リプ図柄を入賞ライン上に停止させたことを示している（図６９（Ｃ）参照）。これは、第一停止操作が左停止ボタン１０ａで左ドラム２ａが最初に停止する場合は、ＲＰ１が入賞するように、主制御部１００が停止制御行う様にプログラムされているからである。この時点で、ＲＰ１しか入賞することができない状態となる。
【０４０１】
主制御部１００は、遊技者が第二停止で中停止ボタン１０ｂを操作すると、滑りコマ数データに基づき中ドラム２ｂを停止制御し、ＲＰ１の青リプ図柄又は白リプ図柄の何れかを入賞ライン上に停止させる。この場合、Ｎｏ．１０の青リプ図柄が停止した状態を示している（図６９（Ｄ）参照）。その後の第三停止で右停止ボタン１０ｃが操作されると、滑りコマ数データに基づき右ドラム２ｃを停止制御し、ＲＰ１の青リプ図柄又は白リプ図柄の何れかを入賞ライン上に停止させる。この場合、Ｎｏ．１の青リプ図柄が停止した状態を示しており、ＲＰ１が入賞するとリプレイ役明示識別情報（再遊技役明示識別情報）が図柄表示窓の中央横ラインに一直線に表示される（図６９（Ｅ）参照）。図６９（Ｆ）は、遊技者が第二停止で右停止ボタン１０ｃを操作し（ハサミ押し操作し）、同様に停止した場合を示しており、ＲＰ１が入賞するとリプレイ役明示識別情報が図柄表示窓の中央横ラインに一直線に表示される（図６９（Ｅ）参照）。
【０４０２】
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。
【０４０３】
図７０（Ａ）は、図６９（Ａ）と全く同じ状態なので、説明を援用する。
【０４０４】
主制御部１００は、遊技者が第一停止でＮｏ．２のセブン図柄を引き込めるタイミングで中停止ボタン１０ｂを操作（特定の操作手順で操作）すると（図７０（Ｂ）参照）、滑りコマ数データに基づき中ドラム２ｂを停止制御し、ＲＰ１４及びＲＰ１５に共通のセブン図柄を入賞ライン上に停止させる（図７０（Ｃ）参照）。主制御部１００は、遊技者が第二停止で左停止ボタン１０ａを、Ｎｏ．２のセブン図柄を引き込めるタイミングで操作（所定の操作手順で操作。左２ｎｄ）すると、滑りコマ数データに基づき中ドラム２ｂを停止制御し、ＲＰ１４及びＲＰ１５に共通のセブン図柄を入賞ライン上に停止させる（図７０（Ｄ）参照）。そして、主制御部１００は、遊技者が第三停止で右停止ボタン１０ｃを、Ｎｏ．２のセブン図柄を引き込めるタイミングで操作（所定の操作手順で操作。右３ｒｄ）すると、滑りコマ数データに基づき中ドラム２ｂを停止制御し、ＲＰ１４のセブン図柄を入賞ライン上に停止させ、ＲＰ１４を入賞させるが（図７０（Ｅ）参照）、セブン図柄を引き込めないタイミングで第三停止操作されると、ベル図柄を入賞ライン上に停止させ、ＲＰ１５を入賞させる（図示せず）。一方、図７０（Ｃ）の状態で、セブン図柄を引き込めないタイミングで左２ｎｄ操作されると、ＲＰ１５のベル図柄を入賞ライン上に停止させる（図７０（Ｆ）参照）。なお、図７０（Ｄ）の状態で、Ｎｏ．５又はＮｏ．２０のＢＡＲ図柄を引き込めるタイミングで右３ｒｄ操作されても、主制御部１００は、ＲＰ１４のＢＡＲ図柄を入賞ライン上に停止させずに、Ｎｏ．３等のベル図柄を入賞ライン上に停止させる。つまり、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ＲＰ１４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ＲＰ１４は入賞せずに、ＲＰ１５が入賞する。なお、主制御部１００は、遊技者が第一停止で中停止ボタン１０ｂを、

Ｎｏ．２のセブン図柄を引き込めないタイミングで操作すると、滑りコマ数データに基づき中ドラム２ｂを停止制御し、青リプ図柄又は白リプ図柄の何れかを入賞ライン上に停止させる（図示せず）。その後の操作で、ＲＰ１又はＲＰ２の何れかが入賞し、青リプ図柄又は白リプ図柄（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）の状態で右２ｎｄ操作されると、ベル図柄が停止し、第三停止操作でベル図柄が停止して、ＲＰ１５が入賞する（停止表示態様は、「ベル図柄、セブン図柄、ベル図柄」である）。

【０４０５】

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。

【０４０６】

図７１（Ａ）は、図６９（Ａ）と全く同じ状態なので、説明を援用する。

【０４０７】

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、ＲＰ３の下チリ図柄を入賞ライン上に停止させる（図７１（Ｃ）参照）。この状態では、既にＲＰ３以外は入賞できなくなっている。主制御部１００は、遊技者が第二停止で中停止ボタン１０ｂを、Ｎｏ．１２の下チリ図柄が上段に位置するときに操作すると、滑りコマ数データに基づき中ドラム２ｂを停止制御し、４コマ滑らせてＮｏ．９の赤スイカ図柄を入賞ライン上に停止させる（図７１（Ｄ）参照）。更に、遊技者が第三停止で左停止ボタン１０ａを、Ｎｏ．１３の下チリ図柄が上段に位置するときに操作すると、滑りコマ数データに基づき左ドラム２ａを停止制御し、４コマ滑らせてＮｏ．１０のベル図柄を入賞ライン上に停止させる。ＲＰ３が入賞すると、青リプ図柄又は白リプ図柄（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。

【０４０８】

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。

【０４０９】

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の青リプ図柄又は白リプ図柄の何れかを入賞ライン上に停止させ、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。

【０４１０】

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。

【０４１１】

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。

【０４１２】

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プ図柄又は白リプ図柄の何れかを入賞ライン上に停止させる。この場合には、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の白リプ図柄を入賞ライン上に停止させたことを示している（図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が青リプ図柄又は白リプ図柄の何れかを入賞ライン上に停止させるように、プログラムされているからである。

【０４１３】

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

【０４１４】

図７３は、窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。

【０４１５】

図７３（Ａ）は、図７２（Ａ）と全く同じ状態なので、説明を援用する。

【０４１６】

主制御部１００は、遊技者が第一停止でＮｏ．２のセブン図柄を引き込めるタイミングで中停止ボタン１０ｂを操作（特定の操作手順で操作）すると（図７３（Ｂ）参照）、滑りコマ数データに基づき中ドラム２ｂを停止制御し、ＲＰ１４及びＲＰ１５に共通のセブン図柄を入賞ライン上に停止させる（図７３（Ｃ）参照）。主制御部１００は、遊技者が第二停止で左停止ボタン１０ａを、Ｎｏ．２のセブン図柄を引き込めるタイミングで操作（所定の操作手順で操作。左２ｎｄ）すると、滑りコマ数データに基づき中ドラム２ｂを停止制御し、ＲＰ１４及びＲＰ１５に共通のセブン図柄を入賞ライン上に停止させる（図７３（Ｄ）参照）。そして、主制御部１００は、遊技者が第三停止で右停止ボタン１０ｃを、Ｎｏ．２のセブン図柄を引き込めるタイミングで操作（所定の操作手順で操作。右３ｒｄ）すると、滑りコマ数データに基づき中ドラム２ｂを停止制御し、ＲＰ１４のセブン図柄を入賞ライン上に停止させ、ＲＰ１４を入賞させるが（図７３（Ｅ）参照）、セブン図柄を引き込めないタイミングで第三停止操作されると、ベル図柄を入賞ライン上に停止させ、ＲＰ１５を入賞させる（図示せず）。一方、図７３（Ｃ）の状態で、セブン図柄を引き込めないタイミングで左２ｎｄ操作されると、ＲＰ１５のベル図柄を入賞ライン上に停止させる（図７３（Ｆ）参照）。なお、図７３（Ｄ）の状態で、Ｎｏ．５又はＮｏ．２０のＢＡＲ図柄を引き込めるタイミングで右３ｒｄ操作されても、主制御部１００は、ＲＰ１４のＢＡＲ図柄を入賞ライン上に停止させずに、Ｎｏ．３等のベル図柄を入賞ライン

上に停止させる。つまり、ベルリプレイ１の場合、特定の操作順序（中左右の順）で且つセブン図柄を引き込める場合には、セブン図柄が３つ一直線に表示されてＲＰ１４が入賞する一方、第３停止でＢＡＲ図柄が引き込める場合でもＲＰ１４は入賞せずに、ＲＰ１５が入賞する。なお、主制御部１００は、遊技者が第一停止で中停止ボタン１０ｂをＮｏ．２のセブン図柄を引き込めないタイミングで操作すると、滑りコマ数データに基づき中ドラム２ｂを停止制御し、青リプ図柄又は白リプ図柄の何れかを入賞ライン上に停止させる（図示せず）。その後の操作で、ＲＰ１又はＲＰ２の何れかが入賞し、青リプ図柄又は白リプ図柄（リプレイ役明示識別情報）を図柄表示窓の中段一直線又は斜め右上り一直線に表示する（図示せず）。また、図７３（Ｃ）の状態で右２ｎｄ操作されると、ベル図柄が停止し、第三停止操作でベル図柄が停止してＲＰ１５が入賞する（停止表示態様は、「ベル図柄、セブン図柄、ベル図柄」である）。

【０４１７】

図７４は、窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。

【０４１８】

図７４（Ａ）は、図７２（Ａ）と全く同じ状態なので、説明を援用する。

【０４１９】

主制御部１００は、遊技者が第一停止でＮｏ．１４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１０ｃを操作すると（図７４（Ｂ）参照）、滑りコマ数データに基づき右ドラム２ｃを停止制御し、ＲＰ２の赤スイカ図柄を入賞ライン上に停止させる（図７４（Ｃ）参照）。この状態では白リプ図柄が上段に停止し、既にＲＰ２又はＲＰ４以外は入賞できなくなっている。主制御部１００は、遊技者が第二停止で中停止ボタン１０ｂを、Ｎｏ．１１の上チリ図柄が入賞ライン上に位置するときに操作すると、滑りコマ数データに基づき中ドラム２ｂを停止制御し、４コマ滑らせてＮｏ．７の青リプ図柄を入賞ライン上に停止させる（図７４（Ｄ）参照）。なお、この場合にはＮｏ．１０の青リプ図柄を停止させることも可能であるが、意図的に滑り量が多くなるように停止制御を行っている。この状態ではリプレイ図柄がテンパイしているが、既にＲＰ２以外は入賞できなくなっている。更に、遊技者が第三停止で左停止ボタン１０ａを、Ｎｏ．１４の赤ス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２ａを停止制御し、４コマ滑らせてＮｏ．１０のベル図柄を入賞ライン上に停止させる。ＲＰ２が入賞すると、青リプ図柄又は白リプ図柄（リプレイ役明示識別情報）が図柄表示窓の斜め右上り一直線に表示される（図７４（Ｅ）参照）。図７４（Ｆ）は、遊技者が第二停止で左停止ボタン１０ａを同様のタイミングで操作した場合を示しており、何れにせよＲＰ２が必ず入賞する。但し、右停止ボタン１０ｃの操作タイミングによって、ＲＰ１（図６９（Ｅ）参照）又はＲＰ３（図７１（Ｅ）参照）が入賞し、青リプ図柄又は白リプ図柄（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。

【０４２０】

図７５は、窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。

【０４２１】

主制御部１００は、ボーナス役が内部当選した状態の遊技で、乱数抽選により、図６４に示したベルリプレイ２が当選すると、ＲＰ１～ＲＰ３、ＲＰ５、ＲＰ１４及びＲＰ１５フラグを立てる。従って、内部当選状態としては、結果的にボーナスフラグ、ＲＰ１～ＲＰ３、ＲＰ５、ＲＰ１４及びＲＰ１５フラグフラグの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。

【０４２２】

主制御部１００は、ベルリプレイ１と同様に、ドラム部２の全てのドラムが一定速度で回転するまでに、記憶する停止制御データ、操作手順及び操作位置（操作タイミング）に基づいて、滑りコマ数テーブルを作成する。主制御部１００は、ドラム部２の全てのドラムが回転している状態で（図７５（Ａ）参照）、遊技者が第一停止で左停止ボタン１０ａ

を操作（所定の操作手順で操作又は左１ｓｔ操作）すると（図７５（Ｂ）参照）、滑りコマ数データに基づき左ドラム２ａを停止制御し、青リプ図柄又は白リプ図柄の何れかを入賞ライン上に停止させる（上段にベル図柄が表示される）。この場合、第一停止操作が左停止ボタン１０ａ（左１ｓｔ）で、Ｎｏ．１５のベル図柄が入賞ライン上で操作されたときに、４コマ滑らせてＲＰ１のＮｏ．１１の白リプ図柄を入賞ライン上に停止させたことを示している（図７５（Ｃ）参照）。これは、第一停止操作が左停止ボタン１０ａで左ドラム２ａが最初に停止する場合は、ＲＰ５が入賞するように、主制御部１００が停止制御行う様にプログラムされているからである。この時点で、ＲＰ１又はＲＰ５しか入賞することができない状態となるが、後述するように、左１ｓｔ操作でＲＰ１は入賞しないように停止制御される。

【０４２３】

主制御部１００は、遊技者が第二停止で中停止ボタン１０ｂを操作すると、滑りコマ数データに基づき中ドラム２ｂを停止制御し、ＲＰ５の赤スイカ図柄又は緑スイカ図柄の何れかを入賞ライン上に停止させる。この場合、Ｎｏ．９の赤スイカ図柄が停止した状態を示している（図７５（Ｄ）参照）。その後の第三停止で右停止ボタン１０ｃが操作されると、滑りコマ数データに基づき右ドラム２ｃを停止制御し、ＲＰ５の上チリ図柄又はブランク図柄の何れかを入賞ライン上に停止させる。この場合、Ｎｏ．４のブランク図柄が停止した状態を示しており、ＲＰ５が入賞するとベル図柄（小役明示識別情報）が図柄表示窓の上段に一直線に表示される（図７５（Ｅ）参照）。図７５（Ｆ）は、遊技者が第二停止で右停止ボタン１０ｃを操作し（ハサミ押し操作し）、同様に停止した場合を示しており、ＲＰ５が入賞するとベル図柄（小役明示識別情報）が図柄表示窓の上段横ラインに一直線に表示される（図７５（Ｅ）参照）。

【０４２４】

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。

【０４２５】

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。

【０４２６】

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。

【０４２７】

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。

【０４２８】

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、ブッブーという警告音を発生させ、遊技者にペナルティ操作であることを報知する。押し順小役が内部当選した時に、このペナルティ操作が実行され、本来入賞しないはずの押し順小役を構成する「ターゲット小役」が入賞すると、所定ゲーム数間だけＡＴ抽選を行わない等の大きなペナルティを与える。その場合、ペナルティ期間中にレア小役を引いてもＡＴ抽選を受けられず、ゲーム上の恩恵を何ら得られないので、遊技者は出率の低い左１ｓｔ操作（特定手順で操作）を行うのである。従って、通常リプレイ１又は通常リプレイ２が内部当選した場合には、左１ｓｔ操作でリプレイ役が入賞して、リプレイ役明示識別情報が図柄表示窓に一直線に表示される。そして、主制御部１００は、直ちに投入枚数ＬＥＤ４ａを全て（３つ）点灯させ、遊技者がスタートレバーを操作すると役抽選を行ってゲームを開始する（但し、ゲーム間４．１秒の経過を要件としてリールを回転する）。一方、主制御部１００は、ベルリプレイ１又はベルリプレイ２が内部当選した場合、左１ｓｔ操作でリプレイが入賞して、ベル図柄（小役明示識別情報）が図柄表示窓に一直線に表示されると、ベルリプレイ処理サブルーチンを呼び出す。

【０４２９】

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。

【０４３０】

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）。

【０４３１】

主制御部１００は、ステップＳ６３０で所定時間が経過したか否かを判断し、経過していなければステップＳ６１０へ移行する一方、経過していればステップＳ６５０へ移行する。主制御部１００は、ステップＳ６５０に移行すると、投入枚数ＬＥＤ４ａを全て（３つ）点灯させ、このサブルーチンを終了する。つまり、ベルリプレイ１又はベルリプレイ２が入賞し、ベル図柄（小役明示識別情報）が図柄表示窓に一直線に表示された場合、所定時間の計時後に投入枚数ＬＥＤ４ａを点灯させるが、所定時間の計時以前に投入操作又は投入動作により、その計時を解除するのである。マックスベットボタン８が操作されてもメダル貯留枚数表示ＬＥＤ４ｂが表示している貯留数量は減らない。また、投入動作によりメダルが直接投入されると、その投入数量分だけ、メダル貯留枚数表示ＬＥＤ４ｂが

表示している貯留数量に加算される。ベルリプレイの入賞によりベル図柄（小役明示識別情報）が図柄表示窓に一直線に表示されると、遊技者は小役が入賞したと錯覚し、慣れた手順でマックスベットボタン８を操作するので、このように処理する方が違和感を生じないのである。同様に、所定時間の計時以前にスタートレバー９が操作されると、計時を解除して、投入枚数ＬＥＤ４ａを点灯させる。ベルリプレイを設けるのは、通常ゲームが高確率再遊技状態であり、頻繁にリプレイが当選するので、恰も３枚払出しの小役が入賞したような印象を遊技者に与える為である。

【０４３２】

ここで図７６に戻って説明を続けると、副制御部１６０は、ステップＳ５２２においてＡＴ抽選に当選すると、疑似ビッグボーナス又は疑似レギュラーボーナスを決める為のＡＴ種別抽選（ステップＳ５２６）、疑似ビッグボーナス時にはＡＴストック数抽選（ステップＳ５２８）及び前兆ゲーム数抽選（ステップＳ５３０）を行う。この前兆ゲーム数はＡＴの当選を遊技者に告知するまでに要するゲーム数であり、ステップＳ５３２の前兆モードに移行して激アツ演出が８ゲームから３２ゲーム程度継続する。副制御部１６０は、ステップＳ５３４でＡＴの当選確定演出（例えば、「ボーナス確定」の表示演出）を行って、リプレイ役が当選しボーナス図柄が表示されるまで準備ゲームを行う（ステップＳ５３６）。例えば、ＡＴ種別抽選で疑似ビッグボーナスが決定されている場合、ボーナス確定表示（ＷＩＮ表示）を継続し、通常リプレイ１又はベルリプレイ１が当選すると中左右の操作順序と「７７７」を狙う様に表示する。遊技者が中１ｓｔでセブン図柄を狙い、左２ｎｄでセブン図柄を狙い、右３ｒｄでセブン図柄を狙って７７７が表示されると、ステップＳ５３８に移行してＡＴ遊技を開始する。同様に、疑似レギュラーボーナスの場合には、通常リプレイ２又はベルリプレイ２が当選すると中左右の操作順序と「７７ＢＡＲ」を狙う様に表示する。遊技者が中１ｓｔでセブン図柄を狙い、左２ｎｄでセブン図柄を狙い、右３ｒｄでＢＡＲ図柄を狙って７７ＢＡＲが表示されると、ステップＳ５３８に移行してＡＴ遊技を開始する。ただし、押し順が合っていても操作タイミングが間違っていれば、他の図柄のリプレイ役が入賞し、「７７７」又は「７７ＢＡＲ」は表示されないが、押し順が合っていればＡＴ遊技を開始する。

【０４３３】

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。

【０４３４】

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。

【０４３５】

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。

【０４３６】

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。

【０４３７】

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

【０４３８】

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

【０４３９】

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

【０４４０】

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

【０４４１】

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。

【０４４２】

主制御部１００は、ステップＳ８１０でフリーズ契機役のＧＲＰ（グループリプレイ）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。

【０４４３】

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回だけ特別上乗せゲームを実行する。一方、青７図柄を表示させた場合にはステップＳ７４０に移行して、最低１回に加えて、主制御部１００から通知される加算指定回数（１回～２５５回）だけ、特別上乗せゲームを実行する。従って、青７図柄の場合には、最低でも２回以上で最大は２５６回となる。例えば５回と仮定すると、１回目の図柄表示ゲームの終了後に１回目の特別上乗せゲームを実行し、続く２回目の図柄表示ゲームの終了後に２回目の特別上乗せゲームを実行し、…、最後の５回目の図柄表示ゲームの終了後に５回目の特別上乗せゲームを実行するのである。つまり、５ゲーム連続して５回の特別上乗せゲームを行う。なお、次ゲームの開始から停止ボタン部１０の正規操作が可能となるまでのフリーズ状態（ゲームの進行を遅らせる状態）で、主制御部１００にリール演出を行わすために、主制御部１００に加算指定回数を決定及び通知させるようにしているが、単に副制御部１６０で決定した回数だけ特別上乗せゲームを実行するようにしてもよい。

【０４４４】

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。

【０４４５】

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。

【０４４６】

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。

【０４４７】

主制御部１００は、ステップＳ９３０で全リールを回転させるが、正規の回転制御ではなく、リール演出のための回転である。主制御部１００は、ステップＳ９４０で停止ボタン部１０の何れかが操作されると、対応するドラム部２を疑似停止（仮停止）させる。この疑似停止は完全にドラム部２を停止させるのではなく、停止位置は変えずに上下に微動を続けるのである。なお、ドラム部２の少なくとも１つのリールが回転しているにも拘わらず、対応する停止ボタン部が操作されなければ、所定時間（約２０秒）が経過した時点で、回転している１つのリールを左から順に停止させるので、最大６０秒でドラム部２は疑似停止する。また、２つのリールが停止した時には、青７図柄又は赤７図柄が必ずテンパイ状態となるように停止させる。主制御部１００は、ステップＳ９５０でＮが０か否かを判断し、０であればステップＳ９８０で最後のリールをハズレ出目（７図柄の非一直線表示）で疑似停止させてリールフリーズ演出を終了して、演出中表示ＬＥＤ４ｆを消灯する。そして、ステップＳ９９０に移行して通常処理を実行する一方、０でなければステップＳ９６０に移行する。つまり、Ｎが０とは、既にＮ回表示させたという意味である。ただし、ドラム部２を疑似停止（仮停止）させた状態を完全停止状態としてもよい。演出中表示ＬＥＤ４ｆを点灯することによって、遊技者にリールを用いたフリーズ演出であることを明示しているが、更に停止ボタン部１０が操作され、対応するドラム部２を疑似停止（仮停止）させる場合、停止操作から１９０ｍｓを超えて停止させることによって、リールフリーズ演出を認識させる。つまり、通常の５コマ制御ではなく、６コマ以上リールを滑らせることで遊技者に違和感を与えて、リールフリーズ演出をアピールするのである。

【０４４８】

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、リールを上に回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。

【０４４９】

図８１～図８７は、窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。これらの図を用いてグループリプレイ１～グループリプレイ７について詳述する。

【０４５０】

図８１を参照し、グループリプレイ１（ＧＲＰ１）が内部当選すると、少なくとも上段青７リプレイ及び中段赤７リプレイと下段通常リプレイ及び他の複数のリプレイが同時当選する。主制御部１００は、ドラム部２の全てのドラムが回転している状態で（図８１（Ａ）参照）、遊技者が各ドラムの青７図柄及び赤７図柄を狙って、第一停止で右停止ボタン１０ｃ、第二停止で中停止ボタン１０ｂを操作すると、青７図柄及び赤７図柄が共にテンパイするので（図８１（Ｂ１）及び図８１（Ｃ１）参照）、遊技者は何れのリプレイが入賞するのか判別できない。遊技者が第三停止で左停止ボタン１０ａを操作すると、上段

青７リプレイが入賞する（図８１（Ｄ１）参照）。なお、入賞ラインは中段横ラインなので、実際に入賞する図柄は当然に異なっている。一方、遊技者が各ドラムの青７図柄及び赤７図柄を狙って第一停止で右停止ボタン１０ｃ、第二停止で左停止ボタン１０ａを操作すると、青７図柄及び赤７図柄が共にテンパイし（図８１（Ｂ２）及び図８１（Ｃ２）参照）、第三停止で中停止ボタン１０ｂを操作すると、中段赤７リプレイが入賞する（図８１（Ｄ２）参照）。

【０４５１】

図８２を参照し、グループリプレイ２（ＧＲＰ２）が内部当選すると、少なくとも右上り青７リプレイ及び中段赤７リプレイと下段通常リプレイ及び他の複数のリプレイが同時当選する。主制御部１００は、ドラム部２の全てのドラムが回転している状態で（図８２（Ａ）参照）、遊技者が各ドラムの青７図柄及び赤７図柄を狙って、第一停止で右停止ボタン１０ｃ、第二停止で左停止ボタン１０ａを操作すると、青７図柄及び赤７図柄が共にテンパイするので（図８２（Ｂ１）及び図８２（Ｃ１）参照）、遊技者は何れのリプレイが入賞するのか判別できない。遊技者が第三停止で中停止ボタン１０ｂを操作すると、右上り青７リプレイが入賞する（図８２（Ｄ１）参照）。なお、入賞ラインは中段横ラインなので、実際に入賞する図柄は当然に異なっている。一方、遊技者が各ドラムの青７図柄及び赤７図柄を狙って第一停止で右停止ボタン１０ｃ、第二停止で中停止ボタン１０ｂを操作すると、青７図柄及び赤７図柄が共にテンパイし（図８２（Ｂ２）及び図８２（Ｃ２）参照）、第三停止で左停止ボタン１０ａを操作すると、中段赤７リプレイが入賞する（図８２（Ｄ２）参照）。

【０４５２】

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）。

【０４５３】

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）。

【０４５４】

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）。

【０４５５】

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

【０４５６】

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

【０４５７】

図８８～図８９は、特別上乗せ画面の模式図である。

【０４５８】

副制御部１６０は、図７６で示したステップＳ５３８のＡＴボーナス開始時に、初期アシスト数量及び獲得枚数（開始時は０枚）を画面左下に表示し、ＡＴゲームが進行する毎に残りアシスト数量及び獲得枚数を更新する。アシスト数量とは、ゲーム回数、ナビゲーション回数、払出し枚数等であり、アシスト機能を発動させる為の数値である。例えば、アシスト数量がゲーム回数であれば１ゲームを消化するとアシスト数量が１減算される。アシスト数量がナビゲーション回数であれば、１ゲームを消化してもアシスト数量は変わらず、押し順小役を入賞させる為の操作順序を報知するとアシスト数量が１減算される。

アシスト数量が払出し枚数であれば、１ゲームを消化してもアシスト数量は変わらず、押し順小役を入賞させる為の操作順序を報知するとアシスト数量から本来払い出される枚数が減算される（つまり、遊技者が押し順を間違っても、入賞して払い出したとして処理する。ある意味、ナビゲーション回数に近い）。

【０４５９】

副制御部１６０は、図７８で示したステップＳ７４０で特別上乗せゲームを複数回、又は、ステップＳ７６０で特別上乗せゲームを１回実行する。副制御部１６０は、青７図柄が揃って複数回のＮ回の特別上乗せゲームを行う場合、開始前に残りアシスト数量（この場合、２５ゲームと仮定する）及び獲得枚数（又は、純増枚数。この場合、３５３枚と仮定する）を画面左下に表示し、その右にスペシャルタイム及び敵キャラクタ１～敵キャラクタＮの顔を表示する（Ｎは同数。図では数字の１～３と省略している。図８８（Ａ）参照）。この状態で、マックスベットボタン８の操作により所定枚数のメダル３枚が投入され、スタートレバー９が有効に操作されると、副制御部１６０は、残りアシスト数量から１減算して２４を表示し、獲得枚数から３枚を減算して３５０と変更する（図８８（Ｂ）参照）。そして、スタートレバー９の操作タイミングに従って役抽選を行い、リールドラムを回転させる変動表示ゲームを開始する。役抽選により押し順役が内部当選すると、押し順役を入賞させる停止スイッチの操作順序を表示画面に表示するが、図では省略している。この役抽選結果に基づいて、上乗せループ率が決定されるので、スタートレバー９の操作は遊技者にとって力がこもる瞬間である。なお、１５枚払い出しの強ベル役（押し順不問ベル役）が内部当選したと仮定する。つまり、副制御部１６０は、特別上乗せ抽選（連打ゲーム）を行う直近の変動表示ゲームにおける役抽選結果に基づいて、上乗せループ率及び上乗せテーブルを決定する。

【０４６０】

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。

【０４６１】

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。

【０４６２】

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。

【０４６３】

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

【０４６４】

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。

【０４６５】

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。

【０４６６】

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

【０４６７】

押し順ベル役は、押し順ベル１ａ～押し順ベル４ｂの８種類があり、それらの総称が押し順ベルである（図９０及び図９１参照）。つまり、主制御部１００は、図柄表示ゲームを開始すると、図柄抽選により、複数の役（例えば、強チェリー、弱チェリー、チャンス

目、強スイカ、弱スイカ、押し順不問ベルなど）の中から１つの役（フラグ）を決定するが、この複数の役の中に、８種類（複数種類）の押し順ベル１ａ～押し順ベル４ｂが存在する。図９０に示す押し順ベル１ａは押し順役名（「押し順役名情報」ともいう。）であり、役名が押し順ベルである。押し順ベル１ａが決定されると、配当枚数が９枚のＦＲ１（特定小役）及び配当枚数がそれぞれ１枚のＦＲ２～ＦＲ４の合計４種類の小役が同時に入賞可能状態となる。

【０４６８】

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

【０４６９】

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

【０４７０】

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。

【０４７１】

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。

【０４７２】

主制御部１００は、アシスト機能を発動させるか否かを自ら決定し、図２２に示したス

テップＳ１７０のゲームメイン処理中に役情報の送信処理を行う。
【０４７３】
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。
【０４７４】
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。
【０４７５】
図９５は、押し順小役の構成図であり、中１ｓｔが正解操作手順（入賞順序）であることを示している。図９０との相違点は、押し順役名が削除されたことである。同様に、図９６は、押し順小役の構成図であり、右１ｓｔが正解操作手順であることを示している。図９１との相違点は、図９０と同様である。なお、図６２、図６３、図９０及び図９１で説明した内容と共通する部分が多いので、重複する内容は説明を援用する。
【０４７６】
主制御部１００は、図柄表示ゲームでスタートレバー９が操作されると、乱数抽選を行い、８種類の押し順ベル役の中の１つが決定されると、通知条件が成立していなければ、決定された役が押し順小役であることを示す第一の役情報（役名）を送信する。つまり、主制御部１００は、非アシスト状態である通常遊技中に、押し順ベル役中の何れか１つが当選しても、副制御部１６０に当選役が押し順ベル役であることは通知するが、ＦＲ１（特定小役）を入賞させる為の操作順序を認識（又は、判別、識別、理解、把握、判別、特定）するための順序情報は送信しない。
【０４７７】
一方、主制御部１００は、アシスト状態である特別遊技中に、押し順ベル役中の何れか１つが当選すると、副制御部１６０に、当選役が押し順ベル役であり、ＦＲ１（特定小役）を入賞させる為の操作順序を認識するための順序情報を付加した第二の役情報を通知する。副制御部１６０は、押し順ベル役及び順序情報（第二の役情報）を受信すると、認識した入賞順序に対応する停止スイッチの操作順序を、表示演出装置１１に表示させる（図９２参照）。主制御部１００は、内部当選した押し順ベル役の入賞順序（例えば、押し順ベル２ａの中右左の操作順序）で停止スイッチが操作されると、特定小役を必ず入賞させる。しかし、入賞順序で停止スイッチが操作されなければ、他の３つの小役の何れかを入賞させるか又は取りこぼすことになるが、喩え入賞したとしても配当が１枚なので、結果的に遊技メダルは減少する。なお、決定された役が押し順小役である旨の情報は、アシスト状態か否かに拘わらず、副制御部１６０が演出映像を表示演出装置１１に表示させる為に必要な情報である。副制御部１６０は、主制御部１００から押し順ベル役に応じた順序情報を受信するので、ＲＯＭ１６１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。
【０４７８】
図９７は、役情報の送信処理手順を示すフローチャートである。
【０４７９】

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。

【０４８０】

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

【０４８１】

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

【０４８２】

図９８は、サンド装置の正面図である。

【０４８３】

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なように、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。

【０４８４】

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はなく、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。

【０４８５】

図９９は、精算処理手順を示すフローチャートである。

【０４８６】

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、このサブルーチンを呼び出し、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。

【０４８７】

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

【０４８８】

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。

【０４８９】

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。

【０４９０】

図１００は、回胴式遊技機の制御回路系のブロック図である。

【０４９１】

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

【０４９２】

図１０１は、表示部及び操作部の概略図である。

【０４９３】

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３

３２、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度数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。

【０４９４】

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）が上限であり、合計金額が所定金額を超えるからである。同様に、現金１万円を紙幣挿入部３１０に挿入し、残高が６０００円の時に、記録している残金情報が４０００円以下の会員カードは挿入できるが、残金情報が４０００円を超える会員カードは挿入できない。

【０４９５】

つまり、サンド装置３００は、会員カードが入っている状態で、現金が紙幣挿入部３１０に挿入されると、お札の種類（１０００円札、５０００円札又は１万円札の何れかの種類）を認識する。会員カードが記録している残金情報と、認識した現金との合計が１万円（所定金額）以下であれば、現金を受け付けて合計金額を現金度数表示部３２１に表示するが、現金を受け付けなかった場合には、当該現金を紙幣挿入部３１０から排出する。逆に、サンド装置３００は、現金が入っている状態で会員カードがカード挿入部３４０に挿入されると、会員カードに記録している残金情報を認識する。現金残高と認識した会員カードの残金情報との合計が１万円（所定金額）以下であれば、会員カードを受け付けて合計金額を現金度数表示部３２１に表示するが、会員カードを受け付けなかった場合には、当該現金をカード挿入部３４０から排出する。

【０４９６】

図１０１（Ｂ）は、クレジット表示部の概略図である。

【０４９７】

１６９はクレジット表示部であり、従来のメダル貯留枚数表示ＬＥＤ４ｂに相当し、表示ＬＥＤブロック４に配置される。サンド装置３００のクレジット度数表示部３２２と同様に、５つの７セグメント表示器で構成されており、クレジット度数を０～９９９９９まで表示することができる。但し、それを超えてもクレジット度数は記憶しているので、遊技をしたり、景品に交換することが可能である。カード残高表示部５０は、７セグメント表示器３つで構成されており、メダル投入部５が配置されていた場所に設けられる。カード残高表示部は、現金度数表示部３２１と同様に、挿入された現金を残金情報（１００円を１度数）として表示する。例えば、紙幣挿入部３１０（図９８参照）に１万円札を挿入すると、カード残高表示部５０は１００と表示し、貸出ボタン５１を操作すると１０００円に相当する１０度数を引いた９０と表示し、クレジット度数表示部３２２は５０と表示する。つまり、１クレジットは、０．２度数及び現金２０円に相当する。ここで返却ボタン５２（従来の精算ボタン６に相当）を操作すると、現金残高９０度数（現金情報９０００円）及びクレジット残高（貯クレジット）５０が記録されたビジターカードがカード挿入部３４０から返却される。なお、返却ボタン３３２が操作されても、同様の情報が記録されたビジターカードが返却される。

【０４９８】
図１０２～図１０５は、表示部の概略図である。
【０４９９】
遊技者が会員カードをサンド装置３００のカード挿入部３４０に挿入すると、４桁の暗証番号の入力が求められ、１０キー３３１の操作で入力した暗証番号が正しければ、会員カードに記録されている残金情報が現金度数表示部３２１に表示される（図１０２（Ａ）参照）。なお、会員カードには、残金情報として８０００円及び残クレジット情報として１２３４５（現状のメダル１２３４５枚に相当）が記録されていると仮定する。
【０５００】
サンド装置３００は、残金情報を読み取って、現金度数表示部３２１に８０と表示する一方、クレジット度数表示部３２２に－－－－－（５つのバー）と表示すると共に、現金モードコマンド及び残金情報を送信する。クレジット制御部１６５は、サンド装置３００から現金モードコマンド及び残金情報を受信すると、現金を使用するモードであって、残金が８０度数を認識し、カード残高表示部５０に８０と表示する。この状態で遊技者が払出ボタン３３４を操作すると、サンド装置３００は払出コマンドをクレジット制御部１６５に送信する。相互通信により認証（正常であること又は異常がないことを確認）して、サンド装置３００は現金度数表示部３２１に７０と表示し、クレジット制御部１６５はクレジット表示部１６９にクレジット度数５０及びカード残高表示部５０に現金度数７０と表示する（図１０２（Ｂ）参照）。同様に、図１０２（Ａ）の状態で遊技者が貸出ボタン５１を操作すると、クレジット制御部１６５は貸出コマンドをサンド装置３００に送信する。そして、相互通信により認証して、図１０２（Ｂ）と同じ表示を行う。
【０５０１】
図１０２（Ａ）の状態で、遊技者が切替ボタン３３３を操作すると、サンド装置３００はクレジット情報を読み取って、クレジット度数表示部３２２に１２３４５と表示し、現金度数表示部３２１に－－－（３つのバー）と表示すると共に、クレジットモードコマンドを送信する。クレジット制御部１６５は、サンド装置３００からクレジットモードコマンドを受信すると、クレジット表示部１６９は０のままで、カード残高表示部５０にクレジットを使用するモードを意味するＣｒｔ（Ｃｒｅｄｉｔの略語）と表示する（図１０３（Ａ）参照）。この状態で遊技者が払出ボタン３３４又は貸出ボタン５１を操作すると、相互通信（払出コマンド又は貸出コマンドの送受信を含む通信）により認証して、払出しクレジットの最小単位であるクレジット度数５０をクレジット表示部１６９に表示する。クレジット度数表示部３２２は１２３４５から５０を減算した値の１２２９５を表示する（図１０３（Ｂ）参照）。つまり、１回の払出操作又は貸出操作で、いつでもサンド装置３００からクレジット度数５０がクレジット制御部１６５に払い出される。ただし、クレジット表示部１６９がクレジット１度数でも表示している場合には、払出操作又は貸出操作されてもクレジットを払い出さないようにしてもよい。即ち、クレジット表示部１６９がクレジット０を表示している時だけ、最小単位であるクレジット度数５０を払い出すのである。
【０５０２】
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。

【０５０３】

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。

【０５０４】

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

【０５０５】

図１１６は、回胴式遊技機の制御回路系のブロック図である。図１１７は、主基板コマンド一覧で、図１１８は、メダル数基板コマンド一覧である。図１００を更に改良した発明であり、同じ機能に関する説明は援用し、相違点のみを重点的に説明する。

【０５０６】

図５との相違点は、すでに説明したが、パチスロ遊技の為に電子データのクレジットだけを使用し、遊技メダル（又は、パチンコ玉などの遊技媒体）を一切使用しないので、メダル検出センサ１３０及びメダル払出装置１８が無くなった点で大きく相違する。また、機械的な構成部材として、メダル選別装置、メダル投入口５、受け皿１５及びメダル通路等が不要となる。計数ボタンが押されると、クレジット制御部１６５（又は、メダル数管理制御部１６５とも言う。）が管理しているメダル数を減算し、サンド装置３００へ計数通知を送信する。クレジット表示部は、メダル貯留枚数表示ＬＥＤ４ｂに相当し、クレジット制御部１６５が表示制御を行うようになっている。

【０５０７】

図１００から、精算ボタン１９０が設けられ、遊技メダルが投入された状態で、このボタンが操作されると、投入数が０に戻り、クレジットに当該投入数が加算される。一方、外部集中端子板１７０が削除されており、外部集中端子板１７０から出力されていた各種

信号やデータは、主制御部１００からクレジット制御部１６５を経由してサンド装置３００に出力され、サンド装置３００が内蔵する専用ユニットから管理に必要な各種データがホールコンピュータへ出力される。主制御部１００とクレジット制御部１６５とのデータ通信は２本のシリアルデータバスで接続されており、メダル数管理に必要とする各種信号を送受信する。なお、メダルレス遊技機と専用ユニット間の通信信号は、業界で規定された接続仕様書に明記されている。

【０５０８】

主制御部１００からクレジット制御部１６５へ送信する主基板コマンドは、遊技機の遊技状態に応じた複数の遊技状態コマンド（識別データＦＦＨ～ＦＢＨ）と、所定の割込み周期毎に遊技点制御部へ送信する常時コマンド（識別データＡ０Ｈ～ＣＥＨ）があり、共に２バイトである。例えば、複数の遊技状態コマンドには、スタートレバー作動時のレバー押下コマンド、全回胴停止時の全回胴停止コマンド、投入ボタン操作時の投入要求コマンド、精算ボタンが操作時の精算要求コマンド、全回胴停止後で払出処理時の払出要求コマンドがある。常時コマンドは、所定の割込み周期（割込み周期１．４９ｍｓ）毎に、主制御部１００はクレジット制御部１６５へ送信している。この常時コマンドに含まれる情報には、例えば、遊技機本体のチップＩＤ、識別コード、メーカーコード、製品コード、総投入枚数、ＭＹ情報、役物総払出枚数、連続役物総払出枚数、役物比率、連続役物比率、有利区間比率、指示込役物比率、役物等状態比率、遊技回数、主制御状態１及び主制御状態２、遊技機エラー状態、遊技機不正信号１及び遊技機不正信号２があり、クレジット制御部１６５はこれらの情報をサンド装置３００に送信している。さらに、サンド装置３００はホールコンピュータに送信することで、ホールコンピュータが情報認識及び遊技機の管理に使用する。

【０５０９】

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

【０５１０】

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

【０５１１】

現在貯留している遊技点に関する情報としては、第２バイトの遊技メダル数、又は、第４バイトの遊技メダル数下位と第５バイトの遊技メダル数上位であるが、主制御部１００が必要とするのは遊技メダル数であり、遊技メダル数１枚の状態、遊技メダル数２枚の状態、遊技メダル数３枚～１４９９９枚の状態、遊技メダル数１５０００枚～１６３６８枚の状態、遊技メダル数１６３６９枚以上の状態の何れかを認識する。遊技メダル数下位と

遊技メダル数上位は、副制御部１６０が液晶にメダル数を表示する場合を考慮したものであり、副制御部１６０にそのままのデータを送信している。

【０５１２】

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

【０５１３】

クレジット制御部１６５は、サンド装置３００の状態を監視して、Ｉ／Ｆ信号共用電源のＶＬ異常（ユニット通信異常）か否かを判定しており、異常と判定すると、ビット２のＶＬ異常フラグを１にセットして、主制御部１００へ送信する。また、払出オーバーフローは、払出処理後の遊技メダル数が１６３６９枚以上となった場合に、クレジット制御部１６５自らが発するエラーである。ＶＬ復帰待ちは、電源投入後、一度もＶＬＯＮを検知していないことを示すフラグであり、それぞれの状態に対応したフラグを１にする。クレジット制御部１６５は、状態に応じて、ビット４の払出オーバーフローフラグを１又はビット５のＶＬ復帰待ちフラグを１にセットして、主制御部１００へ送信する。ホール店員が、パチスロが設置されている島の電源を入れた際に、サンド装置３００が立ち上がる前に、回胴式遊技機本体１（パチスロ本体１）が先に立ち上がった場合、サンド装置３００との接続が正しくても、ＶＬ異常（ＶＬエラー）になってしまうため、最初のＶＬＯＦＦ検知時は、エラー音を鳴らさないようにする為の機能である。つまり、ＶＬ異常（ＶＬエラー）であっても、一度もＶＬＯＮを検知していなければ、主制御部１００はＶＬエラーを検知、及びその旨を表示するが、副制御部１６０は、この情報を参照して警告音やランプの警告表示をしない（または、エラー表示を控えめに行う）。換言すると、サンド装置３００が立ち上がる前に、回胴式遊技機本体１（パチスロ本体１）が先に立ち上がった場合、ＶＬ異常フラグを１及びＶＬ復帰待ちフラグを１にセットするので、主制御部１００はＶＬエラーを検知、及びその旨を表示する。主制御部１００はＶＬ異常フラグ１及びＶＬ復帰待ちフラグ１を副制御部１６０に送信する。副制御部１６０は、この情報を参照して警告音やランプの警告表示をしない。しかし、ＶＬＯＮを検知した後に、ＶＬ異常（ＶＬエラー）が発生すると、主制御部１００はＶＬ異常フラグ１及びＶＬ復帰待ちフラグ０を副制御部１６０に送信する。副制御部１６０は、この情報を参照して警告音やランプの警告表示をする。なお、主制御部１００はＶＬ異常エラー発生情報を副制御部１６０に送信して、副制御部１６０はＶＬ異常エラーに対応するエラー音とエラー表示を行ってもよい。すなわち、遊技点制御部は、主制御部から遊技状態コマンド又は常時コマンドの何れかのコマンドを受信した場合、現在貯留している遊技点に関する第１情報と、前記遊技用装置との通信が正常か否かの第２情報と、及び遊技用装置の電源投入後に通信が一度でも正常になったことを示す第３情報とを含めて、主制御部へ送信し、第２情報が正常でないことを示し、且つ、前記第３情報が一度も正常になっていないことを示している場合、主制御部は、エラーが発生していることを示す表示を行う一方、副制御部は警告音を発生させないが、第２情報が正常でないことを示し、且つ、第３情報が一度正常になったことを示している場合、主制御部は、エラーが発生していることを示す表示を行い、副制御部は警告音を発生させるのである。もし、この機能や仕様を備えなければ、ホール店内にはエラー音が鳴り続けると予想されるので、特に新規性及び進歩性が肯定されるべき発明（技術思想）である。

【０５１４】

主制御部１００及びクレジット制御部１６５（メダル数基板）は、１枚の主基板上に配置されており、２つの機能ブロックを構成し、別個のＣＰＵがそれぞれ配置されている。主制御部１００及びクレジット制御部１６５と間のやり取りは送受信のシリアル通信で行われる。クレジット制御部１６５（メダル数基板）は、専用ユニットと呼ばれる外部装置とシリアル通信にてやり取りする構成である。クレジット制御部１６５（メダル数制御基

板）の役割は、クレジット（貯留）の管理と専用ユニットと呼ばれる外部装置との通信であり、この通信が正常に行われているか否かを常にチェックしている（通信正常状態／通信異常状態）。

【０５１５】

大まかな遊技の流れとしては、主基板投入可状態において、主制御部１００が、メダル数基板にクレジットの問合わせを行い、これに対して、メダル数基板が主基板にメダル数問合わせの応答をする（例えば、クレジットがｎｎ枚存在する）。主基板はクレジットが必要最低数以上に存在するならＢＥＴボタンを有効にライン投入の要求をメダル数基板に行い、メダル数基板は主基板からのライン投入要求を処理し、主基板に正常受信を返答する。この時、メダル数基板でクレジットをライン投入数分だけ減少させる。主基板はメダル数基板から正常受信の応答が返って来ればライン投入を反映して、規定数以上投入されていればスタートレバーを有効にする。なお、主基板でスタートレバー押下からリール回転、停止までは従来と同じであり、全て主基板で完結させる。そして、主基板で全回胴の停止時に入賞していれば、払出要求をメダル数基板に送信して、メダル数基板は主基板からの払出要求を処理し、主基板に正常受信を返答する。この時に、メダル数基板で払出枚数分、クレジットを増やす処理を行っている。これが、開発段階で実施した技術思想であり、出願人は特許性が存在すると確信している（未公開技術の当初発明（本発明１）である）。

【０５１６】

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

【０５１７】

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

【０５１８】

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

【０５１９】

クレジット制御部１６５は、２７種の要求コマンドの何れか一つを受信するごとに、識別データＦＡＨの常時コマンド応答を主制御部１００に送信し、遊技メダル数（データ値が、１：遊技メダル数１枚、２：遊技メダル数２枚、３：遊技メダル数３枚～１４９９９枚、４：遊技メダル数１５０００枚～１６３６８枚、５：遊技メダル数１６３６９枚以上を意味する）、第３バイトがメダル数制御状態、第４バイトが遊技メダル数下位、第５バイトが遊技メダル数上位を通知する。メダル数制御状態の中に、サンド装置３００との通信が正常か否かの情報を含めて、割込みタイミングの１００ｍｓ毎に送信している。

【０５２０】
メダル数基板は、主基板から払出要求（１枚～１５枚）が来たら、払出処理（クレジットにメダルを加算）をしているが、ゴト行為等で通信線を狙われて、何度も不正に払出要求を送られてしまうと、無限にクレジットが加算されてしまうという不正が考えられる。
【０５２１】
ゴト対策として、一度の払出枚数に上限を設けて、１５枚を超える払出要求は無効（無視）とする（対策１）。主基板からスタートレバー押下～全回胴停止の全てのタイミングでメダル数基板に情報を送信し、メダル数基板上で遊技機の状態を簡易的に監視する。そして、遊技機の状態が全回胴停止のタイミング以外では、払出要求が来ても無視する（対策２）。対策２に加えて、一度払出要求を受け付けた場合、次のスタートレバー押下～全回胴停止コマンドが正しく来ないと払出要求を無視する（対策３）。また、現状は無効な払出要求は無視しているが、エラー報知することも可能である。特に、メダル数基板と専用ユニット間で通信異常が起きている場合も、このメダル問い合わせ要求の返答に含めて返している。
【０５２２】
今回、精算ボタンが操作されると、ラインに投入されたメダルをクレジットに戻すという仕様であるが、払出要求と同じくゴトの可能性があるので下記対策を講じている。一度の精算枚数に上限を設けて、３枚を超える精算要求は無視する（対策１）。基板からスタートレバー押下、全回胴停止のタイミングでメダル数基板に情報を送信することで、メダル数基板上で遊技機の状態を簡易的に監視する。そして、遊技機の状態が全回胴停止のタイミングかつ、投入要求を処理している状態以外では、精算要求が来ても無視する（対策２）。対策２にプラスして、一度精算要求を受け付けた場合、再度投入要求を処理するまでは精算要求を無視する（対策３）。
【０５２３】
エラーについて以下説明する。通信エラー（エラー内容詳細）は、投入、精算、払出要求コマンド送信後、次の場合にエラーとなる。（１）異常な応答コマンド（送信コマンドと異なる値や受信エラー）を１０回受信したとき、（２）送信後３００ｍｓ間コマンドが受信できないことが１０回続いたとき。
【０５２４】
主基板、メダル数基板通信エラー（エラー内容詳細）は、１００回「メダル数問合わせ要求」コマンドを送信して、一度も「メダル数問合わせ応答」コマンドを受信できなかった場合にエラーとなる。（１）主基板において割込み周期カウンタが「１１」の時にメダル数基板に「メダル数問合わせ要求」コマンドを送信し、送信上限回数に１を加算する。送信上限回数が「１００」に到達した場合にエラーを発生させる。（２）主基板においてメダル数基板から「メダル数問合わせ応答」コマンドを受信した場合に、送信上限回数を０に設定する。エラー解除詳細として、主基板においてメダル数基板から「メダル数問合わせ応答」コマンドを受信した場合に、エラーを解除する。
【０５２５】
専用ユニット通信エラー（エラー内容詳細）としては、ＶＬ信号が１００ｍｓ間オフの場合に、エラーとなる。メダル数基板において１ｍｓ毎にＶＬ信号がＯＮか否かの判定を行い、ＯＦＦの場合はＶＬ異常タイマを１加算し、ＯＮの場合はＶＬ異常タイマを０にする。ＶＬ異常タイマが１００になった場合に「メダル数問合わせ応答」コマンドを送信する際にエラー情報を付与する。主基板においてメダル数基板から「メダル数問合わせ応答」コマンドを受信した場合に、専用ユニット通信エラー情報が付与されていた場合にエラーを報知する。エラー解除詳細として、ＶＬ異常タイマが１００以外の場合、「メダル数問合わせ応答」コマンドを送信する際は非エラー状態を付与する。主基板においてメダル数基板から「メダル数問合わせ応答」コマンドを受信した場合に、専用ユニット通信エラー情報が付与されていないとき、エラーを解除する。
【実施例３】
【０５２６】

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

【０５２７】

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。

【０５２８】

各回胴帯には、それぞれ異なった並びの図柄が２１個描かれており、ビッグボーナス役（１種役物連続作動装置。以下「ＲＢＢ」という。）が作動する図柄の「青７、青７、青７」、レギュラーボーナス役１（１種役物。以下「ＲＢ１」という。）が作動する図柄の「黒バー、赤バー、青７」、レギュラーボーナス役２（１種役物。以下、「ＲＢ２」という。）が作動する図柄の「黒バー、赤バー、赤バー」、各種小役及び各種リプレイ役などを構成する図柄の「白７」、「黒バー」、「上チリ」、「下チリ」、「ベル」、「チェリー」、「スイカ」、「リプレイ」などの図柄が配置されている。

【０５２９】

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

【０５３０】

主制御部１００は、ドラムが３個すべて停止したときに、遊技メダルの投入枚数に応じた有効ライン上（図５１参照）で入賞又は作動に係る図柄の組合せ表示判定を行う。この場合、投入枚数は３枚で、有効ラインは中央横１ラインだけである。

【０５３１】

（１）ビッグボーナス役（ＲＢＢ：第一種特別役物に係る役物連続作動装置）：左ドラム２ａに青７、中ドラム２ｂに青７、右ドラム２ｃに青７が有効ライン上に停止した場合の役名であり、獲得枚数は０枚で、その後にビッグボーナスゲーム（ＲＢＢゲーム）が付与される。ボーナス役の組合せ図柄は１種類のみで、単独で内部当選しても、停止ボタン部１０の停止操作タイミングが合わなければ、有効ライン上に上記所定のボーナス役図柄が停止しないので、次遊技以降に持ち越されることになる。

【０５３２】

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

【０５３３】

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

のように操作されても、主制御部１００はターゲット小役を入賞させるように停止制御を変更する。

【０５３４】

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）して持ち越すと、少なくとも次のゲーム以降はリプレイの当選確率が変動して高確率再遊技状態（ＲＴ１状態：リプレイ確率約１／５．５）となる。このボーナス役図柄が表示され（入賞）、ボーナス役の作動によるＲＢＢゲームが終了（作動終了）すると、リプレイの当選確率が変動して初期状態（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（ＲＢＢ一般遊技又はＳＲＢゲーム状態）の何れかの遊技状態で、変動表示ゲームを行うことになる。なお、ＲＢＢが内部当選しても、ＲＴ０状態を維持してもよい。

【０５３５】

（２）第１レギュラーボーナス役（不利なシフトＲＢ１：第一種特別役物）：左ドラム２ａにスイカ、中ドラム２ｂにチェリー、右ドラム２ｃに赤バーが有効ライン上に停止した場合の役名であり、獲得枚数は０枚で、その後にレギュラーボーナスゲーム（ＲＢゲーム）が付与される。ボーナス役の組合せ図柄は１種類のみで、単独で内部当選しても、停止ボタン部１０の停止操作タイミングが合わなければ、有効ライン上に上記した所定のボーナス役図柄が停止しないので、次遊技以降に持ち越されることになる。このＲＢ１ゲームは、８ゲーム入賞又は１２ゲーム消化で終了するようになっているが、投入枚数が３枚で、１ゲーム当りの払出し枚数の期待値は後述するように３枚未満（例えば、１枚程度）なので、ＲＢ１ゲームが終了すると、計算上ほぼ確実にメダルが減少する（換言すると、１回のＲＢ１ゲームでメダルが増加する期待値はマイナスとなる）。つまり、ＲＢ１ゲームは、遊技者にとって不利な遊技状態となっている。ＲＢ１ゲームの１つの終了条件は、１２ゲーム消化であり、１２ゲーム行えば２４枚（－２枚×１２ゲーム）だけ減ることになる。なお、減るＢＢについては、図５３～図５８で十分に説明しているので、その内容を援用する。また、不利なシフトＲＢ１中に、シフトＲＢを抽選して、当選したＲＢを持ち越すことで、シフトＲＢ１終了後に、シフトＲＢが内部当選した状態にすることができる。例えば、シフトＲＢ１中には、１ゲームにおける当選確率を２／３でシフトＲＢ１しか当選しないようにできる。一方、当選比率をシフトＲＢ１対シフトＲＢ２（後述する）を１０対１程度にすれば、遊技者が敢えてチャレンジして、シフトＲＢ２の入賞を狙い、チャレンジする意義が増すので大変面白みが出せる。また、シフトＲＢ２中には、１ゲームにおける当選確率を１／３でシフトＲＢ２しか当選しないようにできる。なお、シフトＲＢ１の当選確率を２／３と、シフトＲＢ２の当選確率を１／３は、ビッグボーナス一般遊技におけるＲＢ１及びＲＢ２の当選確率と同じである。

【０５３６】

（３）第２レギュラーボーナス役（有利なシフトＲＢ２：第一種特別役物）：左ドラム２ａにスイカ、中ドラム２ｂに赤バー、右ドラム２ｃにチェリーが有効ライン上に停止した場合の役名であり、獲得枚数は０枚で、その後にレギュラーボーナスゲーム（ＲＢゲーム）が付与される。ボーナス役の組合せ図柄は１種類のみで、単独で内部当選しても、停止ボタン部１０の停止操作タイミングが合わなければ、有効ライン上に上記した所定のボーナス役図柄が停止しないので、次遊技以降に持ち越されることになる。このＲＢ２ゲームは、８ゲーム入賞又は１２ゲーム消化で終了するようになっているが、投入枚数が３枚で、１ゲーム当りの払出し枚数の期待値は後述するように３枚未満（例えば、１枚程度）なので、ＲＢ２ゲームが終了すると、計算上ほぼ確実にメダルが減少する（換言すると、１回のＲＢ１ゲームでメダルが増加する期待値はマイナスとなる）。つまり、ＲＢ２ゲームは、遊技者にとって不利な遊技状態となっている。ＲＢ２ゲームの１つの終了条件は、１２ゲーム消化であり、１２ゲーム行えば２４枚（－２枚×１２ゲーム）だけ減ることになる。なお、減るＢＢについては、図５３～図５８で十分に説明しているので、その内容を援用する。また、有利なシフトＲＢ２中に、シフトＲＢを抽選して、当選したＲＢを持ち越すことで、シフトＲＢ２終了後に、シフトＲＢ２が内部当選した状態にすることがで

きる。例えば、シフトＲＢ２中には、シフトＲＢ２しか当選しないようにできるし、当選比率をシフトＲＢ１対シフトＲＢ２（後述する）を１対１程度にすれば、遊技者にとってペナルティとなり、死に物狂いで作動させない様にするので、面白みが増す。

【０５３７】

（４）第１小役（ＦＲ１：第１ターゲット小役）：左ドラム２ａにベル図柄、中ドラム２ｂにベル図柄、右ドラム２ｃにベル図柄が有効ライン上に揃って停止した場合の役名であり、獲得枚数（払出枚数）は９枚となる。役抽選で第１小役が内部当選すると、ＦＲ１（フルーツ１）の条件装置が立って作動する。有効ライン上にベル図柄が停止して必ず入賞するように図柄が配置されている（ベル図柄が中央横一直線に表示される）。第１小役は、ＲＴ０状態又はＲＴ１状態において、殆どの場合、押し順制御用の１枚小役（阻害小役）と同時当選するようになっている。なお、第１ターゲット小役とは、入賞させるべき小役であり、押し順が正解した場合に入賞するので、遊技者にとって有利となる。一方、押し順が不正解で阻害小役が入賞又はハズレとなる。アシスト機能が発動すると、第１ターゲット小役を入賞させるための停止ボタン部１０の操作順序を報知するようになっている。なお、普通小役の１つである。

【０５３８】

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

【０５３９】

（６）第３小役（ＦＲ３：第３ターゲット小役）：第３小役が入賞すると、左ドラム２ａ下段にベル図柄、中ドラム２ｂ中段にベル図柄、右ドラム２ｃ上段にベル図柄が揃って停止して表示され、獲得枚数（払出枚数）は９枚となる。但し、有効ライン上には、例えば、左ドラム２ａに五角形（白）、中ドラム２ｂにベル、右ドラム２ｃにリプレイが停止する。役抽選で第３小役が内部当選すると、ＦＲ３（フルーツ３）の条件装置が立って作動する。ＦＲ３は、単独で内部当選したと仮定すると、停止ボタン部１０の停止操作順序やタイミングに拘わらず、有効ライン上に上記所定の図柄が停止して必ず入賞するように図柄が配置されている（ベル図柄が右上り一直線に表示される）。後述するように、第３小役は、ＲＴ０状態又はＲＴ１状態において、殆どの場合、押し順制御用の１枚小役（阻害小役）と同時当選するようになっている。同様に、第３ターゲット小役とは、入賞させるべき小役であり、押し順が正解した場合に入賞するので、遊技者にとって有利となる。一方、押し順が不正解で阻害小役が入賞又はハズレとなる。アシスト機能が発動すると、第１ターゲット小役を入賞させるための停止ボタン部１０の操作順序を報知するようになっている。なお、普通小役の１つである。

【０５４０】

（７）共通ベル小役（ＦＲ４）：共通ベル小役が入賞すると、左ドラム２ａ上段にベル図柄、中ドラム２ｂ上段にベル図柄、右ドラム２ｃ上段にベル図柄が揃って停止して表示され、獲得枚数（払出枚数）は９枚となる。但し、有効ライン上には、他の所定図柄が停止する。役抽選で第２小役が内部当選すると、ＦＲ４（フルーツ２）の条件装置が立って

作動する。ＦＲ４は、停止ボタン部１０の停止操作順序やタイミングに拘わらず、有効ライン上に上記所定の図柄が停止して必ず入賞するように図柄が配置されている（見た目上は、ベル図柄が上段一直線に表示される）。なお、普通小役の１つである。

【０５４１】

（８）１枚小役（押し順制御用の阻害小役：ＦＲ５～ＦＲｎ）：上述したボーナス役を引き込まないようにする為の小役（ボーナス阻害小役）であり、入賞すると獲得枚数（払出枚数）は１枚となる。また、第１～第３ターゲット小役の何れかと同時当選して、押し順が不正解の場合に、各ターゲット小役を引き込まない為の小役（ボーナス阻害小役）である。なお、ｎは任意の整数であり、設計上、必要に応じて決定され、その結果、１枚小役の種類はｎ＋３となる。１枚小役が単独又は複数当選することで、共通１枚小役（１枚共通役）を構成する。主制御部１００は、レア小役（チェリー、スイカ、チャンス目）と共通１枚小役が同時当選した場合、ＲＢ１内部中とＲＢ２内部中とで、引き込む小役図柄を変える。すなわち、主制御部１００は、ＲＢ１内部中には共通１枚小役の何れかの図柄を停止させて、レア小役は入賞させないが、ＲＢ２内部中には、逆にレア小役図柄を停止させて、共通１枚小役の何れかは入賞させないように停止制御する。これによって、有利度に差をつけているのである。なお、普通小役の１つである。

【０５４２】

（９）中段チェリー役（ＦＲｎ＋１）：左ドラム２ａにチェリー図柄、中ドラム２ｂ及び右ドラム２ｃにベル又はリプレイ図柄が有効ライン上に揃って停止した場合の役名であり、獲得枚数は１枚となる（チェリー／ＡＮＹ／ＡＮＹと表記される）。抽選で中段チェリー役が内部当選すると、ＦＲｎ＋１（フルーツｎ＋１）の条件装置１個（及び複数の共通１枚役）が作動する。左リールに黒バーを狙うとチェリー図柄が中断に停止して、ＡＴボーナス（アシストボーナス）が確定する。左リールにデカチリ図柄（上チリ図柄と下チリ図柄）を狙うとデカチリ図柄が下段に停止するので、迫力があり遊技者に興奮を与えることができる。また、ビッグボーナス役と中段チェリー役及び共通１枚役が同時当選することがあり、この場合は、ＡＴボーナスとビッグボーナスが確定する。なお、レア小役の１つである。

【０５４３】

（８）強チェリー役（ＦＲｎ＋２）：左ドラム２ａの下段にチェリー図柄、中ドラム２ｂ及び右ドラム２ｃにチェリー図柄が右上がりに３つ揃って停止した場合の役名であり、獲得枚数は１枚となる。また、ビッグボーナス役と強チェリー役及び共通１枚役が同時当選することがあり、ＡＴボーナスが高確率で抽選される。なお、レア小役の１つである。

【０５４４】

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

【０５４５】

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

【０５４６】

（１１）スイカ役（ＦＲｎ＋５）：左ドラム２ａの上段にスイカ図柄、中ドラム２ｂ及び右ドラム２ｃにスイカ図柄が右下がりに３つ揃って停止した場合の役名であり、獲得枚数は１枚となる。また、ビッグボーナス役とスイカ役及び共通１枚役が同時当選すること

があり、ＡＴボーナスが高確率で抽選される。なお、レア小役の１つである。
【０５４７】
（１２）チャンス目役（ＦＲｎ＋６）：左ドラム２ａの上段にスイカ図柄、中ドラム２ｂ及び右ドラム２ｃにスイカ図柄が右下がりで取りこぼした形で停止した場合の役名であり、獲得枚数は１枚となる。また、ビッグボーナス役とチャンス目役及び共通１枚役が同時当選することがあり、ＡＴボーナスが高確率又は低確率で抽選される。スイカ役とチャンス目役は、共通小役と共通１枚役とが同時に当選していおり、その場合、ＲＢＢ、ＲＢ１又はＲＢ２が内部当選しているときと、内部当選していないときとで、両役を構成する図柄を引き込むか否かの停止制御が変わるのである。なお、レア小役の１つである。
【０５４８】
（１３）リプレイ（再遊技）：３つのドラムにリプレイ図柄が有効ライン上に揃った場合の役名であり、これに対してメダルは獲得されない。内部当選するとフラグエリアにＲＰフラグを立て、これが単独当選した場合、又はボーナス役と同時当選した場合にも、再遊技が必ず入賞して作動する。リプレイは組合せ図柄が１種類で、遊技者のスタートレバー９の操作により、次回のゲームはメダルを投入することなく行うことができる。なお、リプレイが作動しても、ＲＴ（再遊技の当選確率）の変動契機とはならない。リプレイ役には、特殊リプレイ役やフェイクリプレイ役がある。複合リプレイ役は、通常リプレイ役に加えて、特殊リプレイ役及びフェイクリプレイ役などがが同時に複数当選するリプレイ役である。主制御部１００は、複合リプレイ役（複合再遊技役）が当選した場合に、第１レギュラーボーナス内部中遊技よりも、第２レギュラーボーナス内部中遊技の方が、アシスト遊技にとって有利な処理を行う。つまり、特殊リプレイ役を引き込める場合に、入賞又は取りこぼしに拘わらず、有利処理を行うのである。
【０５４９】
図１０７（Ｂ）において、ビッグボーナスゲーム（ＲＢＢゲーム）が終了した次のゲームから、又は設定変更後に、一般ゲーム（図では、「一般遊技」と記載）が開始する。この一般ゲームにおけるリプレイ確率（リプレイが当選する確率）は、約１／７．３（置数８９７８／６５５３６）である（初期リプレイ状態：リプレイ確率が変動していない状態の通常遊技）。
【０５５０】
一般ゲーム（通常遊技）において、ビッグボーナス役であるＲＢＢが内部当選し、そのゲームでＲＢＢが入賞すると、次の遊技からＲＢＢゲームが開始する。ＲＢＢゲームは、メダルの払出しが所定数の５０枚を超えると終了し、その次の遊技からリプレイ役の当選確率が低い通常リプレイ状態となる。なお、一般ゲーム→ＲＢＢが内部当選→ＲＢＢ入賞→ＲＢＢゲームで５０枚超払出し→ＲＢＢゲーム終了→一般ゲームを繰り返す。つまり、パチスロの遊技には、少なくとも再遊技役が所定確率で当選する通常遊技と、この通常遊技においてビッグボーナス役（ＲＢＢ）が当選し、作動することによって移行するビッグボーナス遊技がある。また、作動せずに内部当選状態となったＲＢＢ内部中遊技もある。
【０５５１】
アシスト遊技は、一般ゲーム、ＲＢＢ内部中遊技、ビッグボーナス一般遊技において、停止ボタンの操作態様を報知し、その通りに遊技者が操作（入賞態様で操作）すると、遊技者にとっての利益（例えば、遊技メダルの獲得、ＡＴ抽選など）を得ることができる。一般ゲーム（通常遊技）において、移行リプレイを連続入賞させて、ＲＴ状態を変え、外れの少ない状態にすることで、アシスト遊技の払い出しメダルの増加率を上げることができる。
【０５５２】
ビッグボーナス遊技には、ビッグボーナス一般遊技と、このビッグボーナス一般遊技においてレギュラーボーナス役（ＲＢ１又はＲＢ２）が当選し、図柄が表示されて、作動することによって移行するレギュラーボーナス遊技（ＳＲＢ遊技）と、当選した何れかのレギュラーボーナス役が作動せずに内部当選状態となったレギュラーボーナス内部中遊技（ＲＢ１内部中又はＲＢ２内部中）がある。このレギュラーボーナス役には、少なくとも２

種類の通常レギュラーボーナス役（ＲＢ１）と、それよりも有利な有利レギュラーボーナス役（ＲＢ２）がある。ＲＢ１を悪ＲＢ、ＲＢ２を良ＲＢとも言う。

【０５５３】

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

【０５５４】

ビッグボーナス遊技中（ＲＢＢゲーム中）に、第１レギュラーボーナス役（通常レギュラーボーナス役）が内部当選状態となったら、次の遊技は第１レギュラーボーナス内部中遊技となる。一方、ビッグボーナス遊技中に、第２レギュラーボーナス役（有利レギュラーボーナス役）が内部当選状態となったら、第２レギュラーボーナス内部中遊技となる。主制御部１００は、通常遊技または第１レギュラーボーナス内部中遊技のいずれかにおいて、又は、両遊技において、複合小役（例えば、複数の共通１枚小役、第１～第３ベル小役、共通ベル小役、及びレア小役が同時当選する。）が当選した場合、１枚小役又はベル小役を引き込んで入賞させるが、レア小役は蹴とばして入賞させない。一方、主制御部１００は、有利レギュラーボーナス内部中遊技において、複合小役（例えば、複数の共通１枚小役、第１～第３ベル小役、共通ベル小役、及びレア小役が同時当選する。）が当選した場合、レア小役を引き込んで入賞させるが、１枚小役又はベル小役は蹴とばして入賞させない。なお、引き込み制御をしても、チェリー役、スイカ役、チャンス目役、１枚小役は取りこぼすこともある。なお、この複合小役は、少なくともベル小役等の普通小役と、チェリー役、スイカ役、チャンス目役とが同時に当選するレア小役を含んだ小役である。つまり、レア役の複合小役（レア複合小役）である。

【０５５５】

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

【０５５６】

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

【０５５７】

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

【０５５８】

図１０８～図１１１は、窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。これらの図を用いて、複合小役が当選したときの停止制御について詳述する。

【０５５９】

まず、再遊技役が所定確率（１／７．３）で当選する通常遊技において、ビッグボーナス役が当選して、作動図柄が表示（例えば、青７、青７、青７）されると、ビッグボーナス遊技に移行する。ビッグボーナス遊技には、ビッグボーナス一般遊技があり、通常遊技と同じ確率で小役が当選するようになっている。ビッグボーナス一般遊技において、レギュラーボーナス役が当選し、作動することによって移行するレギュラーボーナス遊技と、当選したレギュラーボーナス役が作動せずに内部当選状態となったレギュラーボーナス内部中遊技がある。このレギュラーボーナス役は、少なくとも２種類あり、第１レギュラーボーナス役と、この第１レギュラーボーナス役よりも有利な第２レギュラーボーナス役があり、主制御部１００は、複合小役が当選した場合、第１レギュラーボーナス内部中遊技において、停止スイッチの操作によって、普通小役図柄を引き込んで、普通小役を入賞させるように複数の回胴を停止制御する。その一方、第２レギュラーボーナス内部中遊技において、停止スイッチの操作によって、レア小役図柄を引き込んで、レア小役を入賞させるように複数の回胴を停止制御する。すなわち、主制御部１００（有利処理手段）は、第１レギュラーボーナス内部中遊技よりも、第２レギュラーボーナス内部中遊技の方が、ＡＴボーナス（アシスト遊技）にとって有利な処理（高確率遊技への移行抽選、ＡＴ抽選、上乗せ抽選、ストック抽選など）を行うのである。なお、通常遊技中に左１ｓｔ操作以外の操作を行うとペナルティとなり、数ゲーム間はアシスト抽選を行わない。同様に、ＲＢ内部中に左１ｓｔ以外の操作でペナルティとなる。

【０５６０】

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

【０５６１】

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

【０５６２】
一方、ＲＢ２内部中遊技（第２レギュラーボーナス内部中遊技）において、複合小役１が内部当選した場合、遊技者がＤＤＴポイントの黒バーを狙って、第１停止で左停止ボタン１０ａを操作すると、有効ライン上の中段にチェリー図柄が停止する（図１０８（Ｂ２）参照）。なお、白７図柄を狙うと中段に上シン図柄と下段に下シン図柄が停止するので迫力がある。主制御部１００は、上段ベルの配当が９枚で多いが、組み合わせ図柄の数が多い、中段にチェリー図柄又は上シン図柄を引き込み制御するのである。
【０５６３】
第２停止で中停止ボタン１０ｂを操作すると、中段にリプレイ図柄が停止する（図１０８（Ｃ２）参照）。第３停止で右停止ボタン１０ｃを操作すると、上段にベル図柄が停止して、中段チェリーが入賞する（図１０８（Ｄ２）参照）。配当は１枚である。
【０５６４】
主制御部１００（有利処理手段）は、同じ複合小役１が内部当選した場合でも、第１レギュラーボーナス内部中遊技よりも、第２レギュラーボーナス内部中遊技の方が、アシスト遊技（ＡＴボーナス等）にとって有利な処理を行う（ＡＴボーナスの当落抽選や上乗せ抽選、ストック抽選などを行う）。なお、一般ゲーム（通常遊技）において、ビッグボーナス役であるＲＢＢが内部当選し、そのゲームでＲＢＢが入賞しなければ、ＲＢＢ内部中遊技に移行する。このＲＢＢ内部中遊技でも、主制御部１００は、複合小役１が内部当選した場合に、中段チェリーを入賞させるように引き込み制御を行うようにして、有利な処理を行うこともできる。ＲＢＢ内部中遊技において、例えば純外れが当選して、ＲＢＢ図柄を引き込むことができる状態になった以降の遊技では、有利な処理を行わないようになっている。これによって、意図した攻略をさせないようにできる。一方、一般ゲーム（通常遊技）におけるＲＢＢ内部中遊技では、停止制御は変更せずに、第１レギュラーボーナス内部中遊技と同様に、不利な制御を行うようにしてもよい。。
【０５６５】
図１０９を参照し、ＲＢ１内部中遊技（第１レギュラーボーナス内部当選中遊技）において、複合小役２が内部当選すると、複数の１枚小役（ＦＲ５～ＦＲｎの何れかが複数）及び強チェリー役が同時に当選状態になる。図１０９（Ａ）は、３つのリールが回転している状態である。
【０５６６】
遊技者が左リールのＤＤＴポイントの黒バーを狙って、第１停止で左停止ボタン１０ａを操作すると、上段にベル図柄（有効ライン上には、１枚小役図柄のリプレイ図柄）が停止する（図１０９（Ｂ１）参照）。この時、チェリー図柄は蹴飛ばし制御によって枠外に停止させる。第２停止で中停止ボタン１０ｂを操作すると、中段の有効ライン上にスイカ図柄が停止して１枚小役がテンパイ状態になる（図１０９（Ｃ１）参照）。第３停止で右停止ボタン１０ｃを操作すると、中段の有効ライン上にベル図柄が停止して、１枚小役が入賞する（図１０９（Ｄ１）参照）。配当は１枚である。なお、この１枚小役は、図柄が引き込める範囲にないときには、取りこぼすことがあり、その場合には非入賞となって、払い出しはない。
【０５６７】
一方、ＲＢ２内部中遊技（第２レギュラーボーナス内部中遊技）において、複合小役２が内部当選した場合、遊技者がＤＤＴポイントの黒バーを狙って、第１停止で左停止ボタン１０ａを操作すると、有効ライン上の中段に黒バー図柄が停止する（図１０９（Ｂ２）参照）。
【０５６８】
第２停止で中停止ボタン１０ｂを操作すると、中段にチェリー図柄が停止する（図１０９（Ｃ２）参照）。第３停止で右停止ボタン１０ｃを操作すると、上段にチェリー図柄が停止して、強チェリーが入賞する（図１０９（Ｄ２）参照）。チェリー図柄が右上がりに３枚表示されて、配当は１枚である。
【０５６９】

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

【０５７０】

複合小役３が内部当選すると、複数の１枚小役（ＦＲ５～ＦＲｎの何れかが複数）及び中チェリー役が同時に当選状態になる。また、複合小役４が内部当選すると、複数の１枚小役（ＦＲ５～ＦＲｎの何れかが複数）及び弱チェリー役が同時に当選状態になる。図１０９（Ａ）は、３つのリールが回転している状態である。ＲＢ１内部中遊技において、複合小役３又は複合小役４が当選した場合、図１０９（Ｂ１）、図１０９（Ｃ１）及び図１０９（Ｄ１）は複合小役２が内部当選した時と同じなので説明を援用する。

【０５７１】

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

【０５７２】

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

【０５７３】

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

【０５７４】

遊技者が左リールのＤＤＴポイントの黒バーを狙って、第１停止で左停止ボタン１０ａを操作すると、上段にベル図柄（有効ライン上には、リプレイ図柄）が停止する（図１１０（Ｂ１）参照）。この時、チェリー図柄は蹴飛ばし制御によって枠外に停止させる。ま

た、スイカ図柄は上段には引き込まない。第２停止で中停止ボタン１０ｂを操作すると、中段の有効ライン上にベル図柄が停止する（図１１０（Ｃ１）参照）。第３停止で右停止ボタン１０ｃを操作すると、下段にベル図柄（有効ライン上には、リプレイ図柄）が停止して、右下り一直線にベル図柄が表示されて、右下ベル（第２小役）が入賞する（図１１０（Ｄ１）参照）。配当は９枚である。

【０５７５】

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

【０５７６】

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

【０５７７】

主制御部１００（有利処理手段）は、同じ複合小役５が内部当選した場合でも、第１レギュラーボーナス内部中遊技よりも、第２レギュラーボーナス内部中遊技の方が、アシスト遊技（ＡＴボーナス等）にとって有利な処理を行う（ＡＴボーナスの当落抽選や上乗せ抽選、ストック抽選などを行う）。なお、一般ゲーム（通常遊技）において、ビッグボーナス役であるＲＢＢが内部当選し、そのゲームでＲＢＢが入賞しなければ、ＲＢＢ内部中遊技に移行する。このＲＢＢ内部中遊技でも、主制御部１００は、複合小役１が内部当選した場合に、中段チェリーを入賞させるように引き込み制御を行うようにして、有利な処理を行うこともできる。ＲＢＢ内部中遊技において、例えば純外れが当選して、ＲＢＢ図柄を引き込むことができる状態になった以降の遊技では、有利な処理を行わないようになっている。これによって、意図した攻略をさせないようにできる。一方、一般ゲーム（通常遊技）におけるＲＢＢ内部中遊技では、停止制御は変更せずに、第１レギュラーボーナス内部中遊技と同様に、不利な制御を行うようにしてもよい。。

【０５７８】

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

【０５７９】

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

【０５８０】

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

常遊技）におけるＲＢＢ内部中遊技では、停止制御は変更せずに、第１レギュラーボーナス内部中遊技と同様に、不利な制御を行うようにしてもよい。

【０５８１】

図１１２～図１１３は、窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。これらの図を用いて、シフトＲＢ役（ＲＢ１又はＲＢ２）が当選したときの停止制御について詳述する。

【０５８２】

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

【０５８３】

まず、第２レギュラーボーナス役が当選した場合を説明する。右１ｓｔ操作（右停止ボタン１０ｃの操作）で白７図柄を正しく狙うと、有効ライン上に白７図柄が停止する（図１１２（Ｂ）参照）。なお、白７図柄が中央に停止するのは外れ目図柄であるが、１枚役（白７図柄が中央一直線に停止する役）を同時当選させてもよい。

【０５８４】

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

【０５８５】

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

【０５８６】

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

術思想）となる。
【０５８７】
１）一種BB中シフトRB内部中時、シフトRBの種類に応じた入賞/作動役（リプレイ含む出目）の変化が可能となる。例えば、Aの場合はベルとリプレイのみが入賞/作動、Bの場合はベル/レア役（スイカ、チェリー）、リプレイが入賞/作動する。
【０５８８】
２）入賞役（出目）の変化による一種BB中シフトRB内部中の1Gあたりの純増期待枚数を変化させることが可能となる。例えば、Aの場合は純増2.0枚（ベル当選が多い）、Bの場合は純増1.0枚（ベルの一部が払い出しの少ないレア役に変化して入賞する）となる。効果として、ＲＢＢは所定の払い出し枚数で終了するので、第１レギュラーボーナス内部中遊技よりも、第２レギュラーボーナス内部中遊技の方がゲーム数が延びる。理由は、第２レギュラーボーナス内部中遊技の純増が少なく、払い出しによる終了条件が達成されるまでにゲーム数が長くなるからである。すなわち、有利な状態が長く続くことになる。
【０５８９】
３）入賞役（出目）が変化することによる一種BB中シフトRB内部中における、指示機能の抽選が変化し、当選確率が内部中のＲＢによって左右される。例えば、Aの場合はベルが多くなるので、ベルでの指示機能抽選確率は低くなる一方、Bの場合は複合役のベルの一部がレア役で入賞するので、レア役時の指示機能抽選確率が高くなる。
【０５９０】
４）内部中になったシフトRBの種類に応じたRT状態を持つ事で、RT状態別の指示機能抽選の確率を変化させる事ができる。例えば、シフトRB（A）内部中をRT1、シフトRB（B）内部中をRT2とし、通常ベルの当選時に指示機能抽選がRT1＜RT2で行うことができる。
【０５９１】
５）シフトRB作動によるシフトRB種別切り替え攻略への対策が必要となる。つまり、シフトRB内部中のハズレをリプレイで埋めれない場合に、不利なシフトRBを恣意的に作動させる事により、再度ＲＢＢ通常遊技に戻って、有利ＲＢである上位のシフトRB当選を待つという攻略法への対策である。シフトRB（A）遊技の消化中はシフトRB（A）の抽選が強い（または、シフトRB（A）のみを抽選）、シフトRB（B）消化中はシフトRB（B）の抽選が強い（または、シフトRB（B）のみを抽選）。例えば、シフトRB（A）遊技中は１００パーセントの確率でシフトRB（A）を第１ゲームで当選させて、内部当選状態を維持し、シフトRB（A）遊技が終了すると、必ずシフトRB（A）が内部当選状態になるようにする。その一方、シフトRB（B）遊技中は１００パーセントの確率でシフトRB（B）を第１ゲームで当選させて、内部当選状態を維持し、シフトRB（B）遊技が終了すると、必ずシフトRB（B）が内部当選状態になるようにする。
【０５９２】
６）シフトRB内部中になった際のリールの出目によるゲーム性が創出できる。即ち、シフトRBをはずした際の出目により、内部中状態のシフトRBの種類が判別可能となる。シフトRB（A）またはシフトRB（B）当選時にダブルテンパイする7図柄の配列で7を狙えを指示する。例えば、揃った7が赤だとシフトRB（A）、白だとシフトRB（B）のような内容を遊技者にアピールできる。一方、上記では内部中をわかるようにしたパターンであるが、逆に外した時の出目が同一で、シフトRBの種類が分からない仕様にすることができる。例えば、図１１２に示すように、ビッグボーナス遊技に移行して、何れかのレギュラーボーナス役が当選した場合、逆押しで白７図柄を狙うように指示を出し、共に白７図柄が中央一直線に停止させるのである（図１１２（Ｃ３）参照）。
【０５９３】
図１１４～図１１５は、窓部の図柄表示状態を時系列的に示した模式図である。これらの図を用いて、複合リプレイ役が当選したときの停止制御について詳述する。
【０５９４】

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

【０５９５】

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

【０５９６】

図１１４を参照し、ＲＢ２内部中遊技（第２レギュラーボーナス内部当選中遊技）において、複合リプレイ役が内部当選すると、複数のリプレイ役が同時当選するが、少なくとも通常リプレイ役及び特殊リプレイ役が含まれる。この特殊リプレイ役は、アシスト遊技（第三のボーナスの報知遊技）にとって有利な抽選処理を行う役である。複合リプレイ役１は、通常リプレイ役、特殊リプレイ役及びフェイクリプレイ役が同時に複数当選するリプレイ役である。また、複合リプレイ役２は、通常リプレイ役及び特殊リプレイ役は同時に複数当選するリプレイ役であるが、フェイクリプレイ役は当選しないので、ＲＢ１内部中遊技とＲＢ２内部中遊技では、特殊リプレイ役が入賞可能となる。図１１４（Ａ）は、３つのリールが回転している状態である。

【０５９７】

ＲＢ２内部中遊技において、複合リプレイ役１が当選すると、主制御部１００は、副制御部１６０にコマンドを送信して、表示演出装置１１に逆押しで白７図柄（請求項の「特定図柄」である）を狙うように指示を出す。

【０５９８】

遊技者が右ドラム２ｃの白７図柄を狙って、第１停止で右停止ボタン１０ｃを正しく操作すると、リール下段に白７図柄（有効ライン上には、スイカ図柄）が停止する（図１１４（Ｂ）参照）。第２停止で、中ドラム２ｂの白７図柄を狙って、中停止ボタン１０ｂを正しく操作すると、有効ライン上に白７図柄が停止する（図１１４（Ｃ１）参照）。その一方、第２停止で、左ドラム２ａの白７図柄を狙って、左停止ボタン１０ａを正しく操作すると、リール上段に白７図柄（有効ライン上には、上チリ図柄）が停止する（図１１４（Ｃ２）参照）。

【０５９９】

図１１４（Ｃ１）の状態で、遊技者が第３停止で、左ドラム２ａの白７図柄を狙って、左停止ボタン１０ａを正しく操作すると、リール上段に白７図柄（有効ライン上は、上チリ図柄）が停止して、白７図柄が右下がり一直線に表示される（図１１４（Ｄ）参照）。図１１４（Ｃ２）の状態で、遊技者が第３停止で、中ドラム２ｂの白７図柄を狙って、中停止ボタン１０ｂを正しく操作すると、有効ライン上に白７図柄が停止して、白７図柄が右下がり一直線に表示される（図１１４（Ｄ）参照）。即ち、主制御部１００は、ＲＢ２内部中遊技において、複合リプレイ役１が当選すると、逆押しを指示して、特殊リプレイ役を入賞させるように引き込み制御を行うが、フェイクリプレイ役や通常リプレイ役は蹴飛ばす制御を行う。ただし、特殊リプレイ役の図柄を引き込めない場合、他の再遊技役の何れかを必ず入賞させる。なお、ＲＢ２内部中遊技において、複合リプレイ役２が当選した場合も同様に、主制御部１００は、副制御部１６０にコマンドを送信して、表示演出装置１１に逆押しで白７図柄を狙うように指示を出し、正しく操作されると特殊リプレイ役を入賞させる。主制御部１００（有利処理手段）は、ＲＢ２内部中遊技において、複合リプレイ役１が当選しても、複合リプレイ役２が当選しても、アシスト遊技（第３のボーナ

ス）にとって有利な処理を行うのである。
【０６００】
図１１５を参照し、ＲＢ１内部中遊技（第１レギュラーボーナス内部当選中遊技）において、複合リプレイ役が内部当選すると、複数のリプレイ役が同時当選するが、少なくとも通常リプレイ役及び特殊リプレイ役が含まれる。この特殊リプレイ役は、アシスト遊技（第三のボーナスの報知遊技）にとって有利な抽選処理を行う役である。複合リプレイ役１は、通常リプレイ役、特殊リプレイ役及びフェイクリプレイ役が同時に複数当選するリプレイ役である。また、複合リプレイ役２は、通常リプレイ役及び特殊リプレイ役は同時に複数当選するリプレイ役であるが、フェイクリプレイ役は当選しないので、ＲＢ１内部中遊技とＲＢ２内部中遊技では、特殊リプレイ役が入賞可能となる。図１１５（Ａ）は、３つのリールが回転している状態である。
【０６０１】
ＲＢ１内部中遊技において、複合リプレイ役１が当選すると、主制御部１００は、副制御部１６０にコマンドを送信して、表示演出装置１１に逆押しで白７図柄（請求項の「特定図柄」である）を狙うように指示を出す。
【０６０２】
遊技者が右ドラム２ｃの白７図柄を狙って、第１停止で右停止ボタン１０ｃを正しく操作すると、リール下段に白７図柄（有効ライン上には、スイカ図柄）が停止する（図１１５（Ｂ）参照）。第２停止で、中ドラム２ｂの白７図柄を狙って、中停止ボタン１０ｂを正しく操作すると、有効ライン上に白７図柄が停止する（図１１５（Ｃ１）参照）。その一方、第２停止で、左ドラム２ａの白７図柄を狙って、左停止ボタン１０ａを正しく操作すると、リール上段に白７図柄（有効ライン上には、上チリ図柄）が停止する（図１１５（Ｃ２）参照）。
【０６０３】
図１１５（Ｃ１）の状態で、遊技者が第３停止で、左ドラム２ａの白７図柄を狙って、左停止ボタン１０ａを正しく操作しても、リール上段外又はリール下段外に白７図柄を停止させて、白７図柄を一直線に表示させない（図１１５（Ｄ１）参照）。また、図１１５（Ｃ２）の状態で、遊技者が第３停止で、中ドラム２ｂの白７図柄を狙って、中停止ボタン１０ｂを正しく操作しても、リール上段外又はリール下段外に白７図柄を停止させて、白７図柄を一直線に表示させない（図１１５（Ｄ２）参照）。即ち、主制御部１００は、ＲＢ１内部中遊技において、複合リプレイ役１が当選すると、逆押しを指示して、特殊リプレイ役を入賞させないように蹴飛ばし制御を行うが、フェイクリプレイ役や通常リプレイ役は引き込む制御を行う。ただし、特殊リプレイ役の図柄を引き込めない場合、他の再遊技役の何れかを必ず入賞させる。なお、ＲＢ１内部中遊技において、複合リプレイ役２が当選した場合も同様に、主制御部１００は、副制御部１６０にコマンドを送信して、表示演出装置１１に逆押しで白７図柄を狙うように指示を出し、正しく操作されると特殊リプレイ役を入賞させるのである。主制御部１００（有利処理手段）は、ＲＢ１内部中遊技において、複合リプレイ役１が当選しても、アシスト遊技（第３のボーナス）にとって有利な処理を行わないが、複合リプレイ役２が当選すると、有利な処理を行うのである。
【０６０４】
要約すると、本発明に係るパチスロ遊技機は、外周面に複数種類の図柄が配置された複数の回胴（３つのリール）と、遊技において、抽選用データを用いて、役の抽選を行う役抽選手段（主制御部１００）と、遊技において複数の回胴を回転させ、各々の回胴に対応して設けられた停止スイッチの操作を受け付けて、対応する回胴を個々に停止させ、前記役の抽選結果に応じて図柄を表示する制御手段（主制御部１００）と、前記遊技において、遊技上の処理を行う遊技処理手段（主制御部１００）と、演出を表示可能な表示演出装置（液晶表示装置やＬＥＤ、スピーカ等）と、を具備している。前記役抽選手段が抽選で決定する役の中には、少なくともビッグボーナス役、レギュラーボーナス役、小役及び再遊技役があり、前記遊技には、少なくとも前記再遊技役が所定確率で当選する通常遊技と、該通常遊技において前記ビッグボーナス役が当選して、作動することによって移行する

ビッグボーナス遊技と、前記停止スイッチの操作手順が報知されるアシスト遊技がある。
【０６０５】
再遊技役には、少なくとも特殊再遊技役（白７が３つ一直線に表示される）とフェイク再遊技役（白７が２つ一直線に表示されるが、３つは揃わない）とを含む複数の再遊技役が同時に当選する複合再遊技役があり、特殊再遊技役が作動すると特定図柄（白７図柄）が一直線に表示される。ビッグボーナス遊技には、ビッグボーナス一般遊技と、該ビッグボーナス一般遊技においてレギュラーボーナス役が当選し、作動することによって移行するレギュラーボーナス遊技と、当選した該レギュラーボーナス役が作動せずに内部当選状態となったレギュラーボーナス内部中遊技がある。
【０６０６】
レギュラーボーナス役には、第１レギュラーボーナス役（不利ＲＢ）と、該第１レギュラーボーナス役よりも有利な第２レギュラーボーナス役（有利ＲＢ）があり、レギュラーボーナス内部中遊技には、前記第１レギュラーボーナス役が内部当選状態となった第１レギュラーボーナス内部中遊技と、前記第２レギュラーボーナス役が内部当選状態となった第２レギュラーボーナス内部中遊技とがある。
【０６０７】
いずれのレギュラーボーナス内部中遊技（不利ＲＢ及び有利ＲＢ）においても、複合再遊技役が当選し、前記表示演出装置が前記特定図柄を狙わせるための狙え演出を表示した場合（図１１４（Ａ）及び図１１５（Ａ）の逆押し白７狙え演出）、前記制御手段は、前記停止スイッチの第１操作と、続く第２操作によって、前記特定図柄を一直線上にテンパイ可能なように引き込んで、前記複数の回胴を停止制御する（図１１４（Ｂ）、（Ｃ１）、（Ｃ２）参照、図１１５（Ｂ）、（Ｃ１）、（Ｃ２）参照）。
【０６０８】
特定図柄が２つ一直線上に揃ったテンパイ状態で、前記停止スイッチの最終操作が為されたとき、第２レギュラーボーナス内部中遊技であれば、前記制御手段は、有効ライン上に、特殊再遊技役図柄を引き込んで、前記特殊再遊技役が作動可能なように回転中の回胴を停止制御する（図１１４（Ｄ）参照）。一方、第１レギュラーボーナス内部中遊技であれば、前記制御手段は、有効ライン上に、フェイク再遊技役図柄を引き込んで、前記フェイク再遊技役が作動可能なように前記回転中の回胴を停止制御する（図１１５（Ｄ１）及び（Ｄ２）参照）。複合再遊技役が当選した場合において、前記遊技処理手段（主制御部１００）は、前記第１レギュラーボーナス内部中遊技よりも、前記第２レギュラーボーナス内部中遊技の方が、前記アシスト遊技にとって有利な処理を行う。この有利な処理としては、アシスト遊技の当落抽選、ストック抽選、上乗せ抽選、高確率移行抽選などがあげられる。ストック抽選で当選すれば、アシスト遊技のストックが貯留され、アシスト遊技１セットが一旦終了となっても、ストック貯留分から１つを消化することで、アシスト遊技を継続することができる。
【０６０９】
本実施例は実施例３の発展例であり、実施例３に共通する説明は全て援用する。相違点は、ＲＢＢ（ビッグボーナス）に加えて、ＳＲＢＢ（スーパー・ビッグボーナス）が当選することであり、ＳＲＢＢによって出玉の荒波を作り出すことができる。
【０６１０】
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おり、図１０６と同じであるから説明を援用する。
【０６１１】
図１２６は、配当表及び遊技状態遷移図である。図１２６（Ａ）は、役物未作動時、ＢＢ一般遊技時（規定数３枚）の配当表であるが、役物作動時も同様に同じ規定数である。図１０７（Ａ）との相違点は、ＳＲＢＢ（スーパー・ビッグボーナス）が当選し、ＳＲＢＢの一般遊技において１種役物（ＲＢ３：超有利）が当選可能なことである。また、ＳＲＢＢの一般遊技では、第２レギュラーボーナス役（有利なシフトＲＢ２：第一種特別役物

）は当選するが、第１レギュラーボーナス役（不利なシフトＲＢ１：第一種特別役物）は当選しない。したがって、有利なシフトＲＢ２又は超有利なシフトＲＢ３の何れかが内部当選状態となる。一方、シフトＲＢ３しか当選しないようにもできる。

【０６１２】

（１）スーパー・ビッグボーナス役（ＳＲＢＢ：第一種特別役物に係る役物連続作動装置）：左ドラム２ａに上チリ、中ドラム２ｂに青７、右ドラム２ｃに青７が有効ライン上に停止した場合の役名であり、獲得枚数は０枚で、その後にスーパー・ビッグボーナスゲーム（ＳＲＢＢゲーム）が付与される。ボーナス役の組合せ図柄は１種類のみで、単独で内部当選しても、停止ボタン部１０の停止操作タイミングが合わなければ、有効ライン上に上記所定のボーナス役図柄が停止しないので、次遊技以降に持ち越されることになる。

【０６１３】

このＳＲＢＢゲームは、払出枚数（獲得枚数）が７５枚を超えると終了するようになっており、投入枚数が３枚で、小役の当選確率は通常遊技と同じである。また、投入枚数が３枚で、押し順小役の操作手順を報知しなければ、１ゲーム当りの払出し枚数の期待値は３枚未満（例えば、２枚程度）なので、ＲＢＢゲームが終了すると、計算上ほぼ確実にメダルが減少する（換言すると、１回のＲＢＢゲームでメダルが増加する期待値はマイナスとなる）。つまり、ＳＲＢＢゲームは、遊技者にとって不利な遊技状態となっている。なお、減るＢＢについては、図５３～図５８で十分に説明しているので、その説明内容を援用する。ただし、スーパー・ビッグボーナス遊技は、スーパー・ビッグボーナス一般遊技と、このスーパー・ビッグボーナス一般遊技においてレギュラーボーナス役が内部当選したレギュラーボーナス内部中遊技で消化され、両区間では押し順小役を全て入賞させることで、出玉は増える。一方、ＳＲＢ図柄が揃って作動することにより移行したレギュラーボーナス遊技状態には、基本的にならないようになっている（ペナルティ状態）。すなわち、レギュラーボーナス遊技状態になると、３種類のベル小役の当選領域が重なり合っており、本来分散していたベル小役当選領域の２／３が不当選（又は１枚役当選領域）となるので、当然ながらスーパー・ビッグボーナス遊技を平均すると出玉が減る計算になるのである。

【０６１４】

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

【０６１５】

一般遊技状態（ＲＴ０状態：リプレイ当選確率は、所定値の約１／７．３）において、ボーナス役（ＳＲＢＢ）が内部当選（条件装置作動）して持ち越すと、少なくとも次のゲーム以降はリプレイの当選確率が変動して高確率再遊技状態（ＲＴ１ａ状態：リプレイ確率約１／５．５）となる。このボーナス役図柄が表示され（入賞）、ボーナス役の作動によるＳＲＢＢゲームが終了（作動終了）すると、リプレイの当選確率が変動して初期状態（ＲＴ０状態）に戻る。つまり、遊技者はＲＴ０状態、ＲＴ１ａ状態、ＳＲＢＢゲーム状態（ＳＲＢＢ一般遊技又はシフトＲＢゲーム状態）の何れかの遊技状態で、変動表示ゲームを行うことになる。なお、ＳＲＢＢが内部当選しても、ＲＴ０状態を維持してもよい。

【０６１６】

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

【０６１７】

（３）第２レギュラーボーナス役（有利なシフトＲＢ２：第一種特別役物）：左ドラム２ａにスイカ、中ドラム２ｂに赤バー、右ドラム２ｃにチェリーが有効ライン上に停止し

た場合の役名であり、獲得枚数は０枚で、その後にレギュラーボーナスゲーム（ＲＢゲーム）が付与される。ボーナス役の組合せ図柄は１種類のみで、単独で内部当選しても、停止ボタン部１０の停止操作タイミングが合わなければ、有効ライン上に上記した所定のボーナス役図柄が停止しないので、次遊技以降に持ち越されることになる。このＲＢ２ゲームは、８ゲーム入賞又は１２ゲーム消化で終了するようになっているが、投入枚数が３枚で、１ゲーム当りの払出し枚数の期待値は後述するように３枚未満（例えば、１枚程度）なので、ＲＢ２ゲームが終了すると、計算上ほぼ確実にメダルが減少する（換言すると、１回のＲＢ１ゲームでメダルが増加する期待値はマイナスとなる）。つまり、ＲＢ２ゲームは、遊技者にとって不利な遊技状態となっている。ＲＢ２ゲームの１つの終了条件は、１２ゲーム消化であり、１２ゲーム行えば２４枚（－２枚×１２ゲーム）だけ減ることになる。なお、減るＢＢについては、図５３～図５８で十分に説明しているので、その内容を援用する。また、有利なシフトＲＢ２中に、シフトＲＢを抽選して、当選したＲＢを持ち越すことで、シフトＲＢ２終了後に、シフトＲＢ２が内部当選した状態にすることができる。例えば、シフトＲＢ２中には、シフトＲＢ２しか当選しないようにできるし、当選比率をシフトＲＢ１対シフトＲＢ２（後述する）を１対１程度にすれば、遊技者にとってペナルティとなり、死に物狂いで作動させない様にするので、面白みが増す。

【０６１８】

（４）第３レギュラーボーナス役（超有利なシフトＲＢ３：第一種特別役物）：左ドラム２ａにスイカ、中ドラム２ｂに赤バー、右ドラム２ｃに赤バーが有効ライン上に停止した場合の役名であり、獲得枚数は０枚で、その後にレギュラーボーナスゲーム（ＲＢゲーム）が付与される。ボーナス役の組合せ図柄は１種類のみで、単独で内部当選しても、停止ボタン部１０の停止操作タイミングが合わなければ、有効ライン上に上記した所定のボーナス役図柄が停止しないので、次遊技以降に持ち越されることになる。このＲＢ３ゲームは、８ゲーム入賞または１２ゲーム消化で終了するようになっているが、投入枚数が３枚で、１ゲーム当りの払出し枚数の期待値は、後述するように３枚未満（例えば、１枚程度）なので、ＲＢ３ゲームが終了すると、計算上ほぼ確実にメダルが減少する（換言すると、１回のＲＢ１ゲームでメダルが増加する期待値はマイナスとなる）。つまり、ＲＢ３ゲームは、遊技者にとって不利な遊技状態となっている。ＲＢ３ゲームの１つの終了条件は、１２ゲーム消化であり、１２ゲーム行えば２４枚（－２枚×１２ゲーム）だけ減ることになる。なお、減るＢＢについては、図５３～図５８で十分に説明しているので、その内容を援用する。また、有利なシフトＲＢ２中に、シフトＲＢを抽選して、当選したＲＢを持ち越すことで、シフトＲＢ２終了後に、シフトＲＢ２が内部当選した状態にすることができる。例えば、シフトＲＢ２中には、シフトＲＢ２しか当選しないようにできるし、当選比率をシフトＲＢ１対シフトＲＢ２（後述する）を１対１程度にすれば、遊技者にとってペナルティとなり、死に物狂いで作動させない様にするので、面白みが増す。なお、図１０７で説明した内容は同じなので説明を援用する。

【０６１９】

（５）特殊再遊技作動（特リプ：再遊技）：左ドラム２ａに上チリ、中ドラム２ｂに赤バー、右ドラム２ｃに赤バーが有効ライン上に停止した場合の役名であり、これに対してメダルは獲得されない。特殊リプレイ役を引き込める場合に、入賞又は取りこぼしに拘わらず、有利処理を行うのである。

【０６２０】

（６）非特殊再遊技作動（フェイク・リプ：再遊技）：左ドラム２ａに非上チリ、中ドラム２ｂに赤バー、右ドラム２ｃに赤バーが有効ライン上に停止した場合の役名であり、これに対してメダルは獲得されない。非特殊リプレイ役を引き込む場合には、入賞又は取りこぼしに拘わらず、有利処理を行わないのである。

【０６２１】

パチスロ遊技には、停止スイッチの有利な操作順序（操作手順）が報知されるアシスト遊技がある。主制御部（役抽選手段）が役の抽選で決定する役の中には、少なくともビッグボーナス役、レギュラーボーナス役、小役及び再遊技役がある。また、パチスロ遊技に

は、少なくとも再遊技役が所定確率で当選する通常遊技と、この通常遊技においてビッグボーナス役が当選して、作動することによって移行するビッグボーナス遊技がある。主制御部（役抽選手段）が役の抽選で決定する役としての小役には、レア小役と普通小役と、並びに、このレア小役及びこの普通小役が同時に当選する複合小役がある。

【０６２２】

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

【０６２３】

第１ビッグボーナス役が当選して、作動することによって移行する第１ビッグボーナス遊技では、第１レギュラーボーナス役と、第２レギュラーボーナス役が当選可能である一方、第２ビッグボーナス役が当選して、作動することによって移行する第２ビッグボーナス遊技では、不利な第１レギュラーボーナス役は当選せずに、有利な第２レギュラーボーナス役が当選可能である。レギュラーボーナス内部中遊技には、第１レギュラーボーナス役が内部当選状態となった第１レギュラーボーナス内部中遊技と、第２レギュラーボーナス役が内部当選状態となった第２レギュラーボーナス内部中遊技とがある。

【０６２４】

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

【０６２５】

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

＊＊＊

図１２７は、遊技状態遷移図である。

【０６２６】

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

【０６２７】

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

【０６２８】

図１２７（Ａ）において、ビッグボーナスゲーム（ＲＢＢゲーム）が終了した次のゲー

ムから、又は設定変更後に、一般ゲーム（なお、「通常遊技」ともいう）が開始する。この一般ゲームにおけるリプレイ確率（リプレイが当選する確率）は、約１／７．３（置数８９７８／６５５３６）である（初期リプレイ状態：リプレイ確率が変動していない状態の通常遊技）。

【０６２９】

一般ゲーム（通常遊技）において、ビッグボーナス役であるＲＢＢが内部当選し、そのゲームでＲＢＢが入賞すると、次の遊技からＲＢＢゲームが開始するが、ＲＢＢが入賞しないとＲＢＢ内部中遊技へ移行する。ＲＢＢゲームは、メダルの払出しが所定数の５０枚を超えると終了し、その次の遊技からリプレイ役の当選確率が低い通常リプレイ状態となる。なお、一般ゲーム→ＲＢＢが内部当選→ＲＢＢ入賞→ＲＢＢゲームで５０枚超払出し→ＲＢＢゲーム終了→一般ゲームを繰り返す。つまり、パチスロの遊技には、少なくとも再遊技役が所定確率で当選する通常遊技と、この通常遊技においてビッグボーナス役（ＲＢＢ）が当選し、作動することによって移行するビッグボーナス遊技がある。また、作動せずに内部当選状態となったＲＢＢ内部中遊技もある。

【０６３０】

アシスト遊技は、一般ゲーム、ＲＢＢ内部中遊技、ビッグボーナス一般遊技において、停止ボタンの操作態様を報知し、その通りに遊技者が操作（入賞態様で操作）すると、遊技者にとっての利益（例えば、遊技メダルの獲得、ＡＴ抽選など）を得ることができる。一般ゲーム（通常遊技）において、移行リプレイを連続的に入賞させて、ＲＴ状態を変更して、外れの少ない状態にすることで、アシスト遊技の払い出しメダルの増加率を上げることができる（図１２７（Ｂ）参照）。図では、ＲＴ０状態→ＲＴ０１移行リプレイ入賞→ＲＴ０１状態→ＲＴ０２移行リプレイ入賞→ＲＴ０２状態→ＲＴ０３移行リプレイ入賞→ＲＴ０３状態となる。その後に、ＲＴ２移行リプレイ入賞→ＲＴ２状態又はＲＴ３移行リプレイ入賞→ＲＴ３状態へと推移する。なお、各ＲＴ状態で押し順小役を取りこぼした場合、又は、ＲＴ０移行リプレイが入賞した場合、一気にＲＴ０状態に移行するので、指示機能が発動しなければ、ＲＴ２状態又はＲＴ３状態へ移行することは、ほぼ不可能である。

【０６３１】

ビッグボーナス遊技には、破線で示したビッグボーナス一般遊技と、このビッグボーナス一般遊技（ＲＴ２状態）においてレギュラーボーナス役（シフトＲＢ）が当選し、図柄が表示されて、作動することによって移行するレギュラーボーナス遊技（ＲＢ遊技）と、当選したレギュラーボーナス役が作動せずに内部当選状態となったレギュラーボーナス内部中遊技（ＲＢ内部中）がある。図１２７（Ｃ）を参照し、このレギュラーボーナス役には、通常レギュラーボーナス役（ＲＢ１）と、それよりも有利な有利レギュラーボーナス役（ＲＢ２）を設けることができる（少なくとも２種類以上のレギュラーボーナス役であり、３種類以上を設けてもよい）。この例では、ＲＢ１を悪ＲＢ、ＲＢ２を良ＲＢとも言う。

【０６３２】

ビッグボーナス一般遊技において、高確率でシフトＲＢが、小役やリプレイ役と同時にほぼ１ゲーム目に当選するようになっており、ＲＢが内部当選状態になって、再遊技役の当選確率がＲＴ２状態からＲＴ３状態へと変動する。

【０６３３】

ビッグボーナス遊技中（ＲＢＢゲーム中）に、レギュラーボーナス役が内部当選状態となったら、次の遊技はレギュラーボーナス内部中遊技（ＲＴ３状態）となる。主制御部１００は、レギュラーボーナス内部中遊技において、複合小役（例えば、複数の共通１枚小役、第１～第３ベル小役、共通ベル小役、及びレア小役が同時当選する。）が当選した場合、レア小役を引き込んで入賞させる一方、１枚小役又はベル小役は蹴とばして入賞させない。なお、引き込み制御をしても、チェリー役、スイカ役、チャンス目役、１枚小役は取りこぼすこともある。また、この複合小役は、少なくともベル小役等の普通小役と、チェリー役、スイカ役、チャンス目役とが同時に当選するレア小役を含んだ小役である。つ

まり、ベルなどの普通小役とレア小役の複合小役（レア複合小役）である。
【０６３４】
複合小役が当選した場合において、主制御部１００（有利処理手段）は、レギュラーボーナス内部中遊技で、ＡＴボーナス（アシスト遊技又は報知遊技）にとって有利な処理を行う。例えば、主制御部１００（有利処理手段）は、レギュラーボーナス内部中遊技において、何れかの複合小役が当選したら、レア小役を入賞させて、ＡＴボーナスの当落抽選や上乗せ抽選、ストック抽選などを行う（アシスト遊技にとって有利な処理を行う）。また、主制御部１００（有利処理手段）は、通常遊技（ＲＴ０状態）よりも、第２レギュラーボーナス内部中遊技の方が、アシスト遊技にとって有利な処理を行う。さらに、主制御部１００（有利処理手段）は、通常遊技＜レギュラーボーナス内部中遊技と言うように、有利度に差をつけた処理を行う。具体的には、複合小役が当選した場合において、主制御部１００は、通常遊技ではレア小役を蹴飛ばす処理、レギュラーボーナス内部中遊技では全ての複合小役中のレア小役を引き込む処理を実行し、レア小役の引き込み制御をしたらアシスト遊技にとって有利な処理を行うというようにもできる。一方、シフトＲＢ図柄が揃って作動することにより移行したＲＢ遊技（レギュラーボーナス遊技状態）には、基本的にならないようになっている（ペナルティ状態）。ビッグボーナス遊技において、所定数の遊技媒体を払い出すと、ＢＢ遊技は終了して一般ゲーム（ＲＴ０状態）へ移行する。なお、ＢＢ遊技の終了後に、所定ゲーム数間だけＲＴ４状態（特定再遊技状態）へ移行して、ＲＴ０状態に戻るようにしてもよい。
【０６３５】
パチスロ機は、外周面に複数種類の図柄が配置された３つ（複数）の回胴と、遊技において、役抽選テーブル（抽選用データ）を用いて、主制御部１００は、役の抽選を行う。
【０６３６】
主制御部１００は、遊技において複数の回胴を回転させ、各々の回胴に対応して設けられた３つの停止スイッチの操作を受け付けて、対応する回胴を個々に停止させ、役の抽選結果に応じて図柄を表示する。また、主制御部１００は、指示機能が発動する有利区間において、アシストボーナスなどに関して有利な処理（ＡＴ抽選、ＡＴ上乗せ、チャンスゾーン移行など）を行う。
【０６３７】
主制御部１００が抽選で決定する役の中には、少なくともビッグボーナス役、レギュラーボーナス役、小役及び再遊技役がある。小役には、レア小役と普通小役と、並びに、このレア小役及びこの普通小役が同時に当選する複合小役がある。遊技には、少なくとも再遊技役が所定確率で当選する通常遊技と、この通常遊技においてビッグボーナス役が当選して、作動することによって移行するビッグボーナス遊技と、停止スイッチの操作態様が報知されるアシスト遊技がある。
【０６３８】
ビッグボーナス遊技には、ビッグボーナス一般遊技と、ビッグボーナス一般遊技においてレギュラーボーナス役が当選し、作動することによって移行するレギュラーボーナス遊技と、当選したレギュラーボーナス役が作動せずに内部当選状態となったレギュラーボーナス内部中遊技がある。このレギュラーボーナス内部中遊技において、主制御部１００は複合小役が当選した場合、停止スイッチの操作によって、有効ライン上にレア小役図柄を引き込むように複数の回胴を停止制御する。また、主制御部１００は、レギュラーボーナス内部中遊技で、複合小役が当選した場合、アシスト遊技にとって有利な処理を行うのである。
【０６３９】
主制御部１００は、レア小役が当選した場合、または複合小役が当選してレア小役を引き込む制御を行う場合（所定の抽選契機）、放出抽選を行う。この放出抽選で当選したときには、当選したことを示す当選情報（放出フラグ）を０から１にセットして、情報を記憶する（放出フラグを立てる）。遊技には、停止スイッチの操作態様を指示する指示機能が発動しない通常区間の遊技と、この指示機能が発動可能な有利区間の遊技とが含まれて

いる。例えば、遊技を実行し続けて、差枚数カウンタがマイナス１００００枚と仮定すると、プラス２４００枚を超えるまで、有利区間の遊技を継続して行うことが可能となる。メダルを使用する遊技機の場合は、連続して４０００ゲームの有利区間の遊技を行った場合には、有利区間の初期化処理を実行して、有利区間の遊技を一旦終了しなければならない。有利区間の初期化処理は、指示機能に関する情報を全て初期状態に戻す処理であり、一般的にＡＲＴ機能やＡＴ機能は、ボーナスストックや上乗せが沢山残っていても、完全にリセットされて、遊技者にとっての利益は消失する。これはスロッターにとって、興趣が失せることであり、強いては客離れとつながっている。この実施例の発明は、当該問題点を解決するのが目的であり、魅力的な遊技機を提供するためのアイデアである。

【０６４０】

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

【０６４１】

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

【０６４２】

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

【０６４３】

具体的に説明すると、上述の通り、差枚数カウンタがマイナス１００００枚で放出抽選に当選すると、主制御部１００は、放出フラグを１にセットする。現在、マイナス１００００枚なので、理論的には１２４００枚超を払い出して、差枚数カウンタが２４００枚を超えるまで、継続して（断続的につなげて）アシスト遊技（有利区間の遊技）を行うことが可能である。例えば、１回で２００枚増加するアシストボーナス（アシスト遊技）であれば、１ゲーム連や超天国状態で３２ゲーム以内に放出、天国状態で１２８ゲーム以内に放出ということを繰り返すことで、通常区間の遊技に移行させることなく、トータルで１２４００枚増加させることができる（すなわち、一撃万枚放出となる）。しかし、差枚数カウンタが２４００枚を超えると、有利区間の遊技から一旦、通常区間の遊技に移行させて、パラメータを初期化しなければならない。従って、放出フラグも０にしリセットされることになる。一方、差枚数カウンタがマイナス２００００枚と仮定すれば、差枚数カウンタがマイナス１０００枚になるまで、一撃で１９０００枚のリミッターに到達するまで

出し続けることができる。その場合には（リミッターに到達すると）、主制御部１００は打ち止め処理を行う。ホール側が設定変更をすると、打ち止めは解除される。

【０６４４】

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

【０６４５】

主制御部１００は、１回で２００枚増加するアシストボーナス（アシスト遊技）であれば、ストック数が５にセットされている状態で、差枚数カウンタが２２００枚近辺になったら、遊技状態をＲＴ２又はＲＴ３の特定再遊技状態に移行させる。図１２７（Ａ）のＲＢ一般遊技中であれば、遊技状態はＲＴ２又はＲＴ３である（ＲＢ遊技はペナルティ状態）。図１２７（Ｂ）の一般遊技中であれば、複数のＲＴ移行リプレイを入賞させて、遊技状態をＲＴ０状態→ＲＴ０１状態→ＲＴ０２状態→ＲＴ０３状態→ＲＴ２状態（特定再遊技状態）→ＲＴ３状態（特定再遊技状態）に移行させる。その一方、ストック数が０（非当選状態）であれば、差枚数カウンタが２４００枚を超えるか、又は、任意の枚数（例えば、５００枚程度）を払い出したら、アシストボーナスを終了させる。この場合、通常区間の遊技へ一旦戻しても、有利区間の遊技の状態を継続させてもよい。なお、アシストボーナスが終了すると、放出フラグ及びストック数は、共に０のリセット状態になる。

【０６４６】

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

【０６４７】

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

【０６４８】

例えば、１回で２００枚増加するアシストボーナス（アシスト遊技）であれば、ストック情報が複数存在しているとき、１ゲーム連や超天国状態で３２ゲーム以内に放出、天国状態で１２８ゲーム以内に放出ということを繰り返すことで、通常区間の遊技に移行させることなく、トータルで１２４００枚増加させることができる（すなわち、一撃万枚放出

となる）。しかし、差枚数カウンタが２４００枚を超えると、有利区間の遊技から一旦、通常区間の遊技に移行させて、パラメータを初期化する。従って、放出フラグも０にしリセットされることになる。一方、差枚数カウンタがマイナス２００００枚と仮定すれば、差枚数カウンタがマイナス１０００枚になるまで、一撃で１９０００枚のリミッターに到達するまで出し続けることができる。その場合には（リミッターに到達すると）、主制御部１００は打ち止め処理を行う。ホール側が設定変更をすると、打ち止めは解除される。

【０６４９】

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

【０６５０】

本願出願人は、ＡＴ遊技やＡＲＴ遊技などのアシスト遊技（有利区間の遊技）で、払い出したメダル数（遊技媒体の数）と、投入したメダル数（遊技媒体の数）に基づいて、増減する遊技媒体の差枚数を効率よくカウントする、２バイトで構成される差枚数カウンタを新たに考案した（専用のバッファで２ｂｙｔｅの差数カウンタである）。

【０６５１】

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

【０６５２】

差枚数カウンタは、２ｂｙｔｅの専用バッファで０００００００００００００００～１１１１１１１１１１１１１１１１の２進数の何れかの値で差枚数をカウントする（１０進数に換算すると、０から６５５３５以下の何れかの値を取る。）。この差枚数カウンタは、有利区間の遊技における差枚数をカウントするものであり、メダルの投入で遊技媒体が減ることによって、差枚数が負の値になる場合には、この差枚数の値を０にセットする。具体的には、差枚数が０～２枚の時に、メダルの投入で遊技媒体が３枚減ることによって、本来なら差枚数が－３枚～－１枚となるが、その場合には、この差枚数の値を０にセット（設定）するのである。

【０６５３】

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

【０６５４】

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

【０６５５】

主制御部１００は、有利区間の遊技において、差枚数が許容最大数の６５５２０枚を超えたことを契機に、有利区間の遊技を終了して、有利区間の初期化処理（リセット）を実

行する。そして、主制御部１００は、有利区間の遊技を再び開始したことを契機にして、差枚数カウンタの値に、初期値の６３１２０枚にリセットする（又は、セットする）。換言すると、主制御部１００は、有利区間の遊技の開始を契機にして、差枚数カウンタの値に、初期値の６３１２０枚にリセットする（又は、セットする）。

【実施例４】

【０６５６】

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

【０６５７】

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

【０６５８】

ＡＲＴ及びＡＴは第三のボーナスと言われるもので、１セット５０ゲーム程度で特別遊技が行われ、その遊技中にストック抽選で当選すれば、１セット又は２セット以上のストックが貯留され、特別遊技終了後に直ちにストックが1つ放出されて、特別遊技が継続して実行される。また、特別遊技中に上乗せ抽選で当選すると、現在の残り遊技数に上乗せゲーム数が加算されて、特別遊技が延長される。なお、この上乗せ抽選は、ゲーム数だけではなく、払出枚数やナビ回数など色々存在する。

【０６５９】

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

【０６６０】

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

【０６６１】

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

【０６６２】

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

【０６６３】

実施例４－１の特別遊技（ＲＢＢ＋ＡＲＴ）では、図１０７（Ｂ）の一般遊技で移行リプレイ役を２回連続で入賞させることで、ハズレがないＲＴ２状態に移行させ、メダルが減るのを防ぐ。そして、押し順小役の入賞操作態様を報知することで、１ゲーム当たりの

純増枚数を２枚程度と向上させる。例えば、特別遊技を２０ゲーム１セットとし、前半１２ゲームを小役ゲームとする。後半残りの８ゲームをバトルゲーム（請求項の判定遊技）として、自力抽選による激熱演出をするのである。この場合、基本実施例として、当初の遊技回数は８ゲームと一義的に設定される。特別遊技が１セット２０ゲームなので、平均純増は４０枚で少ないが、実ボーナスもあり、敗戦するまで延々と継続するので遊技者は興奮と感動を覚える。なお、ハズレ領域をシングルボーナスの当選領域とし、次ゲームで１枚役が入賞するか又は取りこぼすようにしてもよい。

【０６６４】

主制御部１００（判定遊技実行手段）が、勝敗を決めるための判定遊技を実行する。判定遊技は、後半の８ゲーム固定である（初期の遊技回数）。主制御部１００（有利処理手段）は、特別遊技に対して有利な処理を行うことができる。主制御部１００は、アシスト遊技を実行し、例えば、副制御部１６０に停止スイッチの有利な操作態様を液晶表示装置に報知させる。判定遊技では、初期の遊技回数８回が設定されている。主制御部１００（判定遊技実行手段）は、バトルゲームにおいて役の抽選（小役、レア役、リプレイ役、実ボーナス役、チャンス目、特殊リプレイ役、複数種類の１枚役など）を行って、まずは、１／８（設定された遊技回数分の１）の確率で、当落抽選を行うのである。即ち、当選確率は１２．５パーセントであり、当落抽選の結果が当選の場合、バトルゲームで勝利と決定する。

【０６６５】

一方、当落抽選の結果が落選（落選確率８７．５パーセント）の場合には、今回の役の抽選結果が敗北役のとき、判定遊技で敗北と決定する。敗北役としては、例えば、当選確率が１／７．３の通常リプレイ役である。しかし、ハズレがないＲＴ２状態で当選することとなった増加リプレイ役は、この敗北役には該当しない。その結果、遊技者は増加リプレイ役と、敗北役の通常リプレイ役との区別がつかず、敗北を覚悟して落胆するが、勝利となった場合の逆効果で喜びが増大する（進歩性の肯定理由）。

【０６６６】

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

【０６６７】

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

【０６６８】

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

【０６６９】

図１１９（Ａ）は、敗北役を全ての通常リプレイ役とし、その当選確率を１／７．３とした場合を示している。まず、設定された遊技回数分の１の確率（１／８）で、当落抽選

を行うので、１２．５パーセントの確率で勝利するが、逆に８７．５パーセントの確率で勝利しない。この時、敗北役である通常リプレイ役の当選確率が１／７．３なので、これらを乗算すると、敗北確率は１１．９９パーセントとなる。一方、勝利にも、敗北にもならずに維持されて次ゲームへ行く確率は、７５．５１パーセントとなる。主制御部１００は、このときにゲーム数をジャンプ（又は、ワープ）させるための、ジャンプ抽選を実行して、ジャンプさせるか否かを決定する。例えば、当選すると２ゲーム以上をジャンプさせる。例えば、３ゲームジャンプさせる場合には、２ゲーム目ではなく、４ゲーム目に移行することになる。従って、設定された遊技回数分の１の確率（１／５）で、当落抽選を行うことになる。以下、同様の処理を実行するが、一気に７ゲームジャンプすると１／１で当選する。すなわち１００％で当選することになる。

【０６７０】

２ゲーム目で、設定された遊技回数分の１の確率（１／７）で、当落抽選を行うので、１４．３パーセントの確率と維持確率を乗算した１０．７９パーセントで勝利するが、逆に６４．７パーセント（７５．５１－１０．７９パーセント）の確率で勝利しない。この時、敗北役である通常リプレイ役の当選確率が１／７．３なので、これらを乗算すると、敗北確率は８．８７パーセントとなる。一方、勝利にも、敗北にもならずに維持されて次ゲームへ行く確率は、５５．８６パーセントとなる。これを繰り返し、残り１ゲームまで維持される確率は４．４６パーセントとなり、その場合には１００パーセントで勝利となる。これらは独立事象なので、勝利確率を合計すると６３．２パーセントで勝利となる。

【０６７１】

図１１９（Ｂ）は、置き数範囲を狭めて、敗北役を全ての通常リプレイ役の一部とし、その当選確率を１／８．３とした場合を示している。まず、設定された遊技回数分の１の確率（１／８）で、当落抽選を行うので、１２．５パーセントの確率で勝利するが、逆に８７．５パーセントの確率で勝利しない。この時、敗北役である通常リプレイ役の当選確率が１／８．３なので、これらを乗算すると、敗北確率は１０．５４パーセントとなる。一方、勝利にも、敗北にもならずに維持されて次ゲームへ行く確率は、７６．９６パーセントとなる。

【０６７２】

２ゲーム目で、設定された遊技回数分の１の確率（１／７）で、当落抽選を行うので、１４．３パーセントの確率と維持確率を乗算した１０．９９パーセントで勝利するが、敗北確率は７．９５パーセントとなる。一方、勝利にも、敗北にもならずに維持されて次ゲームへ行く確率は、５８．０２パーセントとなる。これを繰り返し、残り１ゲームまで維持される確率は５．０９パーセントとなり、その場合には、１００パーセントで勝利となる。これらは独立事象なので、勝利確率を合計すると６６．６パーセントで勝利となる。

【０６７３】

図１２０（Ａ）は、置き数範囲を更に狭めて、敗北役を全ての通常リプレイ役の一部とし、その当選確率を１／９．３とした場合を示しており、勝利確率は６９．５パーセントで勝利となる。図１２０（Ｂ）は、敗北役を全ての通常リプレイ役の一部とし、その当選確率を１／１０．３とした場合を示しており、勝利確率は７１．９パーセントで勝利となる。

【０６７４】

図１２１（Ａ）は、置き数範囲を更に狭めて、敗北役を全ての通常リプレイ役の一部とし、その当選確率を１／１１．３とした場合を示しており、勝利確率は７９．３パーセントで勝利となる。図１２１（Ｂ）は、敗北役を全ての通常リプレイ役の一部とし、その当選確率を１／１２．３とした場合を示しており、勝利確率は７５．７パーセントで勝利となる。

【０６７５】

図１２２（Ａ）は、置き数範囲を更に狭めて、敗北役を全ての通常リプレイ役の一部とし、その当選確率を１／２１．３とした場合を示しており、勝利確率は８５．０パーセントで勝利となる。図１２２（Ｂ）は、敗北役を全ての通常リプレイ役の一部とし、その当

選確率を１／２８．３とした場合を示しており、勝利確率は８８．５パーセントで勝利となる。

【０６７６】

図１２３（Ａ）は、置き数範囲を更に狭めて、敗北役を全ての通常リプレイ役の一部とし、その当選確率を１／４２．３とした場合を示しており、勝利確率は９２．１パーセントで勝利となる。図１２３（Ｂ）は、敗北役を全ての通常リプレイ役の一部とし、その当選確率を１／４９．３とした場合を示しており、勝利確率は９３．２パーセントで勝利となる。

【０６７７】

図１２４～図１２５は、判定遊技の当選確率を示す図である。判定遊技における、敗北役を全ての通常リプレイ役とし、その当選確率を１／７．３と固定されており、表計算ソフトのＥＸＣＥＬ（登録商標）を用いて確率を計算している。

【０６７８】

初期の遊技回数を８ゲームとした場合は、図１１９（Ａ）で既に示したので、説明を省略する。図１２４（Ａ）は、初期の遊技回数を７ゲームとした場合を示しており、勝利確率は６７．１パーセントで勝利となる。図１２４（Ｂ）は、初期の遊技回数を６ゲームとした場合を示しており、勝利確率は７１．４パーセントで勝利となる。そして、図１２４（Ｃ）は、初期の遊技回数を５ゲームとした場合を示しており、勝利確率は７６．１パーセントで勝利となる。

【０６７９】

図１２５（Ａ）は、初期の遊技回数を４ゲームとした場合を示しており、勝利確率は８１．３パーセントで勝利となる。図１２５（Ｂ）は、初期の遊技回数を３ゲームとした場合を示しており、勝利確率は８６．９パーセントで勝利となる。図１２５（Ｃ）は、初期の遊技回数を２ゲームとした場合を示しており、勝利確率は９３．２パーセントで勝利となる。そして、図１２５（Ｄ）は、初期の遊技回数を１ゲームとした場合を示しており、勝利確率は１００パーセントで勝利となる。

【０６８０】

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

【０６８１】

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

【０６８２】

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

【０６８３】

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

の抽選を経て突入する仕組みである。

【０６８４】

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

【符号の説明】

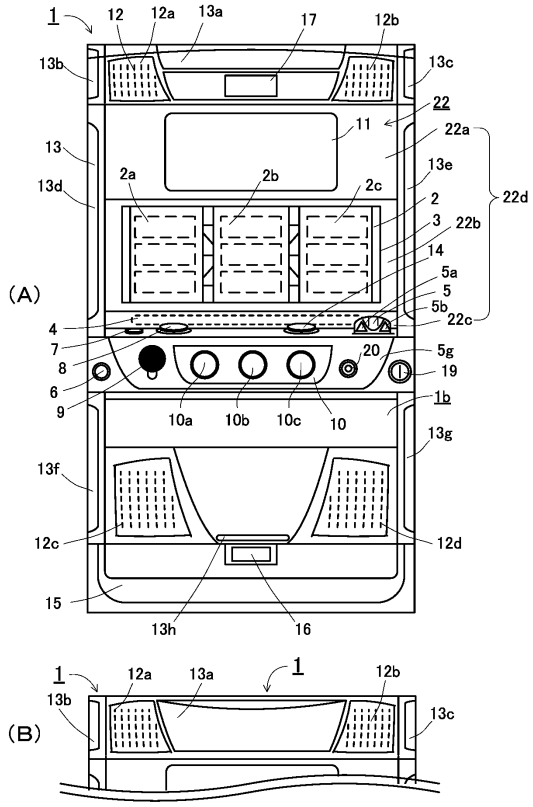
【０６８５】

１　回胴式遊技機本体
１ａ　筐体
１ｂ　前扉
２　ドラム部
２ａ　左ドラム
２ｂ　中ドラム
２ｃ　右ドラム
３　窓部
４　表示ＬＥＤブロック
４ａ　投入枚数ＬＥＤ
４ｂ　メダル貯留枚数表示ＬＥＤ
４ｃ　メダル払出枚数表示ＬＥＤ
４ｄ　リプレイ表示ＬＥＤ４ｄ
４ｅ　エラー表示ＬＥＤ
４ｆ　演出中表示ＬＥＤ
５　メダル投入部
５ａ　左光透過部
５ｂ　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
１０　停止ボタン部
１０ａ　左停止ボタン
１０ｂ　中停止ボタン
１０ｃ　右停止ボタン
１１　表示演出装置
１２　スピーカ部
１２ａ　左上スピーカ
１２ｂ　右上スピーカ
１２ｃ　左下スピーカ
１２ｄ　右下スピーカ
１３　遊技状態表示ＬＥＤ部
１４　スペシャルボタン
１５　受け皿
１６　メダル払出口
１７　ロゴパネル部
１８　メダル払出装置
１９　ドア鍵穴
２０　返却ボタン
２１　透明パネル

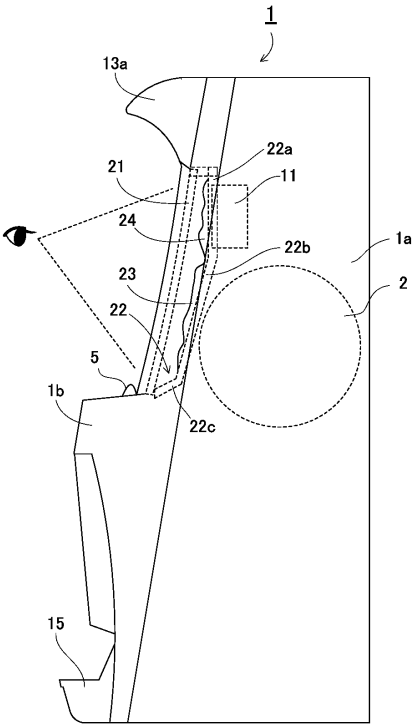
２２　デザインパネル
２３　装飾物
２４　電動式駆動物
２５　入力ＳＷ部
２６　計時部
２７　反射板
２８　電源部
２８ａ　設定用キースイッチ
２８ｂ　エラー解除スイッチ
２８ｃ　電源スイッチ
２８ｄ　鍵穴
５０　カード残高表示部
５１　貸出ボタン
５２　返却ボタン
１００　主制御部
１０１　ＲＯＭ
１０２　ＲＡＭ
１１０　スタートＳＷセンサ
１１１　操作方向センサ
１１２　スペシャルボタンセンサ
１１３　扉異常信号出力装置
１２０　停止ボタンセンサ
１３０　メダル検出センサ
１４０　ベットボタンセンサ
１５０　段階設定部
１６０　副制御部
１６１　ＲＯＭ
１６２　ＲＡＭ
１６５　クレジット制御部
１６６　データ入力回路
３００　サンド装置
３１０　紙幣挿入部
３２０　データ表示部
３２１　現金度数表示部
３２２　クレジット度数表示部
３３０　操作部
３３１　１０キー
３３２　返却ボタン
３３３　切替ボタン
３３４　払出ボタン
３４０　カード挿入部

【図面】

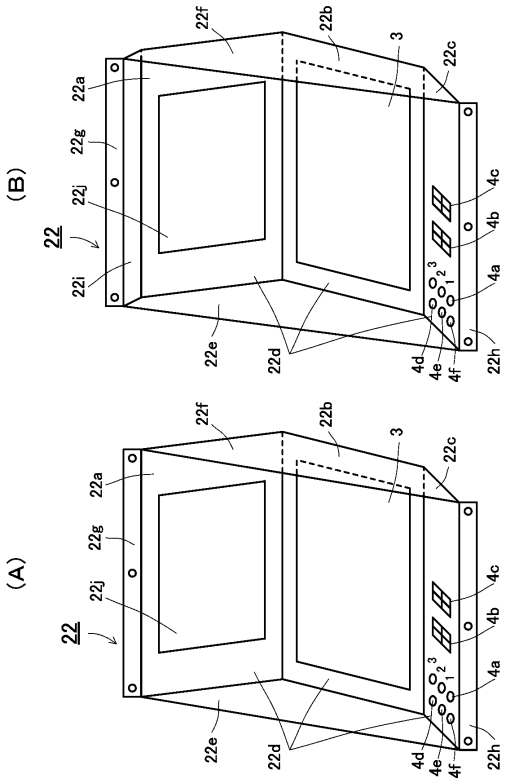
【図１】


(A)
(B)
1
12
12a
13a
17
12b
13b
13c
22
11
22a
13
13e
2a
2b
2c
22d
13d
2
3
22b
14
5a
5
5b
22c
4
7
8
6
9
20
5g
19
10a
10b
10c
10
1b
13g
13f
12c
12d
15
13h
16

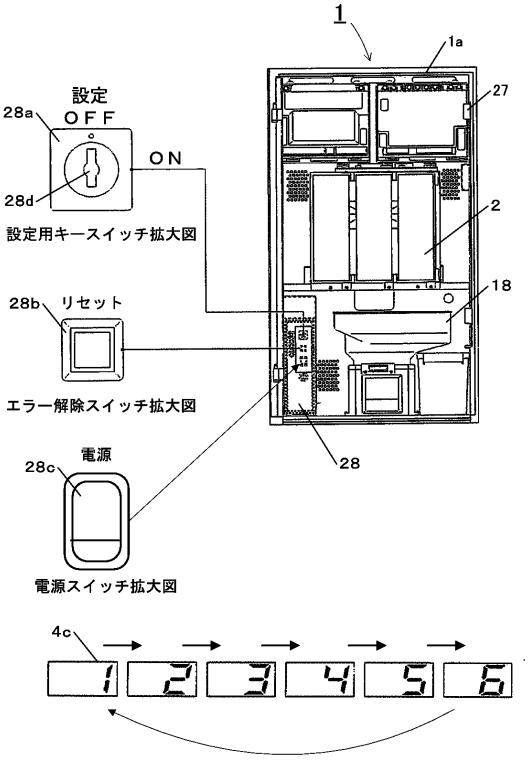
【図２】


1
13a
22a
21
11
24
22b
1a
23
2
22
5
1b
22c
15

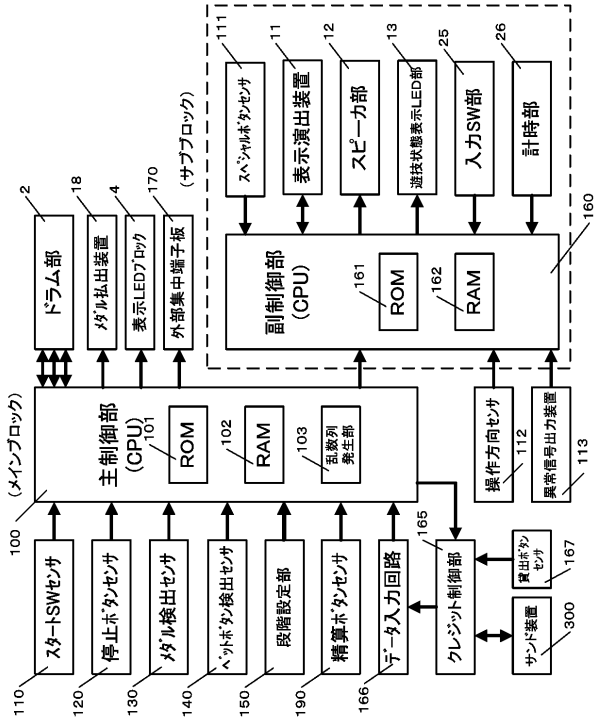
【図３】


(B)
(A)
22
22f
22b
3
22c
22a
22g
22j
22i
4c
4b
4a
22e
22d
4d
4e
4f
22h

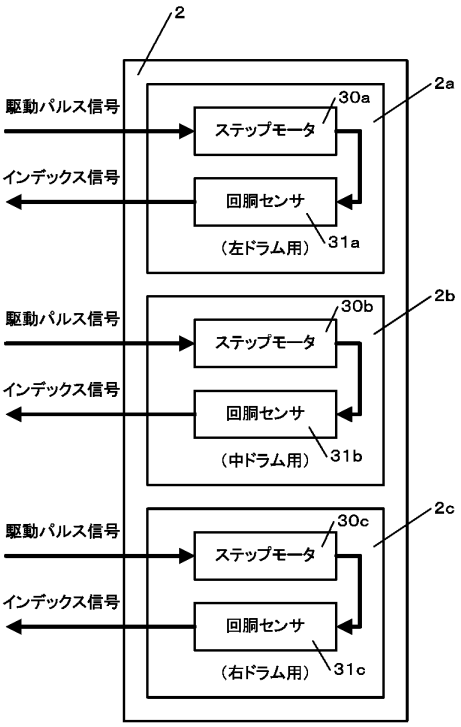
【図４】


1
1a
27
設定
OFF
ON
28a
28d
設定用キースイッチ拡大図
2
28b
リセット
18
エラー解除スイッチ拡大図
28
電源
28c
電源スイッチ拡大図
4c
1
2
3
4
5
6

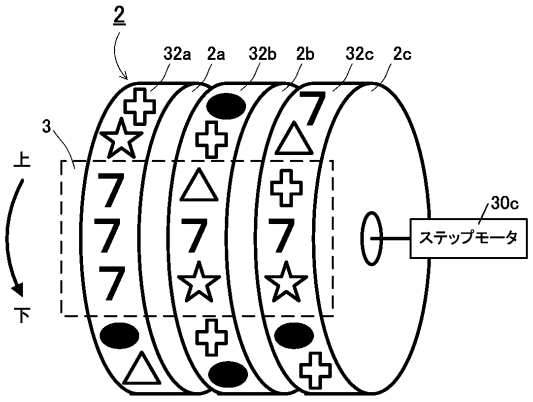
【図５】



【図６】



【図７】

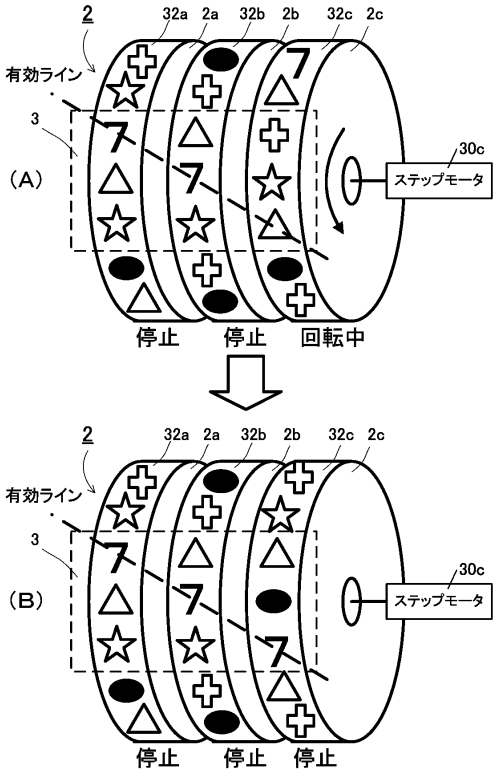


【図８】

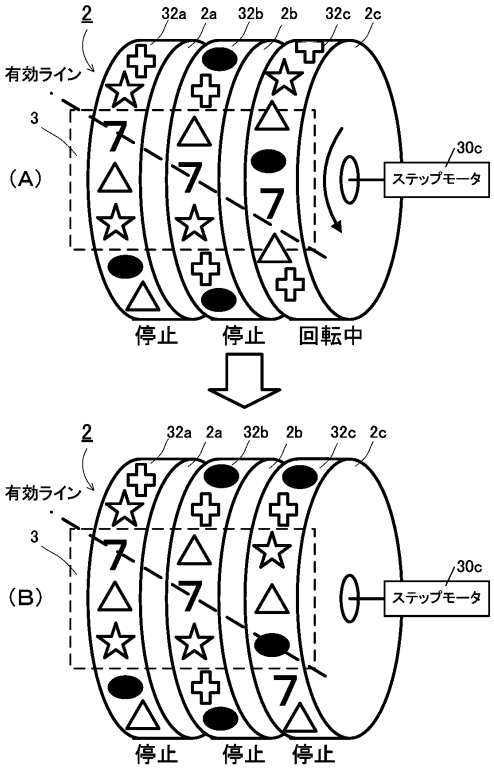
ドラムの図柄配置

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

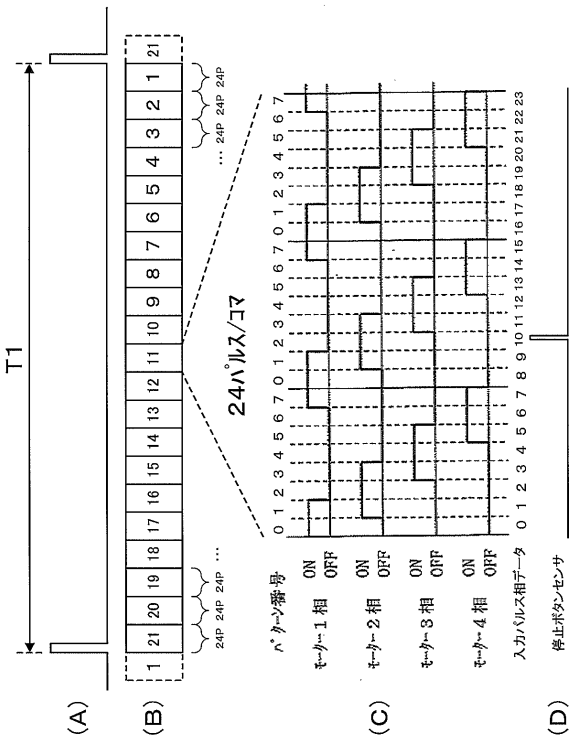
【図９】



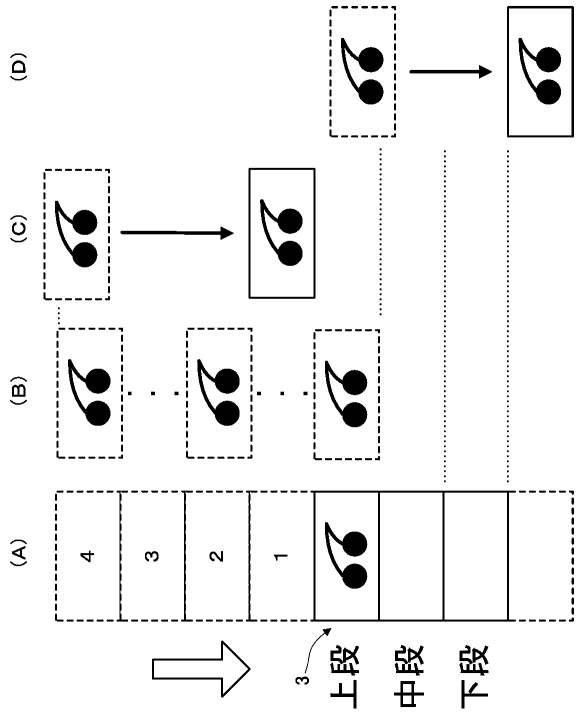
【図１０】



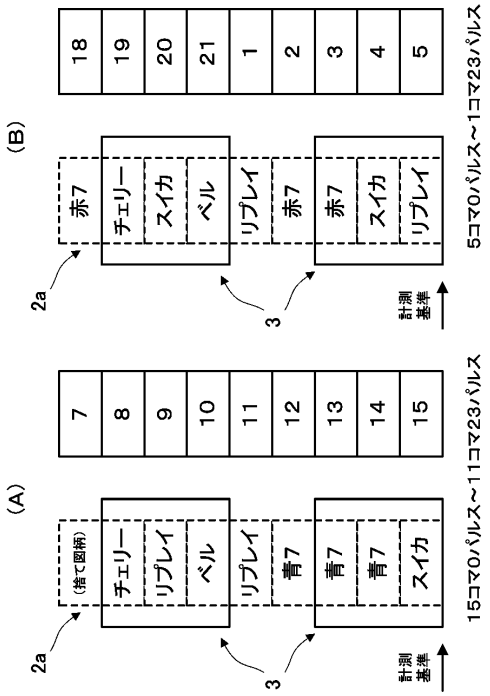
【図１１】



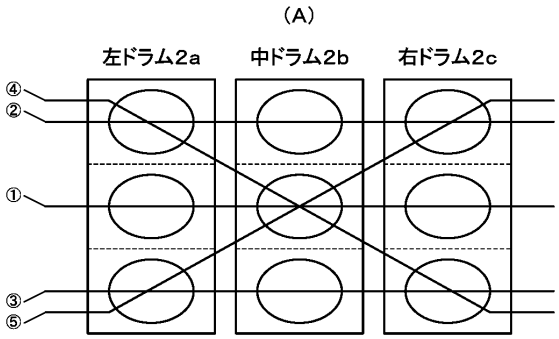
【図１２】



【図１３】



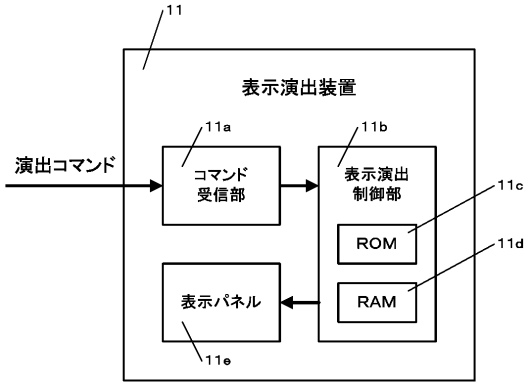
【図１４】



(B)

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

【図１５】

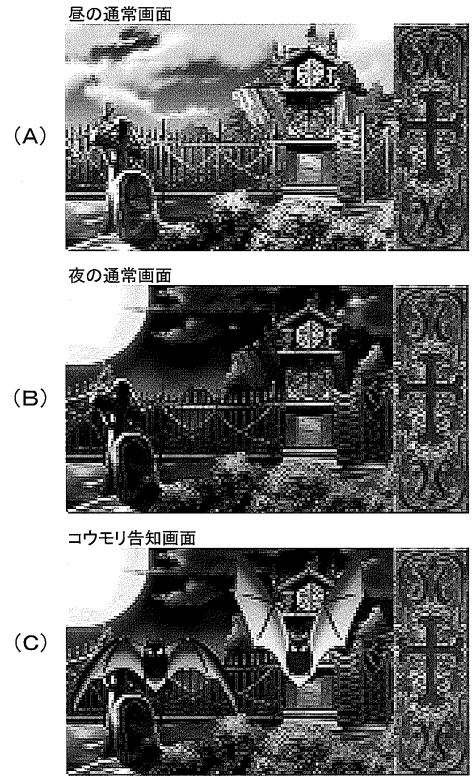


【図１６】

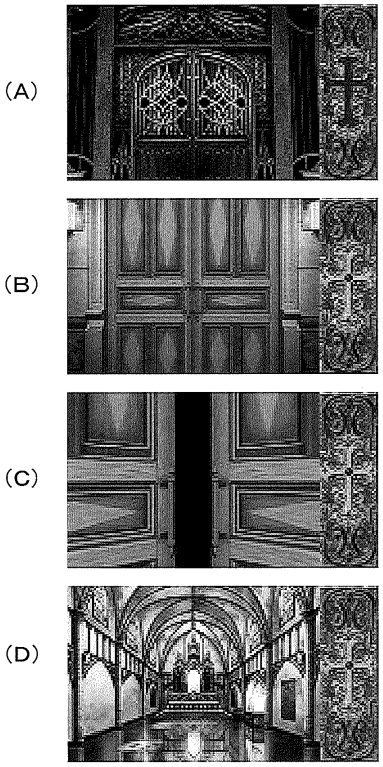
演出パターンテーブル

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
・ ・ ・	・ ・ ・	・ ・ ・

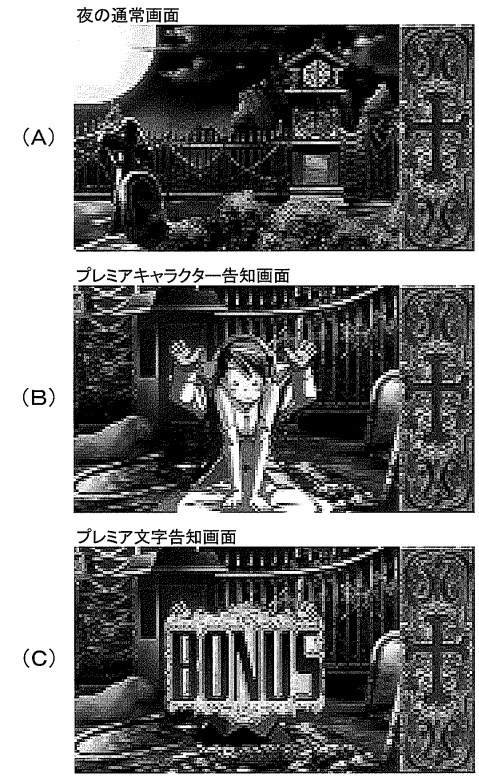
【図１７】



【図１８】



【図１９】



【図２０】

（A）

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

（B）

抽選テーブル（高確率再遊技状態：RT）

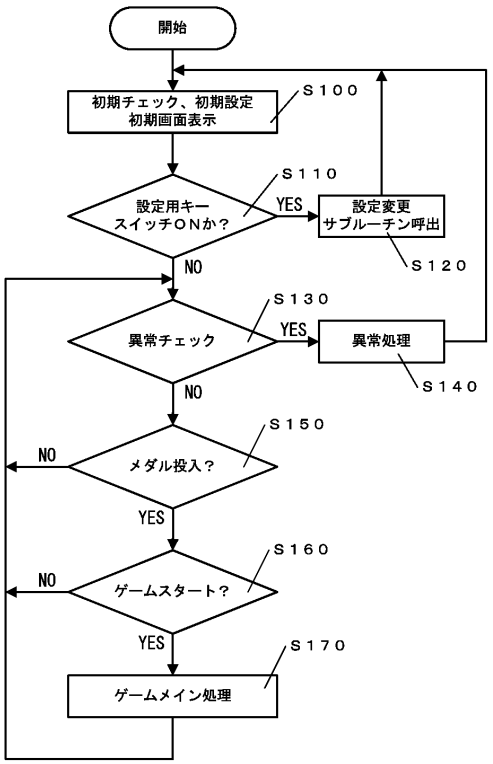
当選役	置数
ビッグボーナス	0～m1
レギュラーボーナス	m1＋1～m2
チェリー	m2＋1～m3
スイカ	m3＋1～m4
ベル	m4＋1～m5
リプレイ	m5＋1～m6＋α
ハズレ	m6＋1＋α～m7

【図２１】

配当表

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

【図２２】



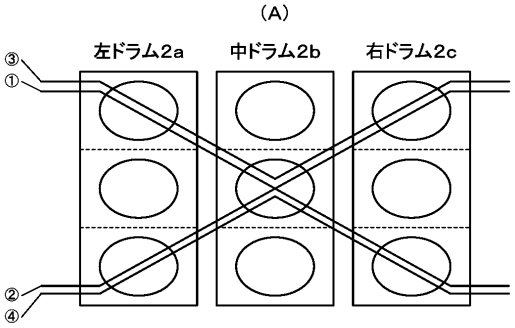
【図２３】

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２４】

(A)



(B)

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

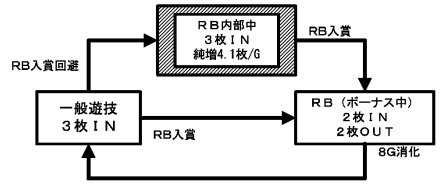
【図２５】

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】

（A）



（B）

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

（C）

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

（D）

抽選確率（RB中）

図柄組合せ	置数（X／65536）
ベル小役	65536

【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）

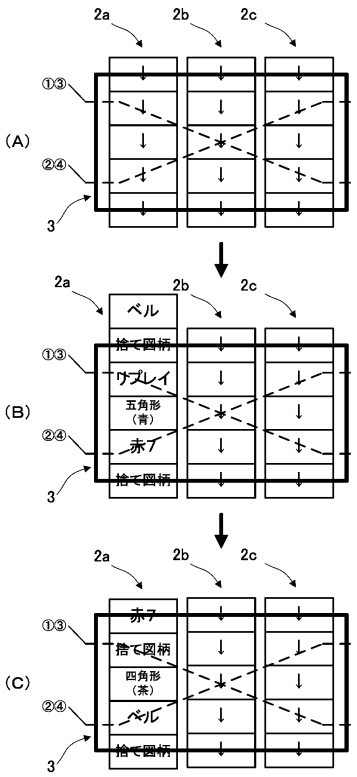
左ドラム	中ドラム	右ドラム	獲得メダル枚数	備考
赤7	ベル	ベル	15枚	赤7小役（FR1）
五角形（赤/青/白）	四角形（青）	五角形（赤/青/白）	1枚	1枚小役中2（FR7）押し順データ：2

（C）

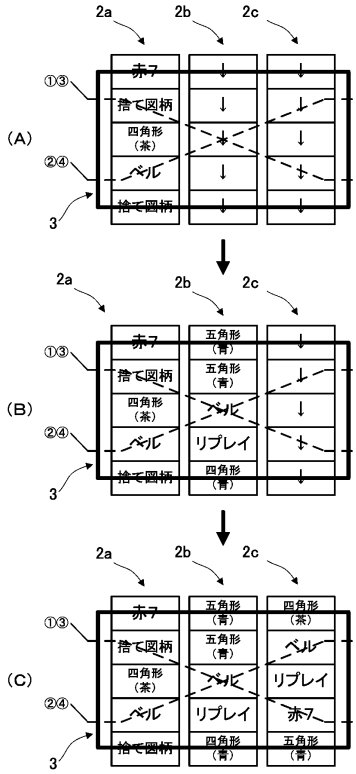
配当表（RB内部中）

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

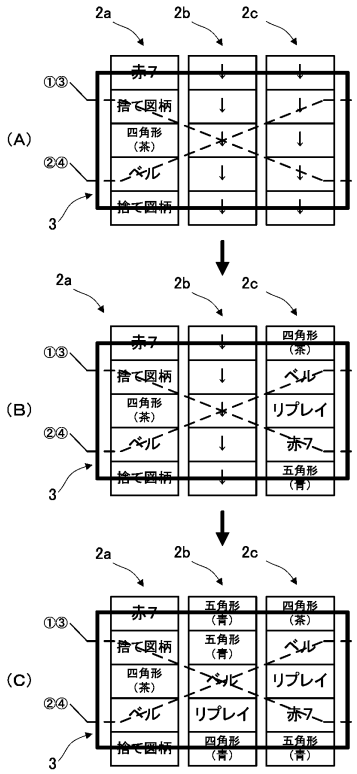
【図２８】



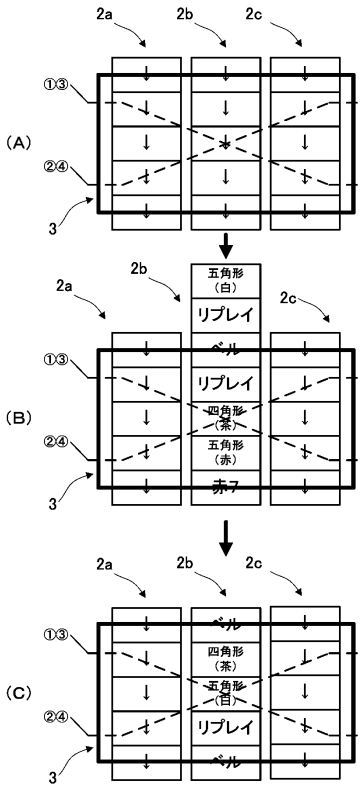
【図２９】



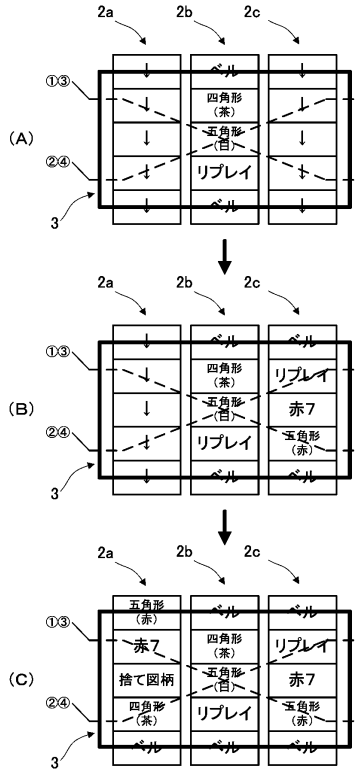
【図３０】



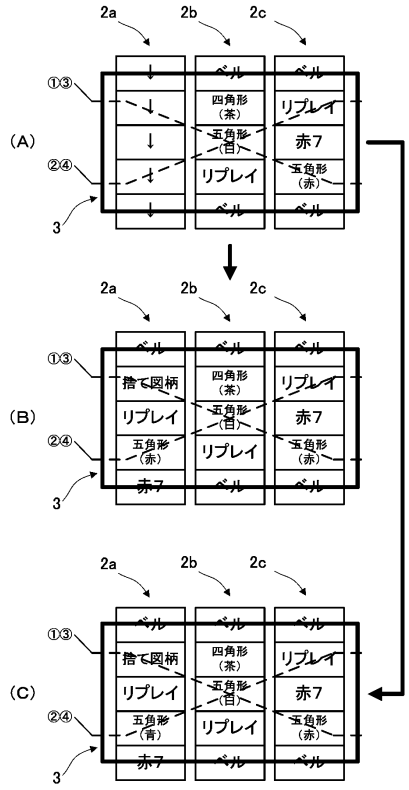
【図３１】



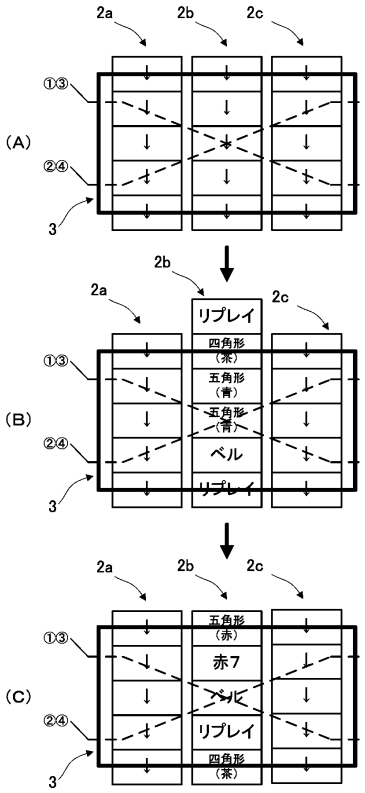
【図３２】



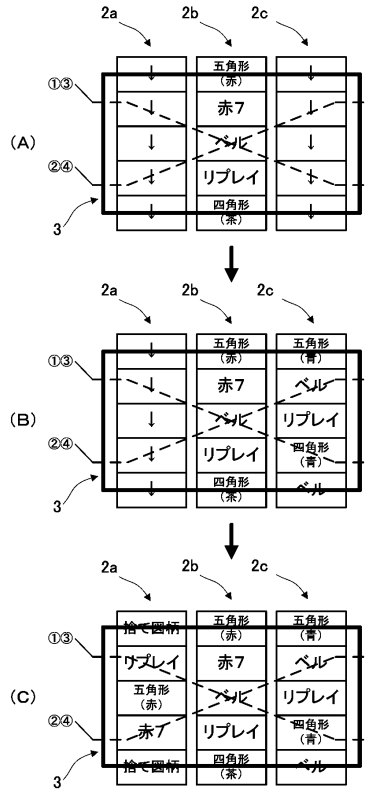
【図３３】



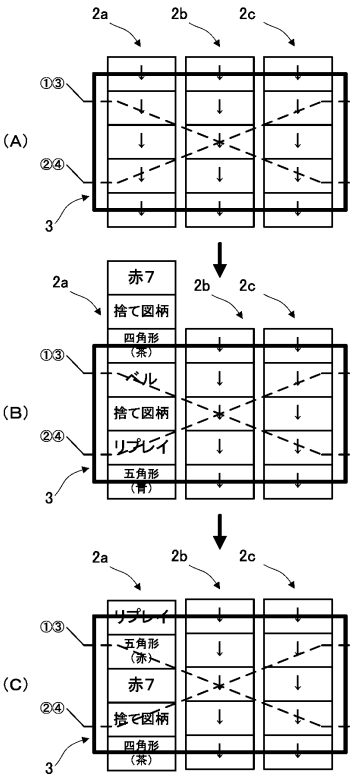
【図３４】



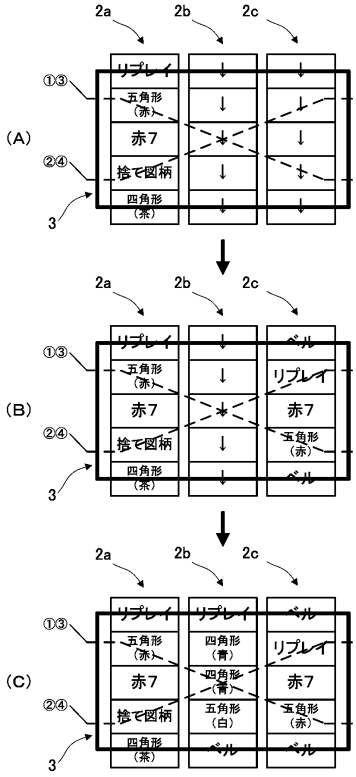
【図３５】



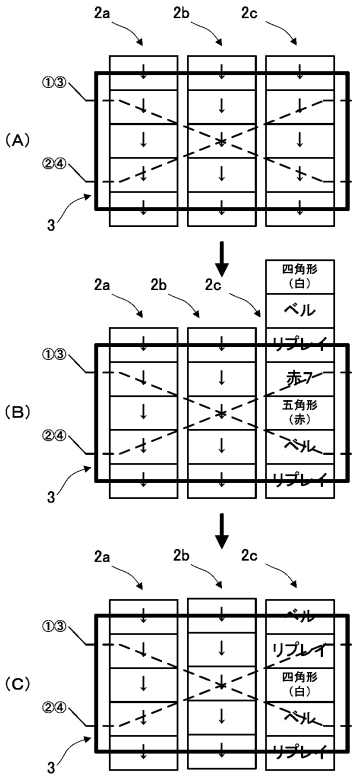
【図３６】



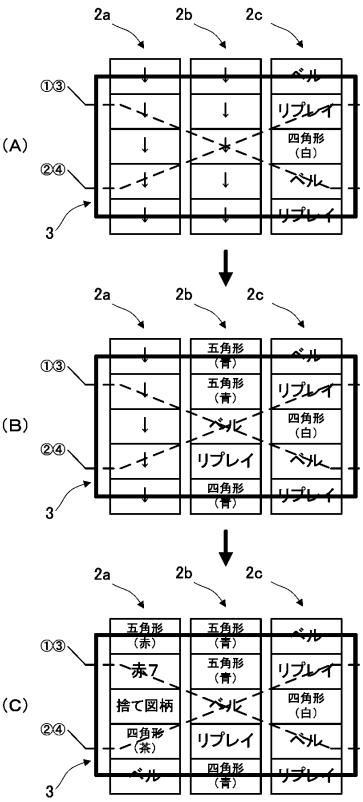
【図３７】



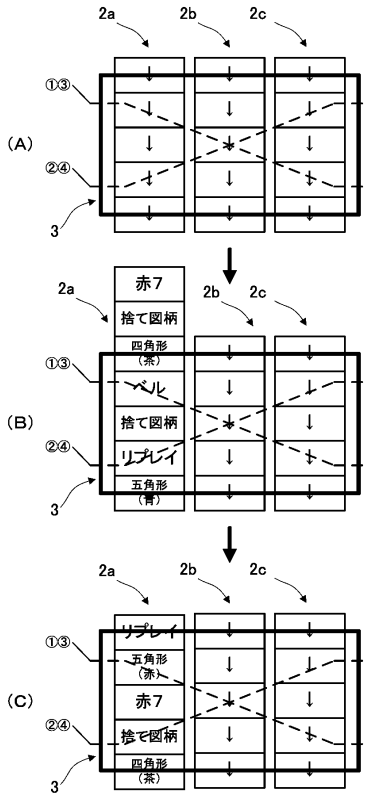
【図３８】



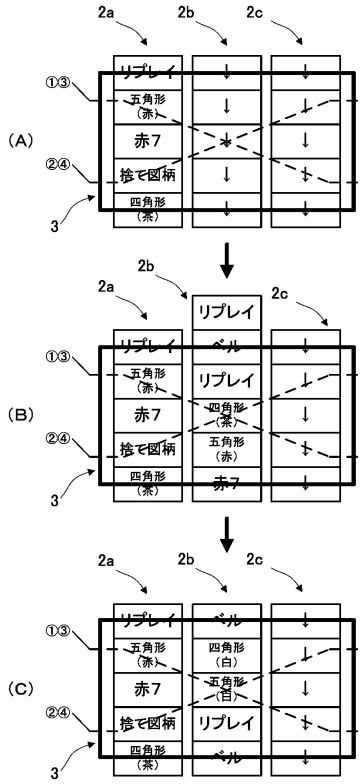
【図３９】



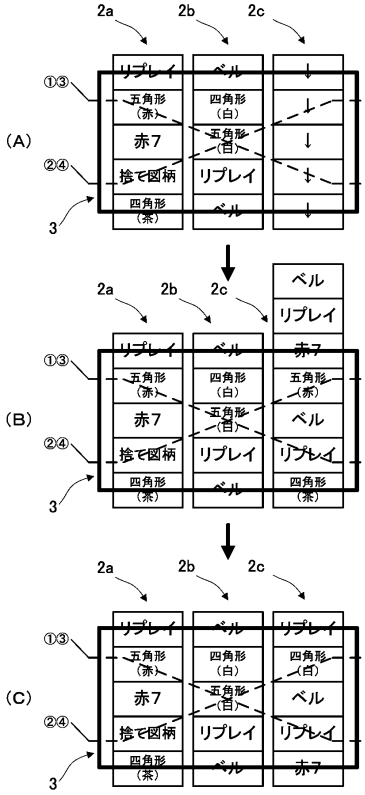
【図４０】



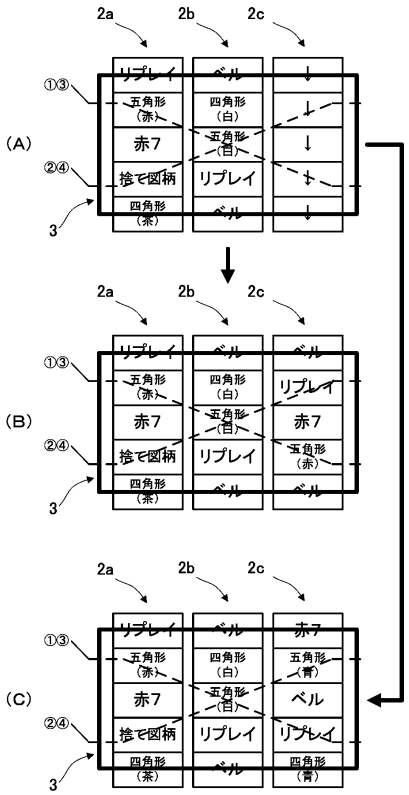
【図４１】



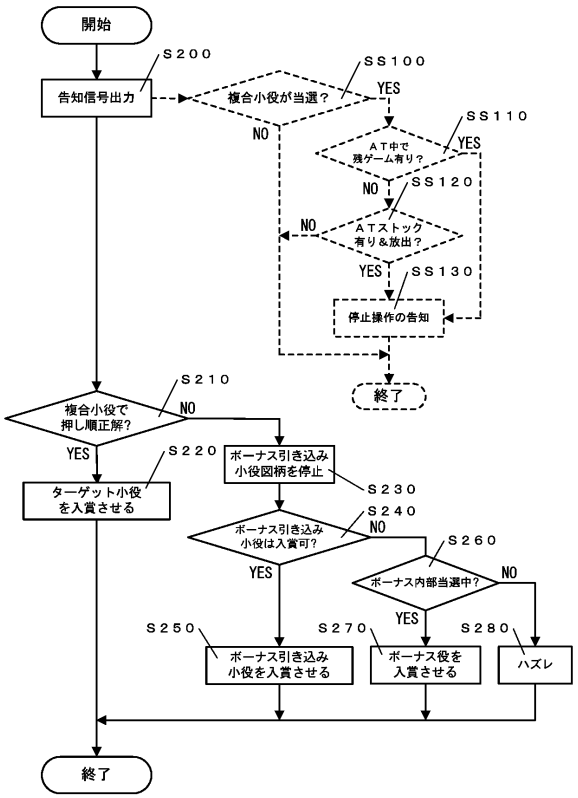
【図４２】



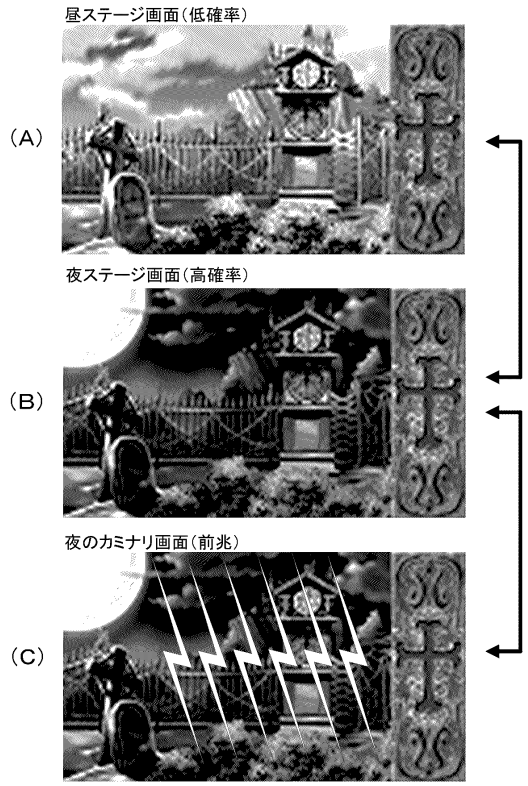
【図４３】



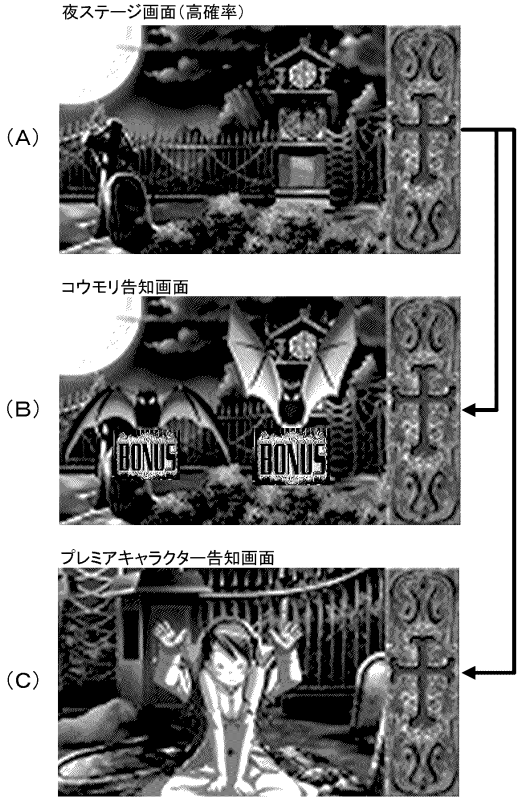
【図４４】



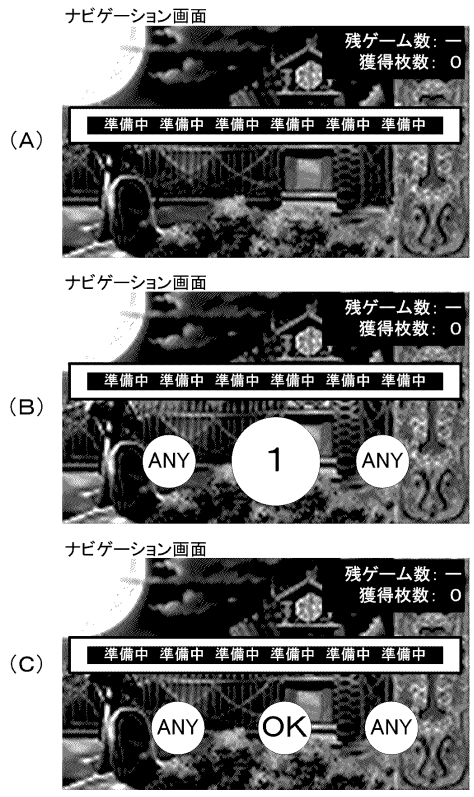
【図４５】



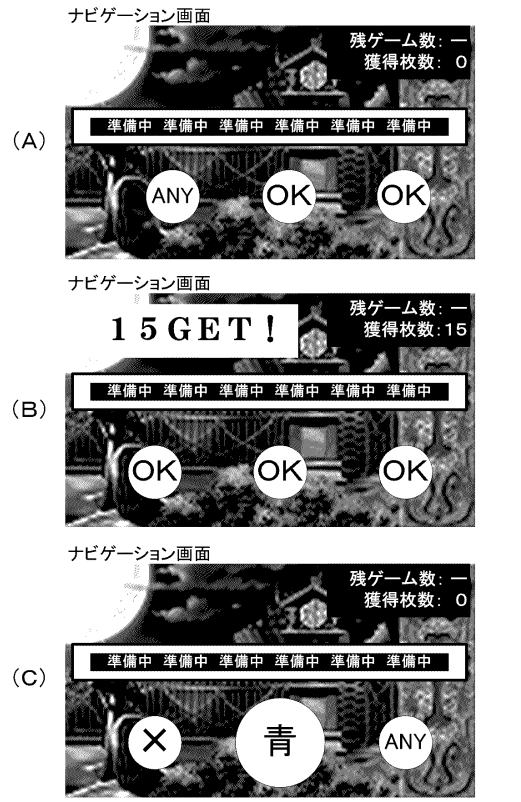
【図４６】



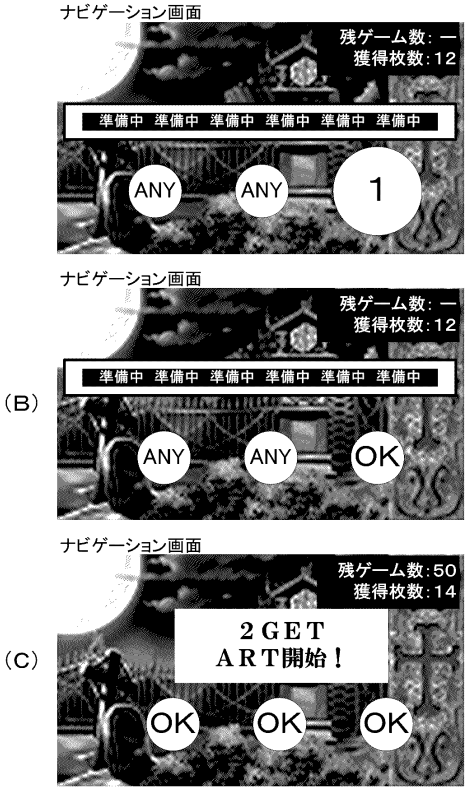
【図４７】



【図４８】



【図４９】



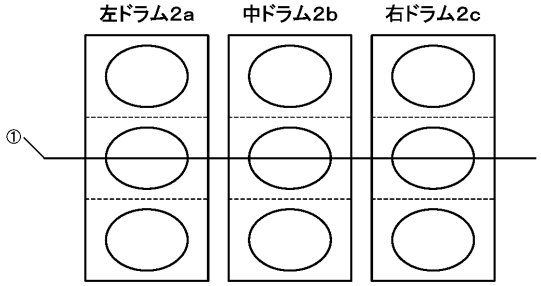
【図５０】

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】

（A）



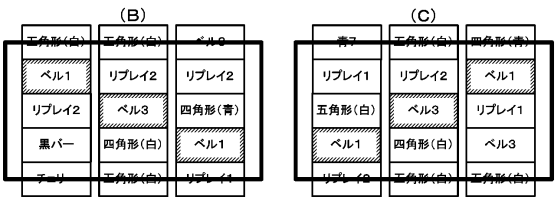
（B）

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

【図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：右下リー直線
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：右上リー直線
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）



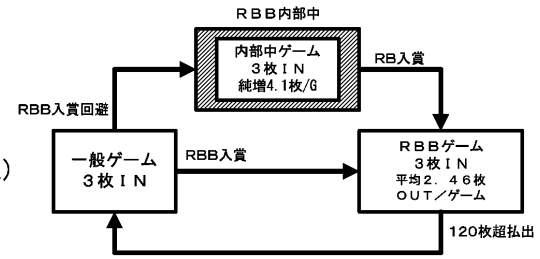
押し順小役の当選パターン

（D）

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

【図５３】

(A)



(B)

抽選確率(初期状態:RT0)

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

【図５４】

(A)

抽選確率(高確率再遊技状態:RT1)

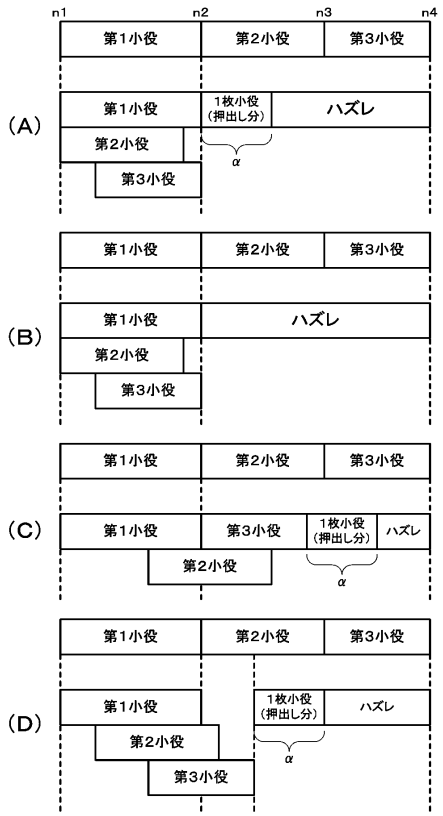
当選役	置数(X／65536)
RBB	0
1枚小役	2558
第1小役(ベル中央横一直線)	17000
第2小役(ベル右下り一直線)	17000
第3小役(ベル右上り一直線)	17000
中段チェリー	250
下段チェリー	750
リプレイ	10978
不当選	0

(B)

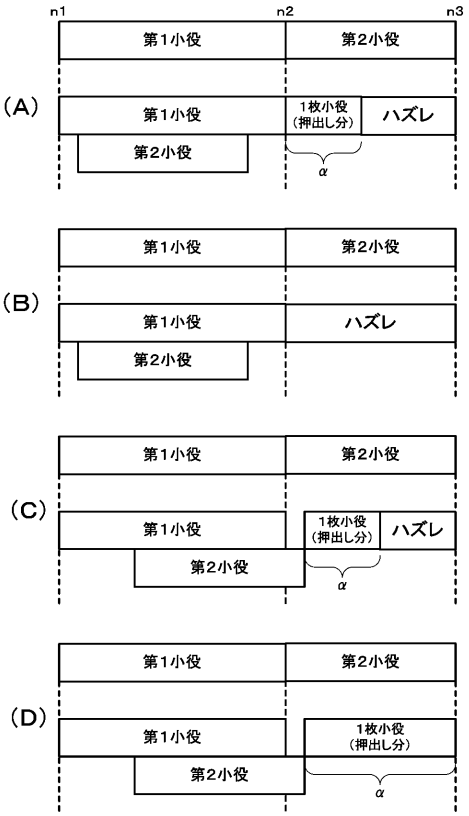
抽選確率(ボーナス遊技状態:RBB中)

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

【図５５】

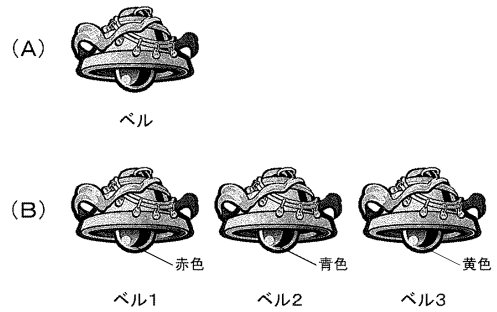


【図５６】



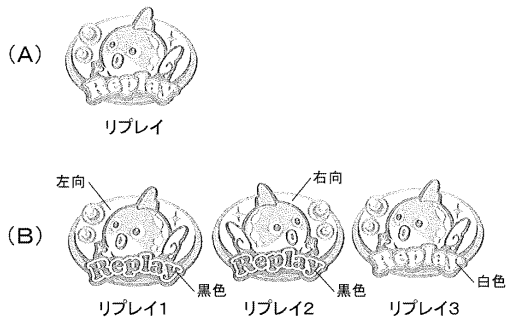
【図５７】

小役明示識別情報

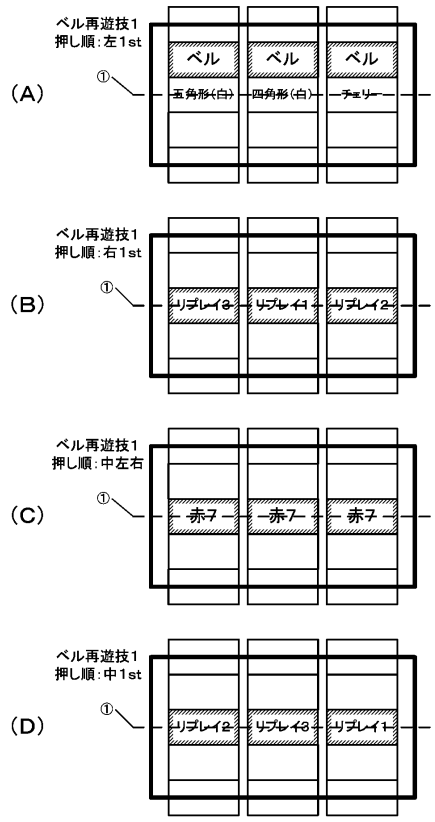


【図５８】

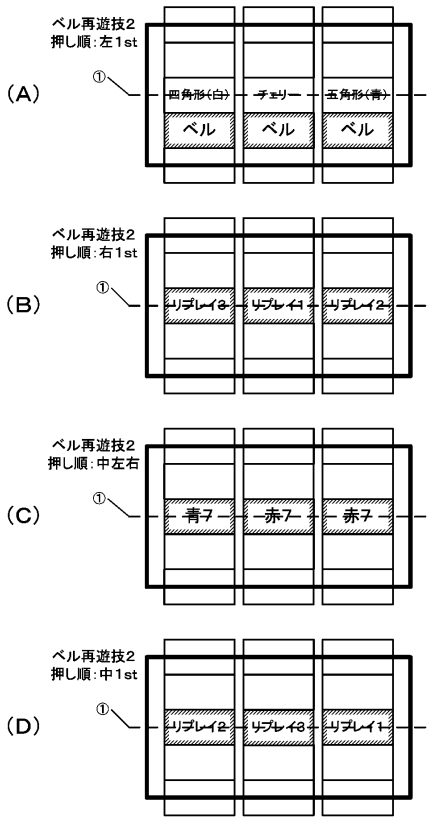
再遊技役明示識別情報



【図５９】



【図６０】



【図６１】

ドラムの図柄配置

NO	第１回胴	第２回胴	第３回胴
1	青リプ	ブランク	青リプ
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	青リプ	ＢＡＲ
6	白リプ	ブランク	白リプ
7	ＢＡＲ	青リプ	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	青リプ	下チリ
11	白リプ	上チリ	白リプ
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	青リプ	ブランク
16	白リプ	ブランク	白リプ
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	白リプ	ＢＡＲ

【図６２】

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	青リプ 白リプ	1枚
		FR3	青リプ	赤スイカ 上チリ	セブン 緑スイカ	1枚
		FR4	白リプ	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	青リプ 白リプ	1枚
		FR5	青リプ	赤スイカ 上チリ	赤スイカ 下チリ	1枚
		FR6	白リプ	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	青リプ 白リプ	1枚
		FR7	青リプ	セブン 緑スイカ	セブン 緑スイカ	1枚
		FR8	白リプ	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	青リプ 白リプ	1枚
		FR9	青リプ	セブン 緑スイカ	赤スイカ 下チリ	1枚
		FR10	白リプ	赤スイカ 上チリ	セブン 緑スイカ	1枚

【図６３】

押し順小役の構成（右1st正解）

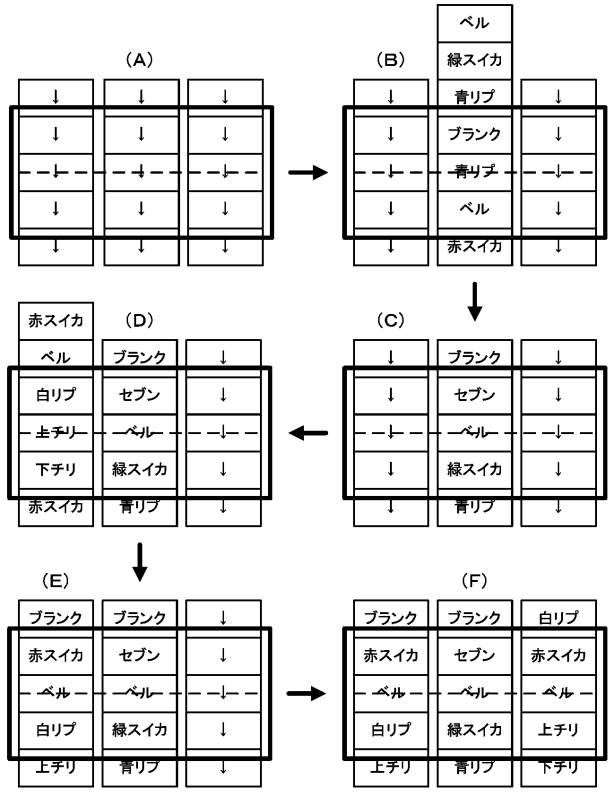
役名	正解操作順序	同時当選役	左ドラム	中ドラム	右ドラム	配当枚数
押し順ベル3a	右→左→中（312）	FR1	ベル	ベル	ベル	9枚
		FR11	赤スイカ 緑スイカ	青リプ 白リプ	ベル	1枚
		FR3	青リプ	赤スイカ 上チリ	セブン 緑スイカ	1枚
		FR4	白リプ	セブン 緑スイカ	赤スイカ 下チリ	1枚
押し順ベル3b	右→左→中（312）	FR1	ベル	ベル	ベル	9枚
		FR11	赤スイカ 緑スイカ	青リプ 白リプ	ベル	1枚
		FR5	青リプ	赤スイカ 上チリ	赤スイカ 下チリ	1枚
		FR6	白リプ	セブン 緑スイカ	セブン 緑スイカ	1枚
押し順ベル4a	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

【図６４】

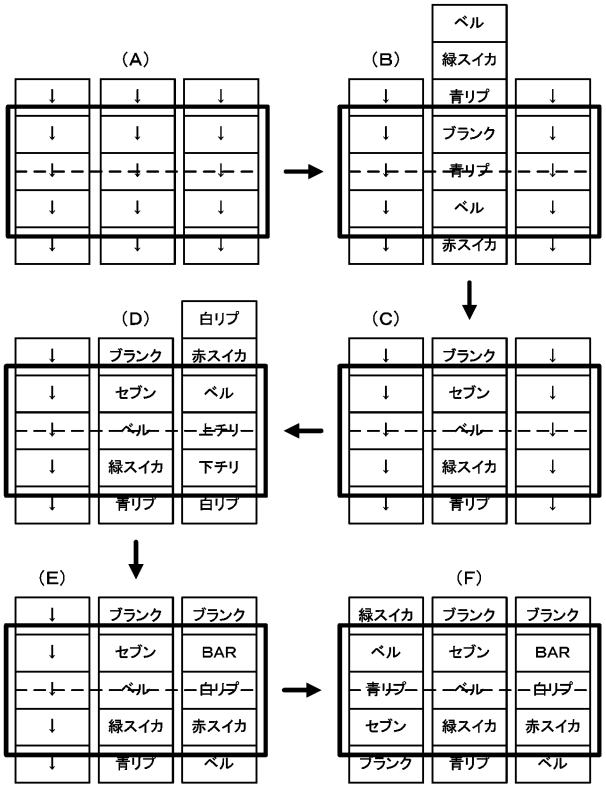
リプレイ役の構成

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	青リプ 白リプ	青リプ 白リプ	青リプ 白リプ	1）中左右で777リプレイ入賞可能。 2）初期状態及びBB内部中のRT状態共に抽選する。
	RP2	ベル	青リプ 白リプ	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	青リプ 白リプ	青リプ 白リプ	青リプ 白リプ	1）中左右で77BARリプレイ入賞可能 2）BB内部中のRT状態で抽選する。
	RP2	ベル	青リプ 白リプ	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	青リプ 白リプ	青リプ 白リプ	青リプ 白リプ	1）左1stで右下りベル表示 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	青リプ 白リプ	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	青リプ 白リプ	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	青リプ 白リプ	青リプ 白リプ	青リプ 白リプ	1）左1stで上段ベル表示 2）中左右で77BARリプレイ入賞可能。 3）BB内部中のRT状態で抽選する。
	RP2	ベル	青リプ 白リプ	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	青リプ 白リプ	赤スイカ 緑スイカ	上チリ ブランク	
	RP14	セブン	セブン	セブン BAR	
	RP15	セブン ベル	セブン	ベル	

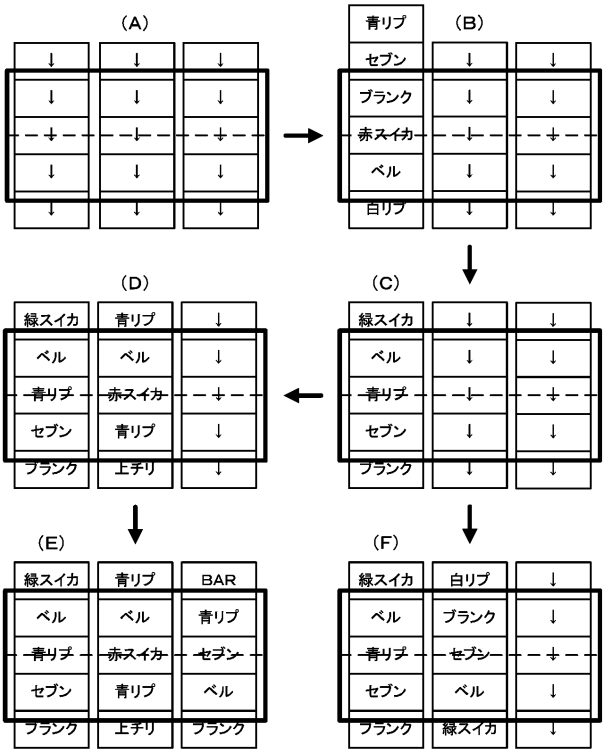
【図６５】



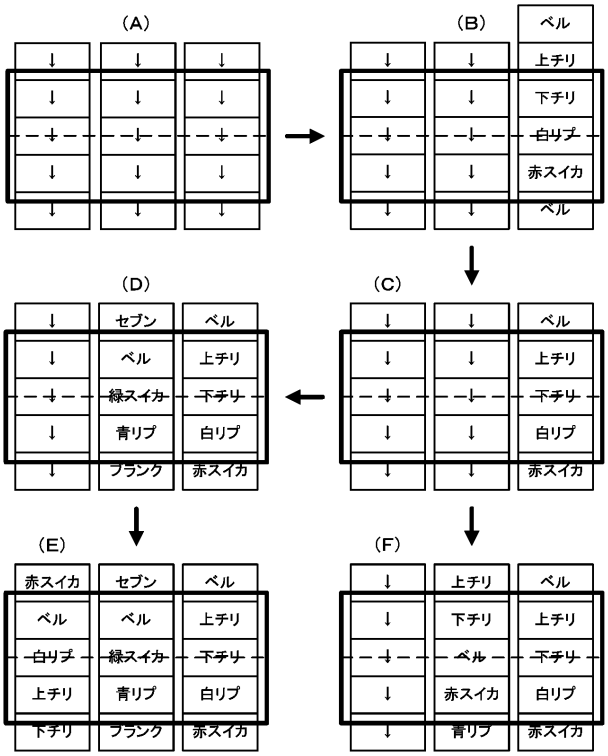
【図６６】



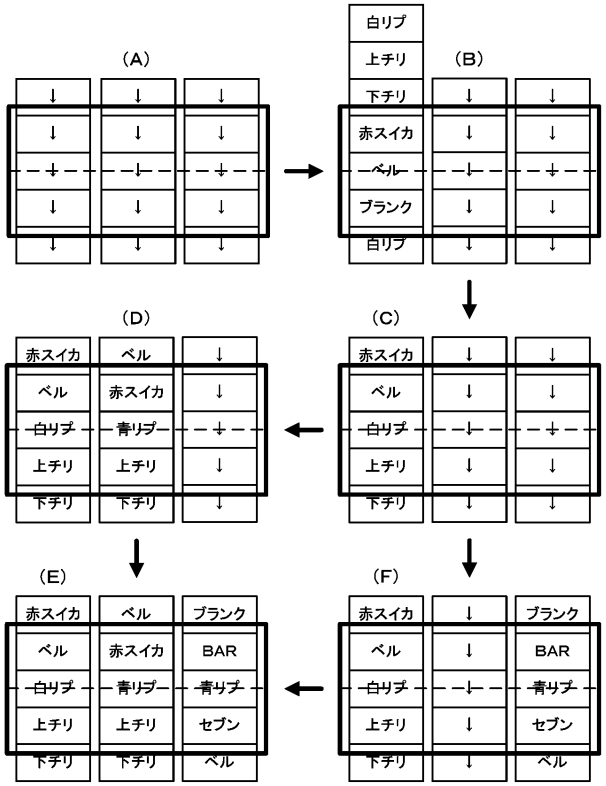
【図６７】



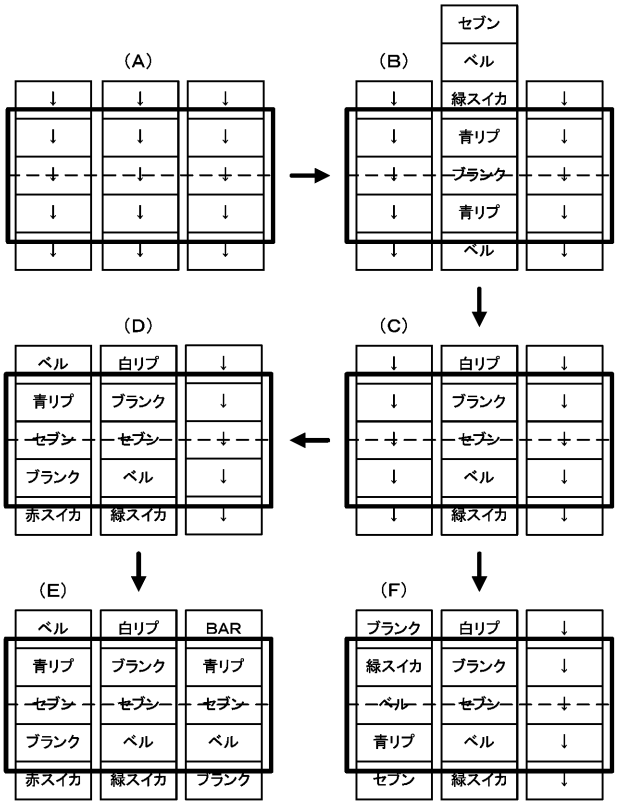
【図６８】



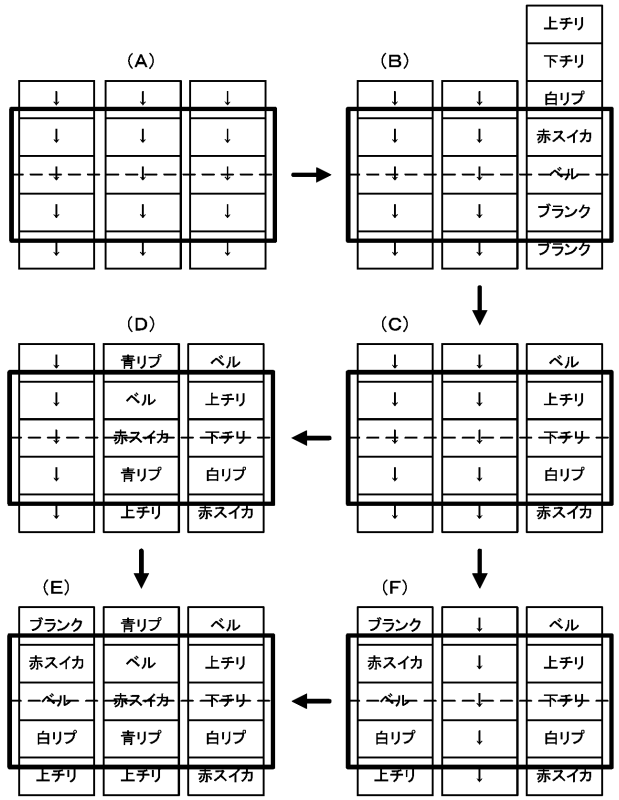
【図６９】



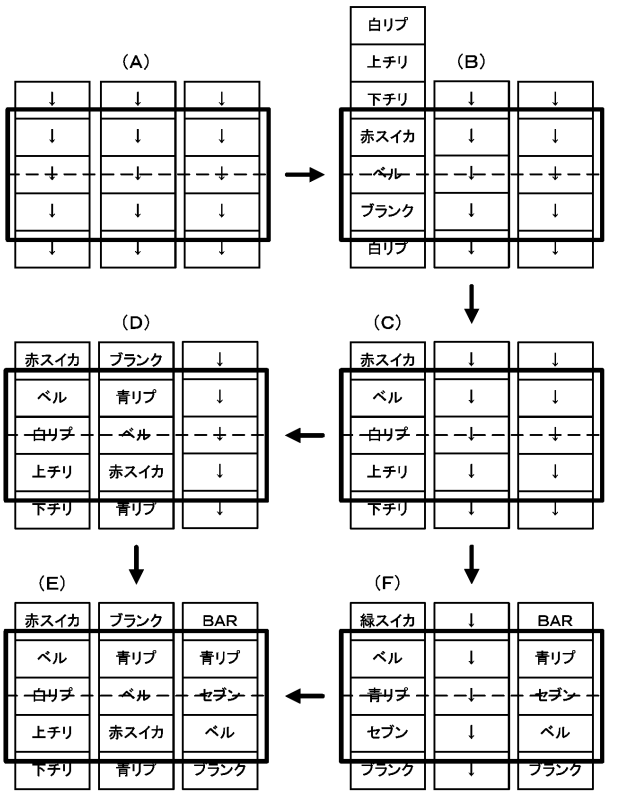
【図７０】



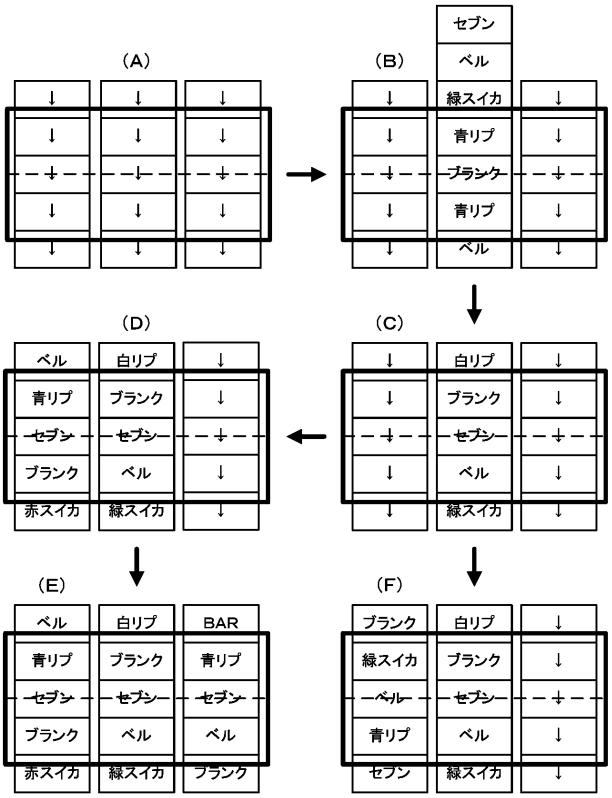
【図７１】



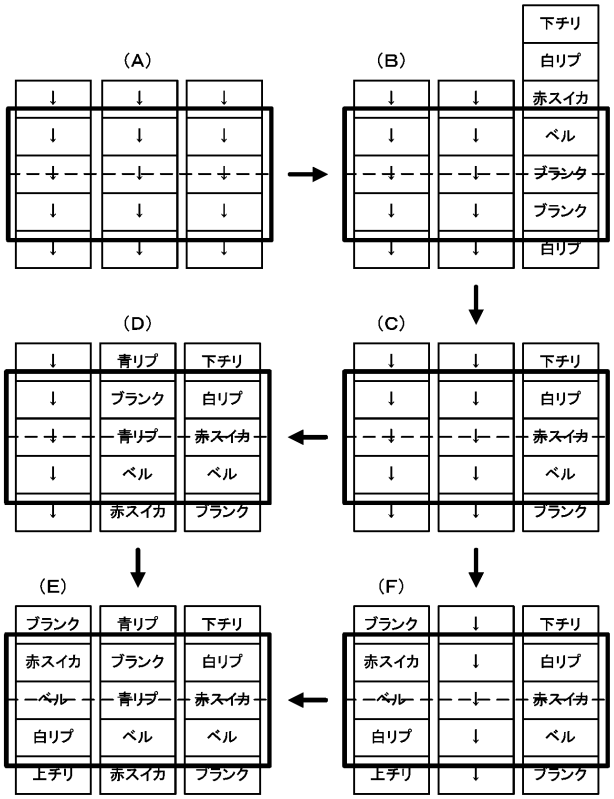
【図７２】



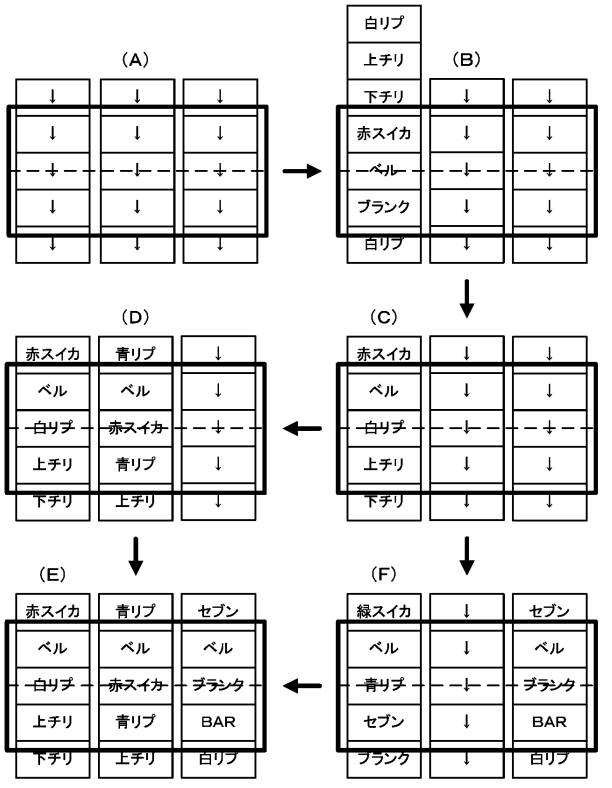
【図７３】



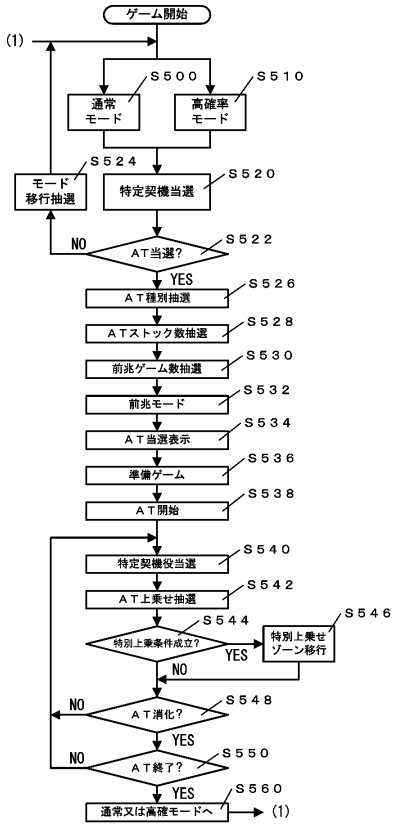
【図７４】



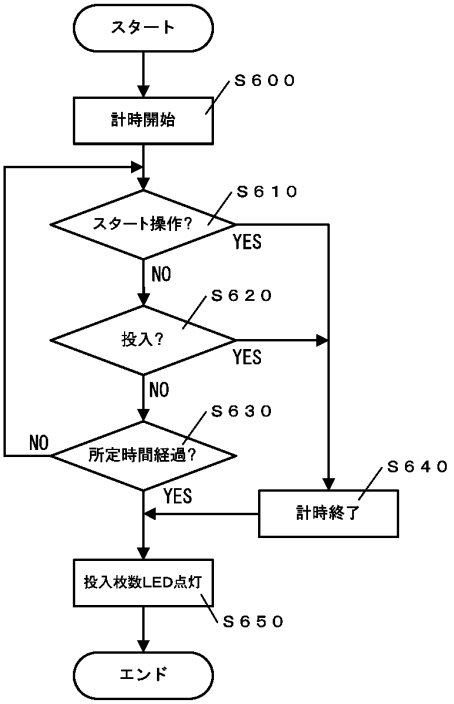
【図７５】



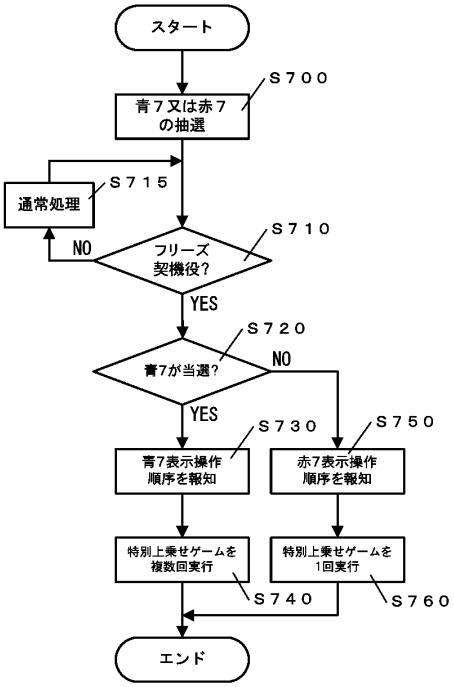
【図７６】



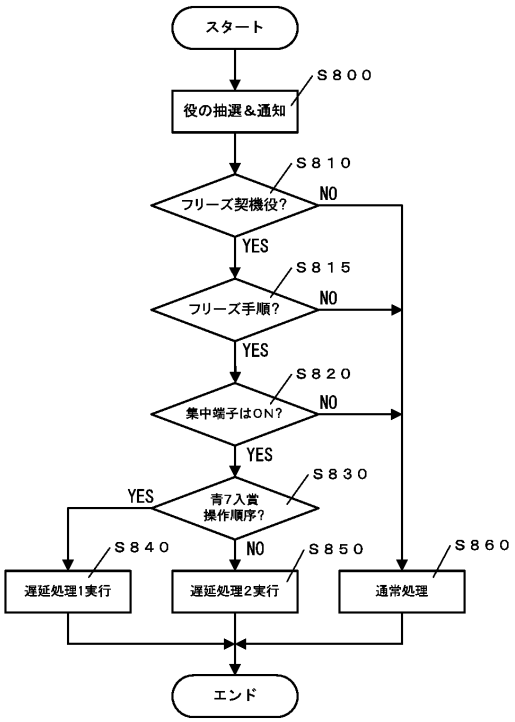
【図７７】



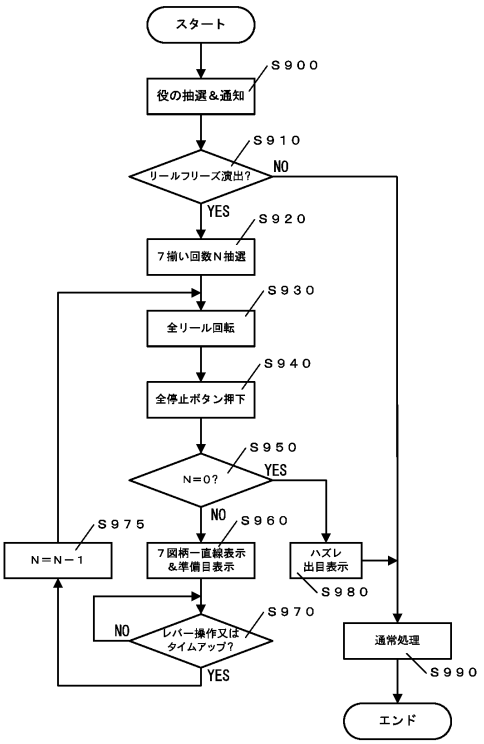
【図７８】



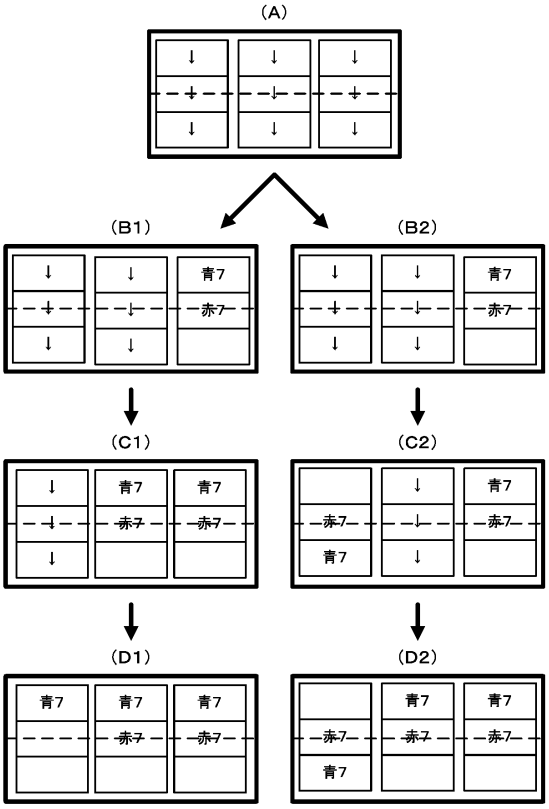
【図７９】



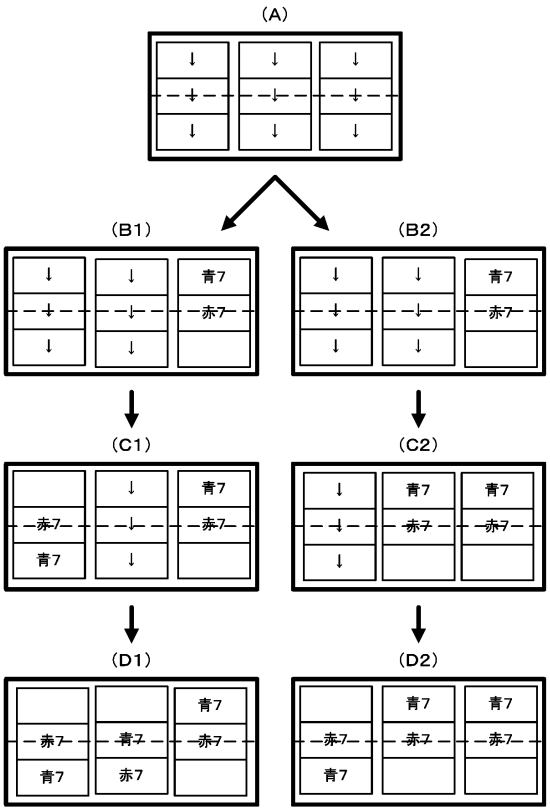
【図８０】



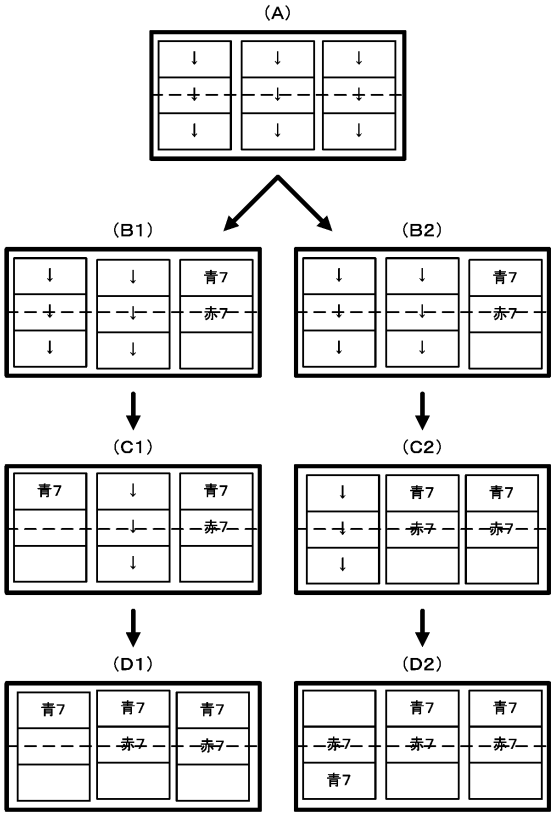
【図８１】



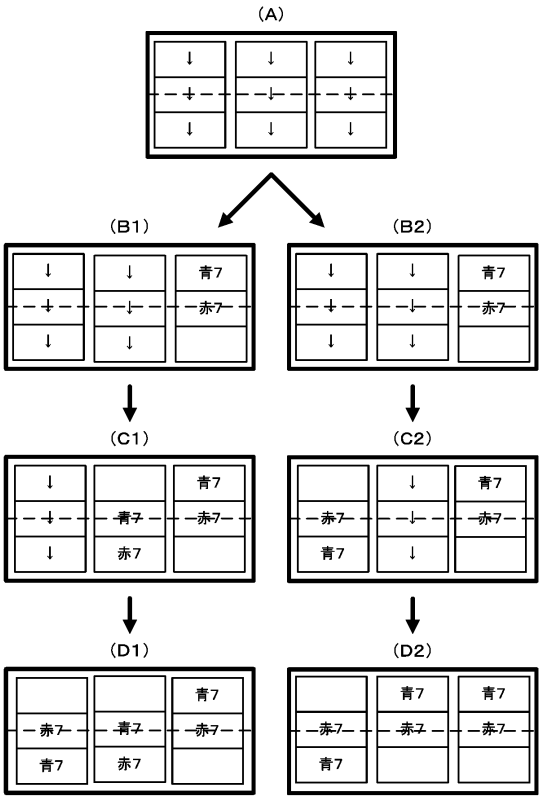
【図８２】



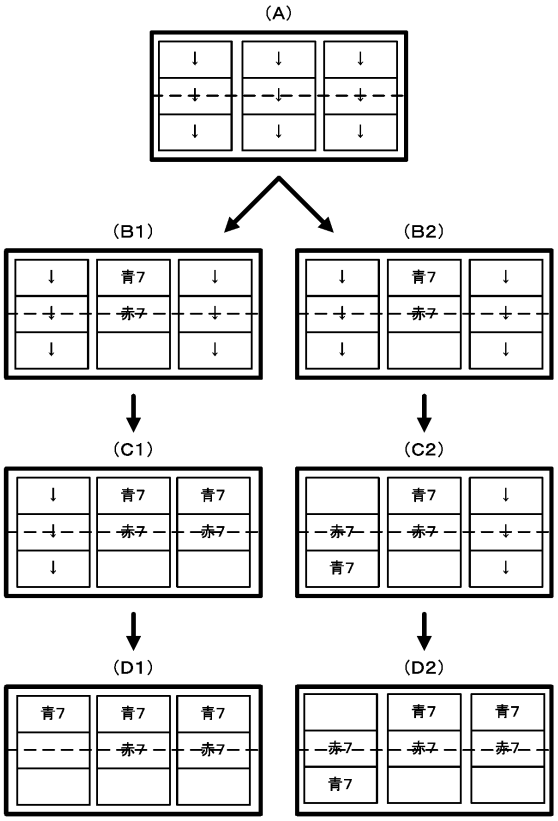
【図８３】



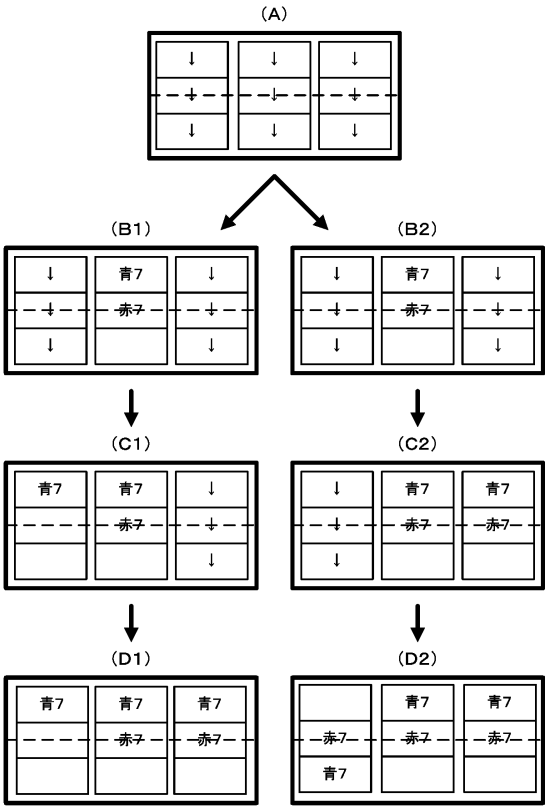
【図８４】



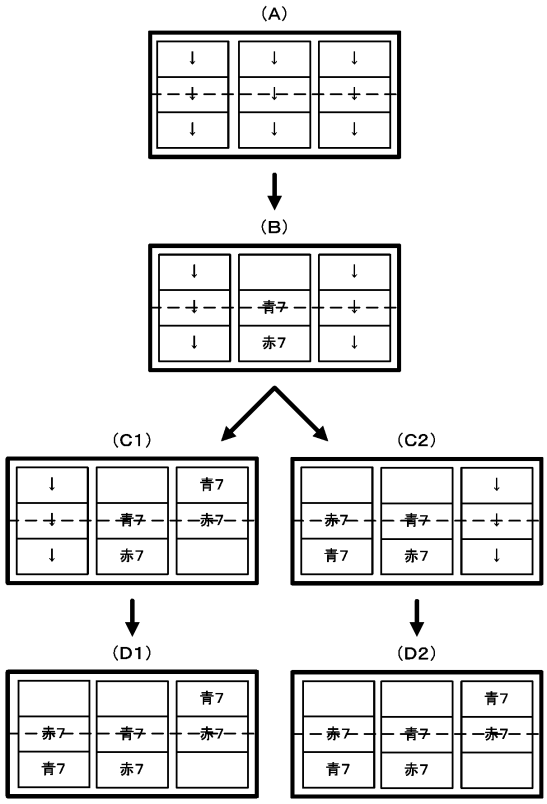
【図８５】



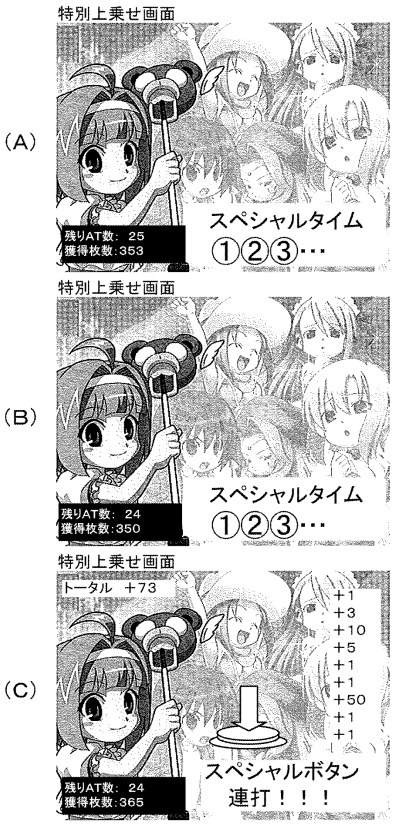
【図８６】



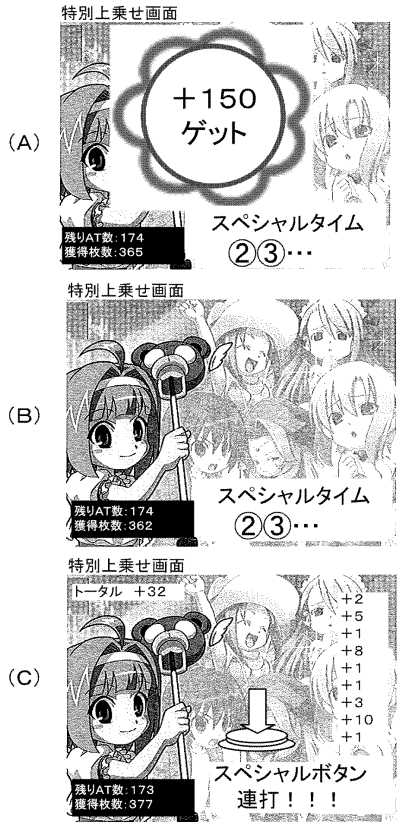
【図８７】



【図８８】



【図８９】



【図９０】

押し順小役の構成（中1st正解）

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

【図９１】

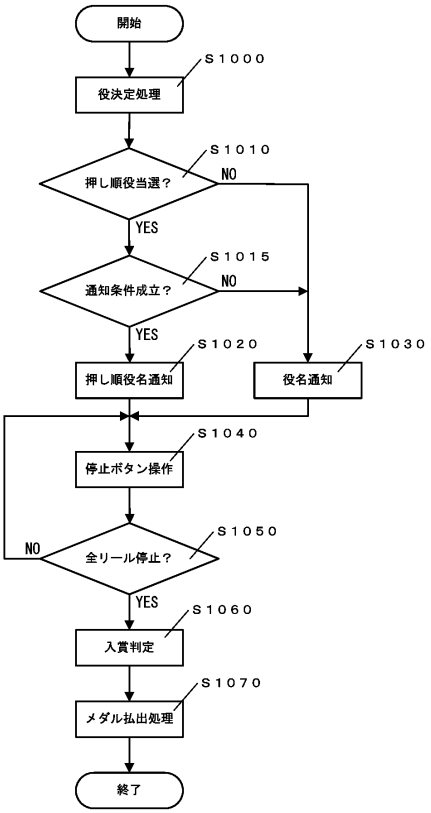
押し順小役の構成（右1st正解）

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

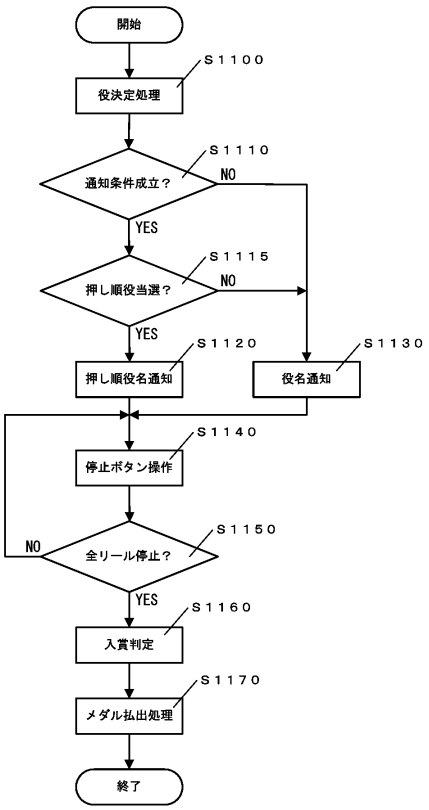
【図９２】



【図９３】



【図９４】



【図９５】

押し順小役の構成（右1st正解）

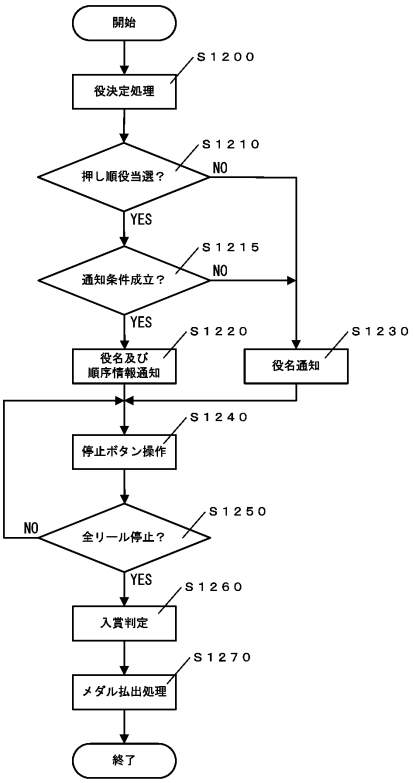
役名	正解操作順序	同時当選役	左ドラム	中ドラム	右ドラム	配当枚数
押し順ベル	右→左→中（312）	FR1	ベル	ベル	ベル	9枚
		FR11	赤スイカ 緑スイカ	青リプ 白リプ	ベル	1枚
		FR3	青リプ	赤スイカ 上チリ	セブン 緑スイカ	1枚
		FR4	白リプ	セブン 緑スイカ	赤スイカ 下チリ	1枚
	右→左→中（312）	FR1	ベル	ベル	ベル	9枚
		FR11	赤スイカ 緑スイカ	青リプ 白リプ	ベル	1枚
		FR5	青リプ	赤スイカ 上チリ	赤スイカ 下チリ	1枚
		FR6	白リプ	セブン 緑スイカ	セブン 緑スイカ	1枚
	右→中→左（321）	FR1	ベ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

【図９６】

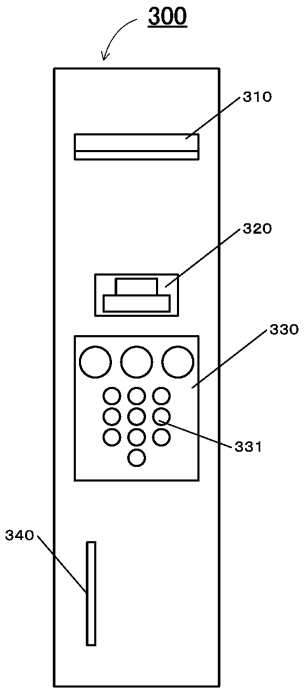
押し順小役の構成（右1st正解）

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	青リプ 白リプ	ベル	1枚
		FR3	青リプ	赤スイカ 上チリ	セブン 緑スイカ	1枚
		FR4	白リプ	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	青リプ 白リプ	ベル	1枚
		FR5	青リプ	赤スイカ 上チリ	赤スイカ 下チリ	1枚
		FR6	白リプ	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	青リプ 白リプ	ベル	1枚
		FR7	青リプ	セブン 緑スイカ	セブン 緑スイカ	1枚
		FR8	白リプ	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	青リプ 白リプ	ベル	1枚
		FR9	青リプ	セブン 緑スイカ	赤スイカ 下チリ	1枚
		FR10	白リプ	赤スイカ 上チリ	セブン 緑スイカ	1枚

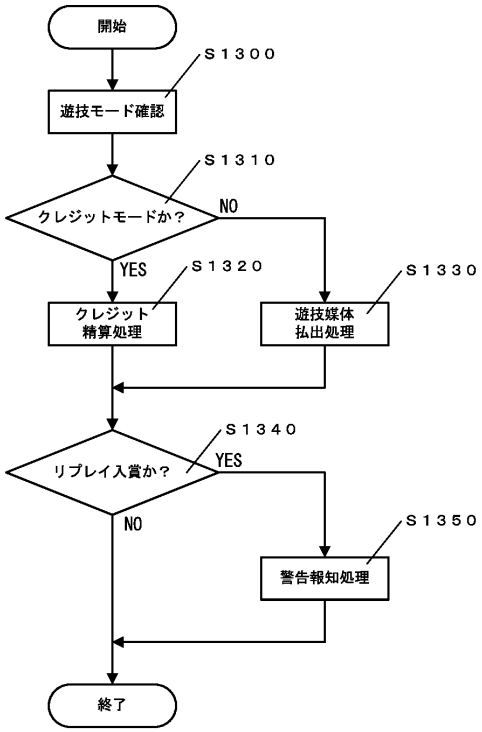
【図９７】



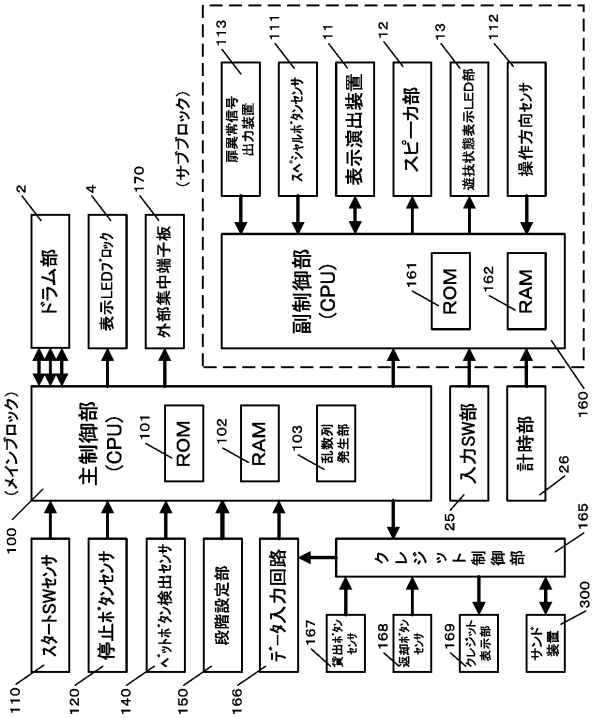
【図９８】



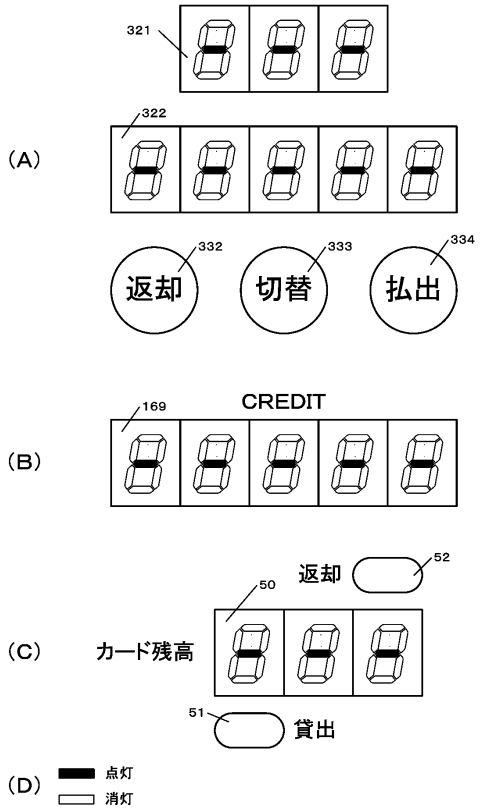
【図９９】



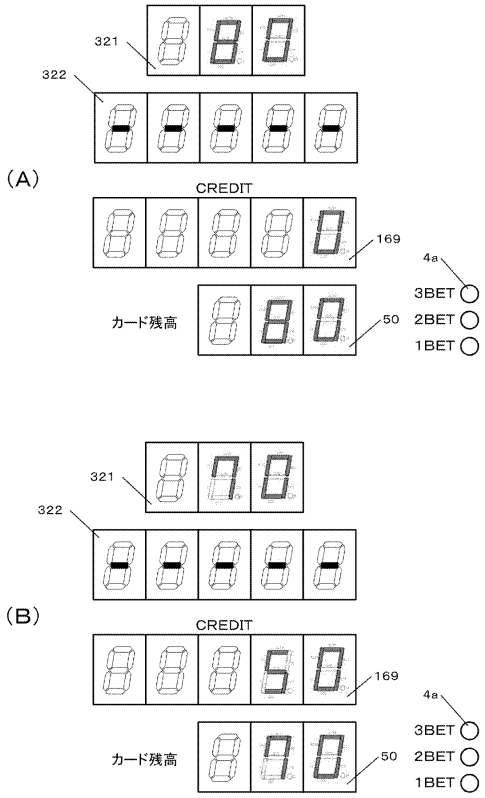
【図１００】



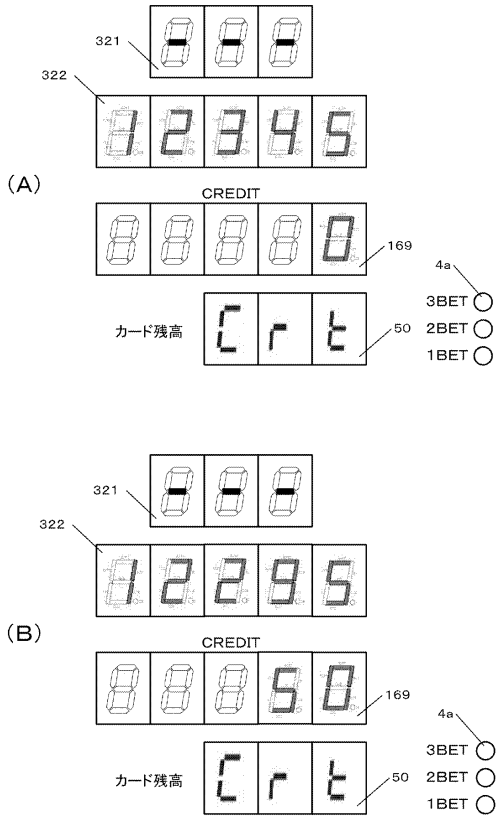
【図１０１】



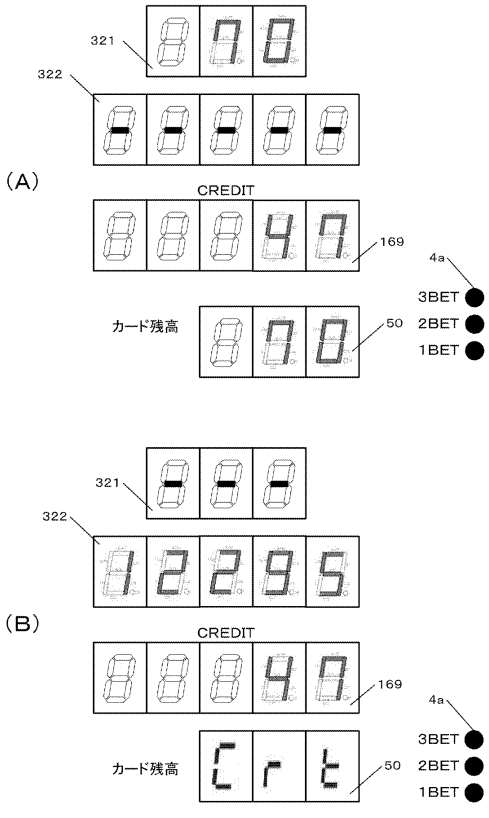
【図１０２】



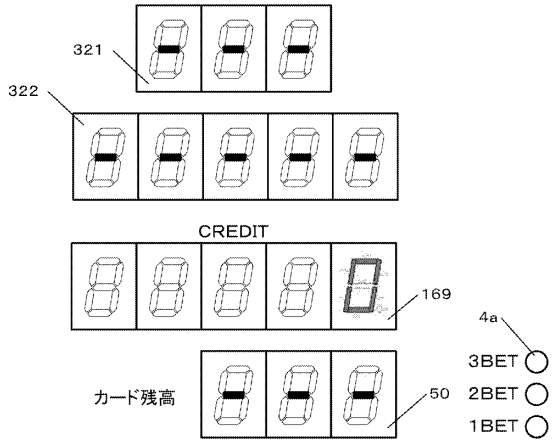
【図１０３】



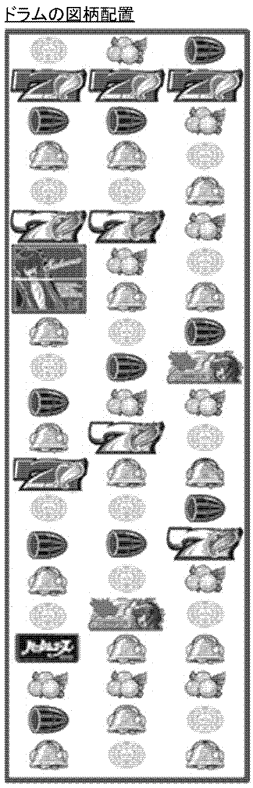
【図１０４】



【図１０５】



【図１０６】

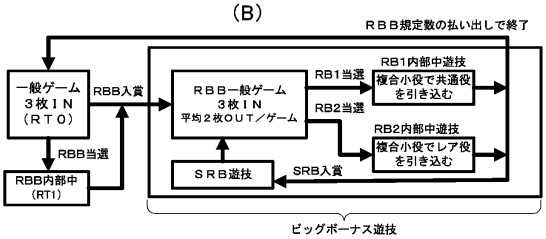


【図１０７】

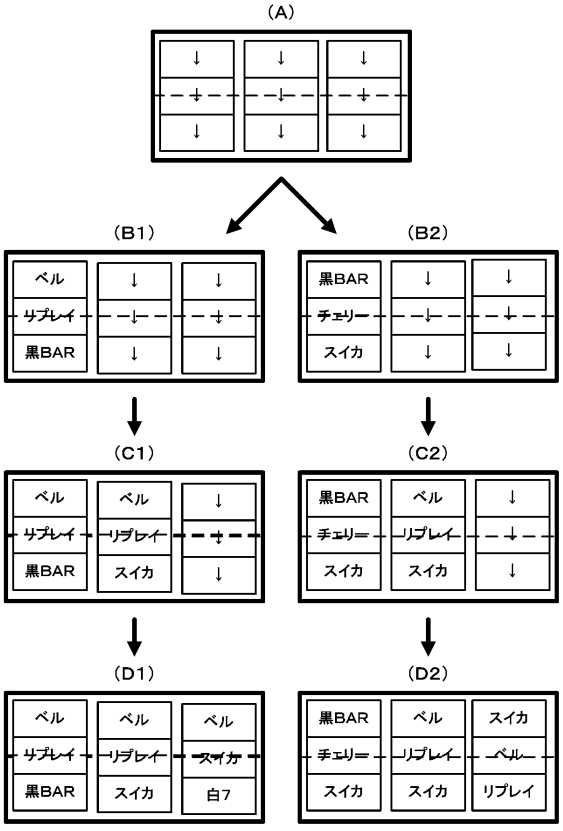
（A） 配当表（役物未作動時、BB一般遊技時；規定数3枚）

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

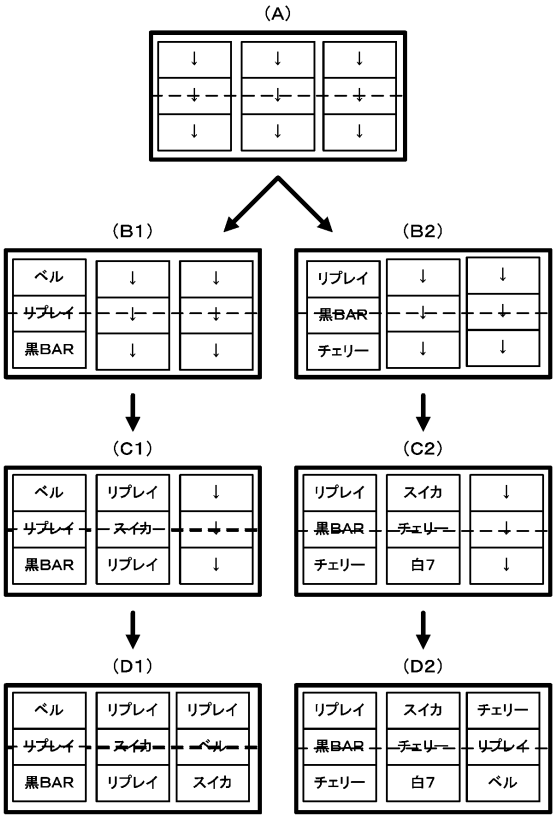
（B）



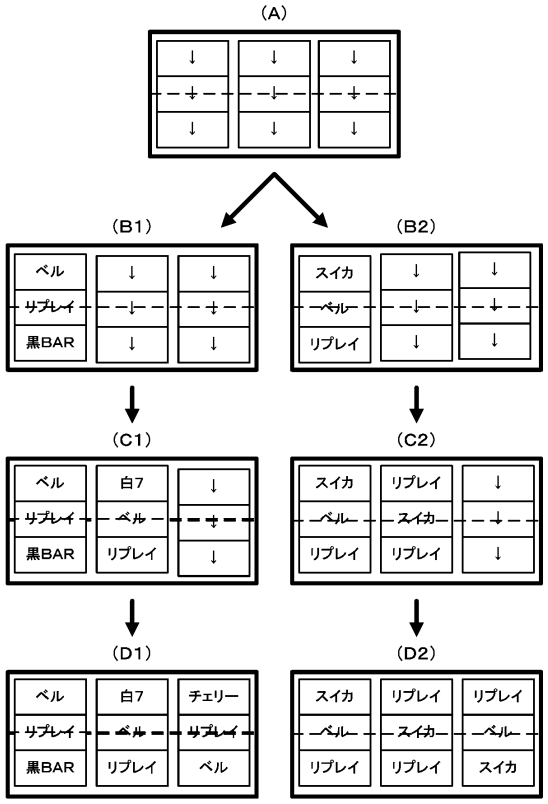
【図１０８】



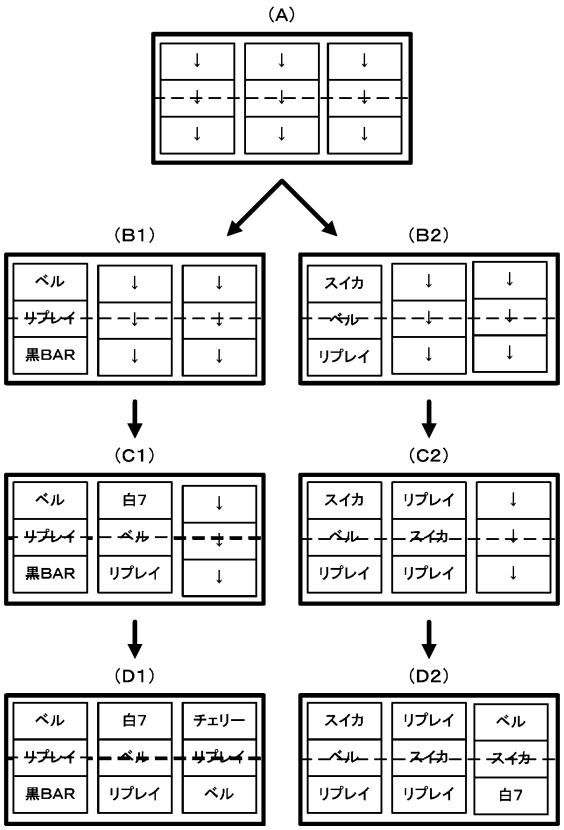
【図１０９】



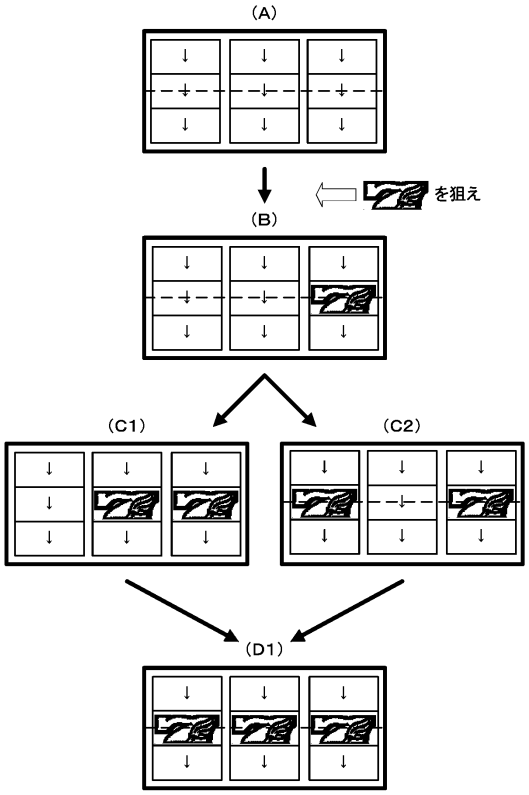
【図１１０】



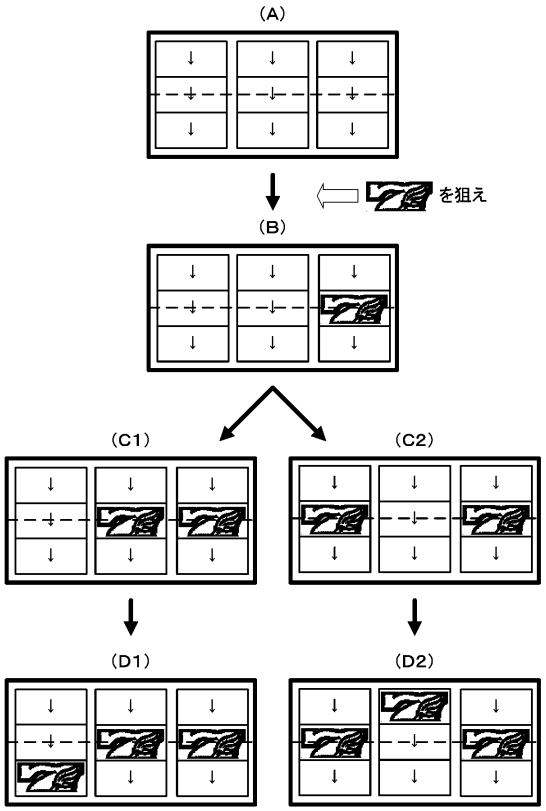
【図１１１】



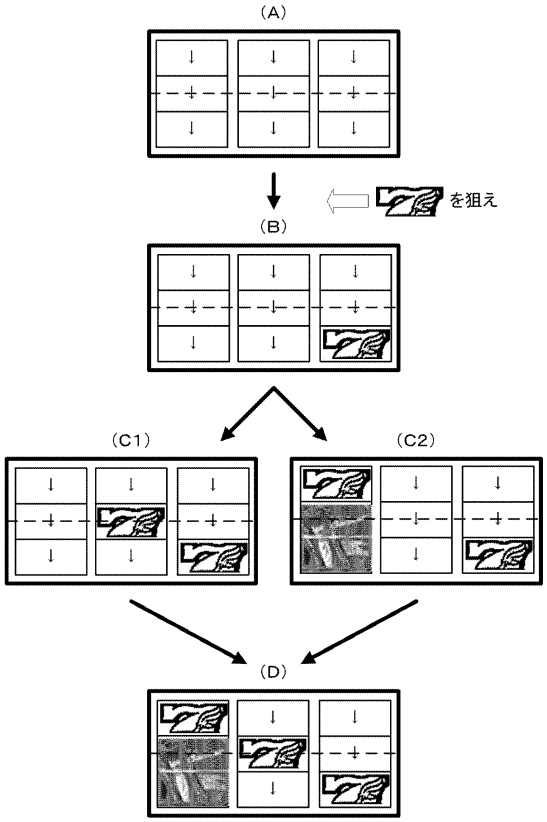
【図１１２】



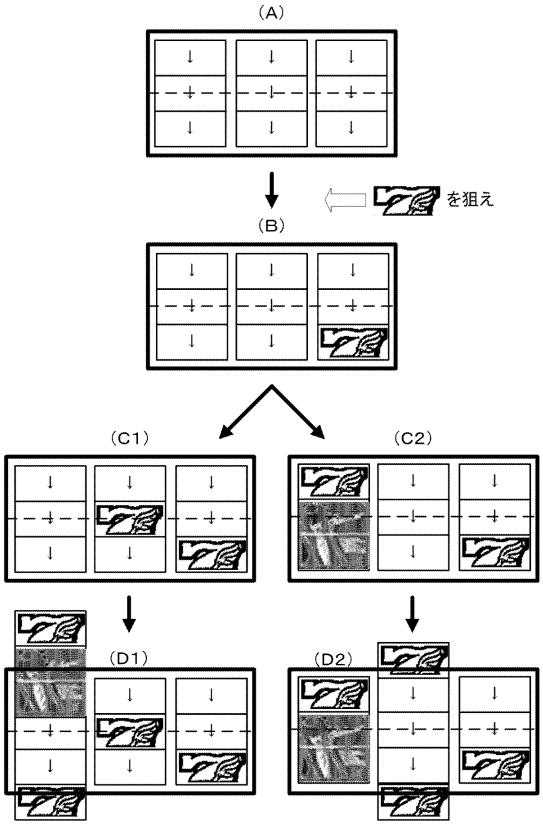
【図１１３】



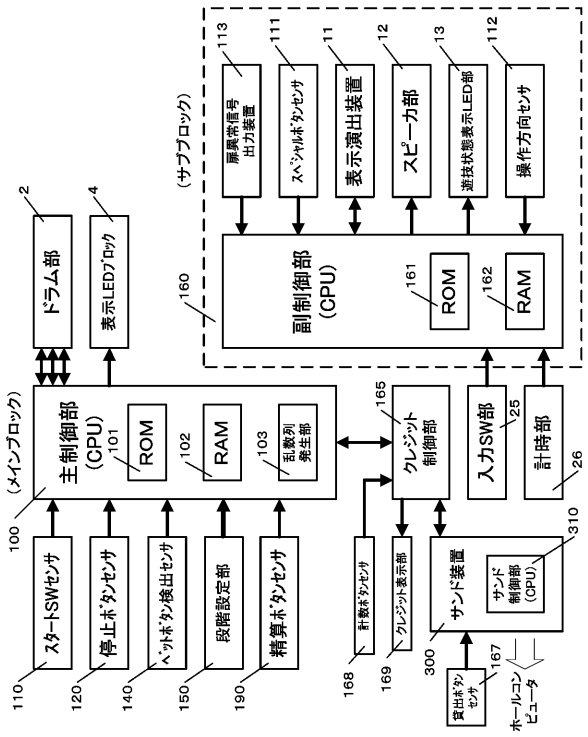
【図１１４】



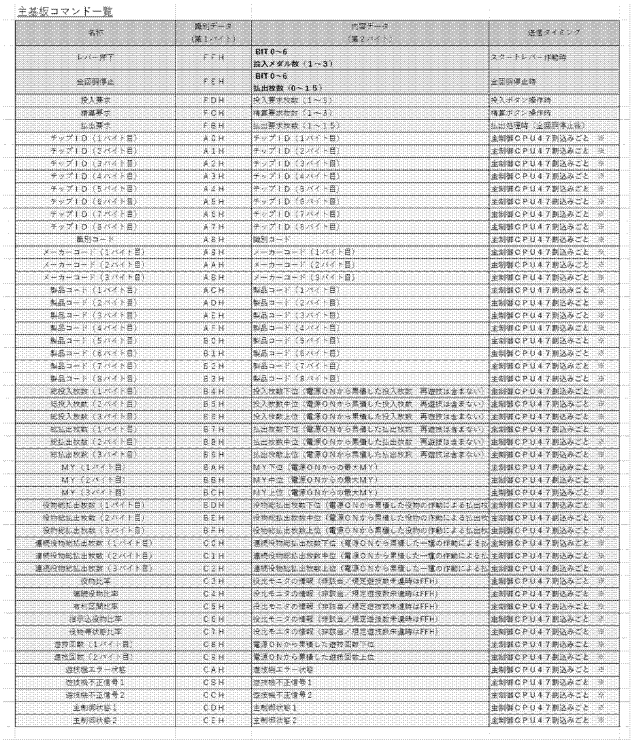
【図１１５】



【図１１６】



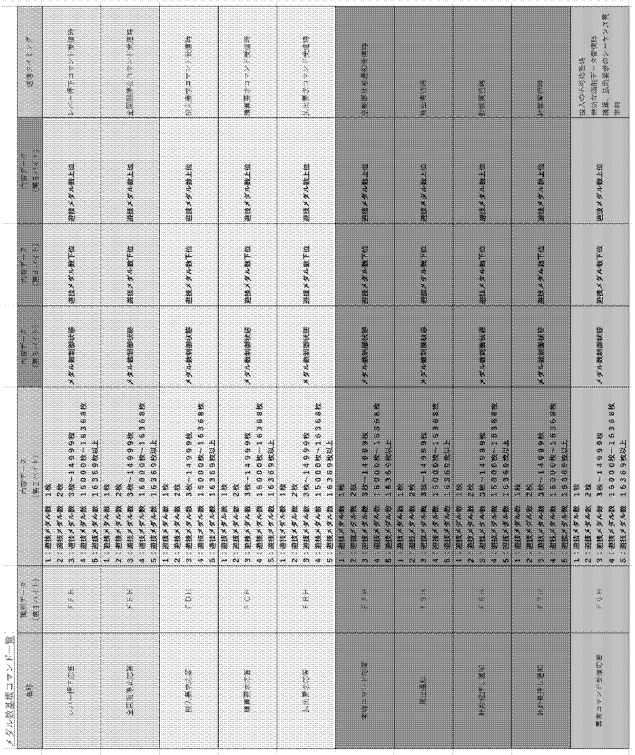
【図１１７】



主基板コマンド一覧

名称	識別データ（第１バイト）	代理データ（第２バイト）	送信タイミング
レバー押下	ＦＦＨ	BIT 0～6 投入メダル数（1～3）	スタートレバー作動時
全図例停止	ＦＥＨ	BIT 0～6 払出枚数（0～15）	全図例停止時
投入要求	ＦＤＨ	投入要求枚数（1～3）	投入ボタン操作時
精算要求	ＦＣＨ	精算要求枚数（1～3）	精算ボタン操作時
払出要求	ＦＢＨ	払出要求枚数（1～15）	払出処理時（全図例停止後）
チップＩＤ（１バイト目）	ＡＣＨ	チップＩＤ（１バイト目）	主制御ＣＰＵ４７割込みごと ※
チップＩＤ（２バイト目）	ＡＩＨ	チップＩＤ（２バイト目）	主制御ＣＰＵ４７割込みごと ※
チップＩＤ（３バイト目）	ＡＺＨ	チップＩＤ（３バイト目）	主制御ＣＰＵ４７割込みごと ※
チップＩＤ（４バイト目）	ＡＳＨ	チップＩＤ（４バイト目）	主制御ＣＰＵ４７割込みごと ※
チップＩＤ（５バイト目）	ＡＺＨ	チップＩＤ（５バイト目）	主制御ＣＰＵ４７割込みごと ※
チップＩＤ（６バイト目）	ＡＥＨ	チップＩＤ（６バイト目）	主制御ＣＰＵ４７割込みごと ※
チップＩＤ（７バイト目）	ＡＳＨ	チップＩＤ（７バイト目）	主制御ＣＰＵ４７割込みごと ※
チップＩＤ（８バイト目）	ＡＴＨ	チップＩＤ（８バイト目）	主制御ＣＰＵ４７割込みごと ※
識別コード	ＡＢＨ	識別コード	主制御ＣＰＵ４７割込みごと ※
メーカーコード（１バイト目）	ＡＳＨ	メーカーコード（１バイト目）	主制御ＣＰＵ４７割込みごと ※
メーカーコード（２バイト目）	ＡＡＨ	メーカーコード（２バイト目）	主制御ＣＰＵ４７割込みごと ※
メーカーコード（３バイト目）	ＡＢＨ	メーカーコード（３バイト目）	主制御ＣＰＵ４７割込みごと ※
製品コード（１バイト目）	ＡＣＨ	製品コード（１バイト目）	主制御ＣＰＵ４７割込みごと ※
製品コード（２バイト目）	ＡＤＨ	製品コード（２バイト目）	主制御ＣＰＵ４７割込みごと ※
製品コード（３バイト目）	ＡＥＨ	製品コード（３バイト目）	主制御ＣＰＵ４７割込みごと ※
製品コード（４バイト目）	ＡＦＨ	製品コード（４バイト目）	主制御ＣＰＵ４７割込みごと ※
製品コード（５バイト目）	ＢＣＨ	製品コード（５バイト目）	主制御ＣＰＵ４７割込みごと ※
製品コード（６バイト目）	ＢＩＨ	製品コード（６バイト目）	主制御ＣＰＵ４７割込みごと ※
製品コード（７バイト目）	ＢＺＨ	製品コード（７バイト目）	主制御ＣＰＵ４７割込みごと ※
製品コード（８バイト目）	ＢＳＨ	製品コード（８バイト目）	主制御ＣＰＵ４７割込みごと ※
総投入枚数（１バイト目）	ＢＡＨ	投入枚数下位（電源ＯＮから累積した投入枚数　再遊技は含まない）	主制御ＣＰＵ４７割込みごと ※
総投入枚数（２バイト目）	ＢＢＨ	投入枚数中位（電源ＯＮから累積した投入枚数　再遊技は含まない）	主制御ＣＰＵ４７割込みごと ※
総投入枚数（３バイト目）	ＢＥＨ	投入枚数上位（電源ＯＮから累積した投入枚数　再遊技は含まない）	主制御ＣＰＵ４７割込みごと ※
総払出枚数（１バイト目）	ＢＴＨ	払出枚数下位（電源ＯＮから累積した払出枚数　再遊技は含まない）	主制御ＣＰＵ４７割込みごと ※
総払出枚数（２バイト目）	ＢＵＨ	払出枚数中位（電源ＯＮから累積した払出枚数　再遊技は含まない）	主制御ＣＰＵ４７割込みごと ※
総払出枚数（３バイト目）	ＢＳＨ	払出枚数上位（電源ＯＮから累積した払出枚数　再遊技は含まない）	主制御ＣＰＵ４７割込みごと ※
ＭＹ（１バイト目）	ＢＡＨ	ＭＹ下位（電源ＯＮからの最大ＭＹ）	主制御ＣＰＵ４７割込みごと ※
ＭＹ（２バイト目）	ＢＢＨ	ＭＹ中位（電源ＯＮからの最大ＭＹ）	主制御ＣＰＵ４７割込みごと ※
ＭＹ（３バイト目）	ＢＣＨ	ＭＹ上位（電源ＯＮからの最大ＭＹ）	主制御ＣＰＵ４７割込みごと ※
役物総払出枚数（１バイト目）	ＢＤＨ	役物総払出枚数下位（電源ＯＮから累積した役物の作動による払出枚	主制御ＣＰＵ４７割込みごと ※
役物総払出枚数（２バイト目）	ＢＥＨ	役物総払出枚数中位（電源ＯＮから累積した役物の作動による払出枚	主制御ＣＰＵ４７割込みごと ※
役物総払出枚数（３バイト目）	ＢＦＨ	役物総払出枚数上位（電源ＯＮから累積した役物の作動による払出枚	主制御ＣＰＵ４７割込みごと ※
連続役物総払出枚数（１バイト目）	ＣＣＨ	連続役物総払出枚数下位（電源ＯＮから累積した一種の作動によるお	主制御ＣＰＵ４７割込みごと ※
連続役物総払出枚数（２バイト目）	ＣＩＨ	連続役物総払出枚数中位（電源ＯＮから累積した一種の作動によるお	主制御ＣＰＵ４７割込みごと ※
連続役物総払出枚数（３バイト目）	ＣＺＨ	連続役物総払出枚数上位（電源ＯＮから累積した一種の作動によるお	主制御ＣＰＵ４７割込みごと ※
役物比率	ＣＳＨ	役比モニタの情報（保証当／規定遊技数未達時はFFH）	主制御ＣＰＵ４７割込みごと ※
連続役物比率	ＣＡＨ	役比モニタの情報（保証当／規定遊技数未達時はFFH）	主制御ＣＰＵ４７割込みごと ※
有利区間比率	ＣＳＨ	役比モニタの情報（保証当／規定遊技数未達時はFFH）	主制御ＣＰＵ４７割込みごと ※
保証込役物比率	ＣＥＨ	役比モニタの情報（保証当／規定遊技数未達時はFFH）	主制御ＣＰＵ４７割込みごと ※
役物等状態比率	ＣＴＨ	役比モニタの情報（保証当／規定遊技数未達時はFFH）	主制御ＣＰＵ４７割込みごと ※
遊技回数（１バイト目）	ＣＢＨ	電源ＯＮから累積した遊技回数下位	主制御ＣＰＵ４７割込みごと ※
遊技回数（２バイト目）	ＣＳＨ	電源ＯＮから累積した遊技回数上位	主制御ＣＰＵ４７割込みごと ※
遊技機エラー状態	ＣＡＨ	遊技機エラー状態	主制御ＣＰＵ４７割込みごと ※
遊技機不正信号１	ＣＳＨ	遊技機不正信号１	主制御ＣＰＵ４７割込みごと ※
遊技機不正信号２	ＣＣＨ	遊技機不正信号２	主制御ＣＰＵ４７割込みごと ※
主制御状態１	ＣＤＨ	主制御状態１	主制御ＣＰＵ４７割込みごと ※
主制御状態２	ＣＥＨ	主制御状態２	主制御ＣＰＵ４７割込みごと ※

【図１１８】



メダル数関係コマンド一覧

名称	識別データ（第１バイト）	代理データ（第２バイト）	代理データ（第３バイト）	代理データ（第４バイト）	送信タイミング
レバー押下	ＦＦＨ	メダル数関係状態	遊技メダル数下位	遊技メダル数上位	レバー押下コマンド受信時
全図例停止	ＦＥＨ	メダル数関係状態	遊技メダル数下位	遊技メダル数上位	全図例停止コマンド受信時
投入要求	ＦＤＨ	メダル数関係状態	遊技メダル数下位	遊技メダル数上位	投入要求コマンド受信時
精算要求	ＦＣＨ	メダル数関係状態	遊技メダル数下位	遊技メダル数上位	精算要求コマンド受信時
払出要求	ＦＢＨ	メダル数関係状態	遊技メダル数下位	遊技メダル数上位	払出要求コマンド受信時
総投入枚数（１バイト目）	ＢＡＨ	メダル数関係状態	遊技メダル数下位	遊技メダル数上位	総投入枚数下位
総投入枚数（２バイト目）	ＢＢＨ	メダル数関係状態	遊技メダル数下位	遊技メダル数上位	総投入枚数下位
総投入枚数（３バイト目）	ＢＥＨ	メダル数関係状態	遊技メダル数下位	遊技メダル数上位	総投入枚数下位
総払出枚数（１バイト目）	ＢＴＨ	メダル数関係状態	遊技メダル数下位	遊技メダル数上位	総投入枚数下位
総払出枚数（２バイト目）	ＢＵＨ	メダル数関係状態	遊技メダル数下位	遊技メダル数上位	総投入枚数下位
総払出枚数（３バイト目）	ＢＳＨ	メダル数関係状態	遊技メダル数下位	遊技メダル数上位	総投入枚数下位
ＭＹ（１バイト目）	ＢＡＨ	メダル数関係状態	遊技メダル数下位	遊技メダル数上位	総投入枚数下位
ＭＹ（２バイト目）	ＢＢＨ	メダル数関係状態	遊技メダル数下位	遊技メダル数上位	総投入枚数下位
ＭＹ（３バイト目）	ＢＣＨ	メダル数関係状態	遊技メダル数下位	遊技メダル数上位	総投入枚数下位
役物総払出枚数（１バイト目）	ＢＤＨ	メダル数関係状態	遊技メダル数下位	遊技メダル数上位	総投入枚数下位
役物総払出枚数（２バイト目）	ＢＥＨ	メダル数関係状態	遊技メダル数下位	遊技メダル数上位	総投入枚数下位
役物総払出枚数（３バイト目）	ＢＦＨ	メダル数関係状態	遊技メダル数下位	遊技メダル数上位	総投入枚数下位
連続役物総払出枚数（１バイト目）	ＣＣＨ	メダル数関係状態	遊技メダル数下位	遊技メダル数上位	総投入枚数下位
連続役物総払出枚数（２バイト目）	ＣＩＨ	メダル数関係状態	遊技メダル数下位	遊技メダル数上位	総投入枚数下位
連続役物総払出枚数（３バイト目）	ＣＺＨ	メダル数関係状態	遊技メダル数下位	遊技メダル数上位	総投入枚数下位
役物比率	ＣＳＨ	メダル数関係状態	遊技メダル数下位	遊技メダル数上位	総投入枚数下位
連続役物比率	ＣＡＨ	メダル数関係状態	遊技メダル数下位	遊技メダル数上位	総投入枚数下位
有利区間比率	ＣＳＨ	メダル数関係状態	遊技メダル数下位	遊技メダル数上位	総投入枚数下位
保証込役物比率	ＣＥＨ	メダル数関係状態	遊技メダル数下位	遊技メダル数上位	総投入枚数下位
役物等状態比率	ＣＴＨ	メダル数関係状態	遊技メダル数下位	遊技メダル数上位	総投入枚数下位
遊技回数（１バイト目）	ＣＢＨ	メダル数関係状態	遊技メダル数下位	遊技メダル数上位	総投入枚数下位
遊技回数（２バイト目）	ＣＳＨ	メダル数関係状態	遊技メダル数下位	遊技メダル数上位	総投入枚数下位
遊技機エラー状態	ＣＡＨ	メダル数関係状態	遊技メダル数下位	遊技メダル数上位	総投入枚数下位
遊技機不正信号１	ＣＳＨ	メダル数関係状態	遊技メダル数下位	遊技メダル数上位	総投入枚数下位
遊技機不正信号２	ＣＣＨ	メダル数関係状態	遊技メダル数下位	遊技メダル数上位	総投入枚数下位
主制御状態１	ＣＤＨ	メダル数関係状態	遊技メダル数下位	遊技メダル数上位	総投入枚数下位
主制御状態２	ＣＥＨ	メダル数関係状態	遊技メダル数下位	遊技メダル数上位	総投入枚数下位

【図１１９】

（A）

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

（B）

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

【図１２０】

（A）

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

（B）

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

【図１２１】

（A）

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

（B）

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

【図１２２】

（A）

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

（B）

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

【図１２３】

（A）

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

（B）

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

【図１２４】

（A）

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

（B）

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

（C）

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

【図１２５】

（A）

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

（B）

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

（C）

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

（D）

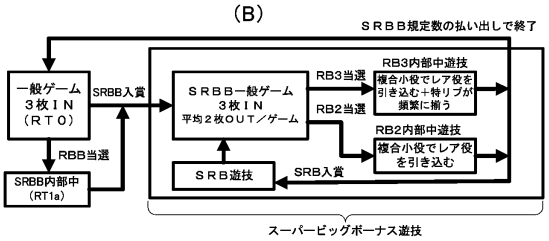
滞在G数	勝率		維持	ハズレ	勝利
1.0	100.0%	勝率	100.00%		
1	1/1	1	0.00%	0.00%	100.00%

【図１２６】

（A） 配当表（役物未作動時、BB一般遊技時：規定数3枚）

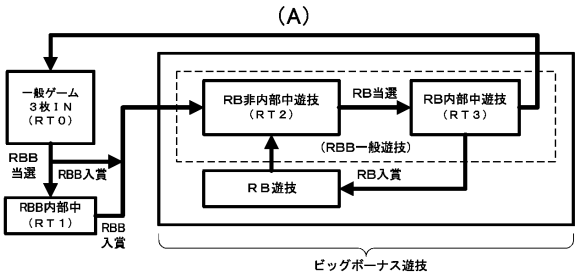
左ドラム	中ドラム	右ドラム	獲得メダル枚数	備考
上チリ	青7	青7	0枚	1種役物連続作動装置（SRBB）
青7	青7	青7	0枚	1種役物連続作動装置（RBB）
スイカ	チェリー	赤バー	0枚	1種役物（RB1：不利）
スイカ	赤バー	チェリー	0枚	1種役物（RB2：有利）
スイカ	青7	チェリー	0枚	1種役物（RB3：超有利）
⋮				
チェリー／上チリ	ベル／リプレイ	ベル／リプレイ	1枚	中段チェリー役 見た目：チェリーが左中段
黒バー 他	ベル 他	リプレイ	1枚	強チェリー役 見た目：チェリーが右上り一直線
黒バー 他	ベル 他	ベル	1枚	中チェリー役 見た目：チェリーが2つ表示
黒バー 他	リプレイ	ベル	1枚	弱チェリー役 見た目：チェリーが1つ表示
スイカ	スイカ	スイカ	1枚	スイカ役 見た目：スイカが右下がり一直線
スイカ	スイカ	青7／白7 赤バー	1枚	チャンス目 見た目：スイカが外れ
リプレイ	リプレイ	リプレイ	再遊技	再遊技作動
上チリ	赤バー	赤バー	再遊技	特殊再遊技作動（特リプ）
非上チリ	赤バー	赤バー	再遊技	非特殊再遊技作動 （フェイク・リプ）

（B）

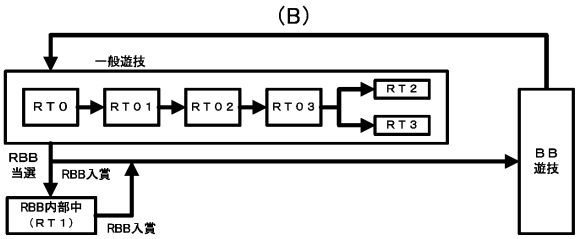


【図１２７】

（A）



（B）



（C）

