

(19)日本国特許庁(JP)

## (12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第7075018号

(P7075018)

(45)発行日 令和4年5月25日(2022.5.25)

(24)登録日 令和4年5月17日(2022.5.17)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

F I

A 6 3 F 5/04 6 3 1

A 6 3 F 5/04 6 6 1

A 6 3 F 5/04 6 2 0

請求項の数 8 (全18頁)

(21)出願番号	特願2020-110747(P2020-110747)	(73)特許権者	503106797 株式会社エンターライズ 東京都台東区東上野二丁目1番8号
(22)出願日	令和2年6月26日(2020.6.26)	(74)代理人	100106518 弁理士 松谷 道子
(65)公開番号	特開2022-7658(P2022-7658A)	(74)代理人	100189555 弁理士 徳山 英浩
(43)公開日	令和4年1月13日(2022.1.13)	(74)代理人	100172236 弁理士 岩木 宣憲
審査請求日	令和2年7月9日(2020.7.9)	(72)発明者	山本 健太 大阪府大阪市中央区内平野町3丁目1番 3号 株式会社カブコン内
		(72)発明者	町田 渉 大阪府大阪市中央区内平野町3丁目1番 3号 株式会社カブコン内

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

## (57)【特許請求の範囲】

## 【請求項1】

複数の図柄がそれぞれ配置された複数の回転リールと、  
遊技者によりそれぞれ操作可能なスタートスイッチおよび複数のストップスイッチと、  
前記回転リールが全て停止している状態で行われた前記スタートスイッチの操作に伴って  
内部抽せんを行う内部抽せん部と、  
前記回転リールが全て停止している状態で前記スタートスイッチが操作された場合は、前  
記回転リールを回転させ、前記回転リールが回転している状態で前記ストップスイッチが  
操作された場合は、前記内部抽せんにより当せんした役と前記ストップスイッチが操作さ  
れたタイミングとに応じて、操作された前記ストップスイッチに対応する前記回転リール  
を停止させる回転リール制御部と  
を備え、  
前記内部抽せんにより当せんする役として、前記ストップスイッチを所定の操作手順で操  
作することにより遊技媒体の払い出しが最大となる押し順役を有し、  
前記押し順役が、遊技媒体の払い出し以外の恩恵を有するレア押し順役と、遊技媒体の払  
い出し以外の恩恵を有さない通常押し順役とを含み、  
前記レア押し順役は、前記操作手順を報知可能な特別遊技状態で当せんした場合、第1の  
操作手順が報知されるように構成され、  
前記通常押し順役は、前記特別遊技状態で当せんした場合、前記第1の操作手順とは異なる  
第2の操作手順が報知されるように構成されており、

前記特別遊技状態において、前記通常押し順役に当せんした場合は、前記第 1 の操作手順は報知されない、遊技機。

【請求項 2】

前記特別遊技状態において、前記レア押し順役に当せんした場合にのみ前記第 1 の操作手順が報知され、前記レア押し順役に当せんした場合以外では、前記第 1 の操作手順は報知されない、請求項 1 の遊技機。

【請求項 3】

前記レア押し順役は、前記第 1 の操作手順で前記ストップスイッチを操作することで遊技媒体の払い出しが最大となり、

前記通常押し順役は、前記第 2 の操作手順で前記ストップスイッチを操作することで遊技媒体の払い出しが最大となる、請求項 1 または 2 の遊技機。

10

【請求項 4】

前記恩恵は、前記ストップスイッチの操作手順にかかわらず、前記レア押し順役に当せんすることで付与される、請求項 1 から 3 のいずれか 1 つの遊技機。

【請求項 5】

前記第 1 の操作手順は、複数の前記ストップスイッチのうち、第 1 のストップスイッチを最初に操作する操作手順である、請求項 1 から 4 のいずれか 1 つの遊技機。

【請求項 6】

前記恩恵は、前記押し順役の操作手順が報知される場合に付与される、請求項 1 から 4 のいずれか 1 つの遊技機。

20

【請求項 7】

指示機能に係る処理および抽せんを実行不可能な区間であって前記押し順役の操作手順が報知されない一般遊技状態で進行する通常区間と、前記指示機能に係る処理および抽せんを実行可能な区間であって前記一般遊技状態または前記押し順役の操作手順が報知される前記特別遊技状態で進行する有利区間とを含む複数の遊技区間の中から前記内部抽せんが行われる 1 つの遊技区間を設定する区間制御部をさらに備え、

前記恩恵は、遊技区間が前記有利区間の場合にのみ付与される、請求項 6 の遊技機。

【請求項 8】

前記第 1 の操作手順は、前記レア押し順役の成立時に遊技者に報知される、請求項 1 から 7 のいずれか 1 つの遊技機。

30

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

特許文献 1 には、A T 遊技が実行可能な有利区間と、A T 遊技が実行不可能な通常区間とを有する遊技機が開示されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開 2018 - 078981 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

ところで、遊技機分野においては、遊技者のニーズに応えるために、多種多様な遊技性を提供可能な遊技機が求められている。

【0005】

本発明は、新たな遊技性を提供可能な遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

50

## 【 0 0 0 6 】

本発明の一態様の遊技機は、  
 複数の図柄がそれぞれ配置された複数の回転リールと、  
 遊技者によりそれぞれ操作可能なスタートスイッチおよび複数のストップスイッチと、  
 前記回転リールが全て停止している状態で行われた前記スタートスイッチの操作に伴って  
 内部抽せんを行う内部抽せん部と、  
 前記回転リールが全て停止している状態で前記スタートスイッチが操作された場合は、前  
 記回転リールを回転させ、前記回転リールが回転している状態で前記ストップスイッチが  
 操作された場合は、前記内部抽せんにより当せんした役と前記ストップスイッチが操作さ  
 れたタイミングとに応じて、操作された前記ストップスイッチに対応する前記回転リール  
 を停止させる回転リール制御部と  
 を備え、  
 前記内部抽せんにより当せんする役として、前記ストップスイッチを所定の操作手順で操  
 作することにより遊技媒体の払い出しが最大となる押し順役を有し、  
 前記押し順役が、遊技媒体の払い出し以外の恩恵を有するレア押し順役と、遊技媒体の払  
 い出し以外の恩恵を有さない通常押し順役とを含み、  
 前記レア押し順役は、第1の操作手順で前記ストップスイッチを操作することで遊技媒体  
 の払い出しが最大となり、前記通常押し順役は、前記第1の操作手順以外の操作手順で前  
 記ストップスイッチを操作することで遊技媒体の払い出しが最大となる。

10

## 【 発明の効果 】

20

## 【 0 0 0 7 】

前記態様の遊技機によれば、押し順役が、遊技媒体の払い出し以外の恩恵を有するレア押  
 し順役と、遊技媒体の払い出し以外の恩恵を有さない通常押し順役とを含む。レア押し順  
 役は、第1の操作手順でストップスイッチを操作することで遊技媒体の払い出しが最大と  
 なり、通常押し順役は、第1の操作手順以外の操作手順でストップスイッチを操作するこ  
 とで遊技媒体の払い出しが最大となる。従来の遊技機では、押し順役の操作手順が報知さ  
 れた際、遊技者は押し順に注目することはなく、報知された操作手順通りにストップスイ  
 ッチを操作するだけであった。前記態様の遊技機では、第1の操作手順が報知されること  
 でレア押し順役であることが確定するため、報知される操作手順の内容にも遊技者の注目  
 を集めることができ、遊技性を高めることができる。その結果、押し順役の操作順を通じ  
 て遊技者に新たな遊技性を提供可能な遊技機を実現できる。

30

## 【 図面の簡単な説明 】

## 【 0 0 0 8 】

【 図 1 】 本発明の一実施形態の遊技機であるスロットマシンの前面図。

【 図 2 】 図 1 のスロットマシンのブロック図。

【 図 3 】 図 1 のスロットマシンの回転リールの配列を示す図。

【 図 4 】 図 1 のスロットマシンの有効ラインを示す模式図。

【 図 5 】 図 1 のスロットマシンの第 1 遊技状態を説明するための図。

【 図 6 】 図 1 のスロットマシンの第 2 遊技状態を説明するための図。

【 図 7 】 図 1 のスロットマシンの第 3 遊技状態を説明するための図。

40

【 図 8 】 図 1 のスロットマシンの遊技区間を説明するための図。図 1 のスロットマシンの  
 内部抽せんテーブルの内容を説明するための第 1 の図。

【 図 9 】 図 1 のスロットマシンの内部抽せんテーブルの内容を説明するための図。

【 図 1 0 】 図 1 のスロットマシンの有利区間中にレア役およびレア押し順役に当せんした  
 場合における指示機能に係る処理を説明するためのフローチャート。

## 【 発明を実施するための形態 】

## 【 0 0 0 9 】

本発明の一実施形態のスロットマシン 1 ( 遊技機の一例 ) は、図 1 に示すように、直方体  
 形状の筐体 1 0 を備えている。この筐体 1 0 は、前面 ( すなわち、図 1 の紙面貫通方向の  
 手前側の面 ) に図示しない開口部と、この開口部を開閉可能な板状の前扉 2 0 とを有して

50

いる。

【 0 0 1 0 】

前扉 2 0 は、その略中央部分に設けられた透光性の表示窓 2 1 を有し、筐体 1 0 に対してロック可能に取り付けられている。表示窓 2 1 は、前扉 2 0 により筐体 1 0 の開口部を閉鎖した状態で、後述する各回転リール 4 1 , 4 2 , 4 3 の表面に配置された複数の図柄を視認可能に配置されている。

【 0 0 1 1 】

また、筐体 1 0 は、表示装置の一例の液晶表示装置 2 2、電飾装置 2 3 およびスピーカ 2 4 を有している。液晶表示装置 2 2、電飾装置 2 3 およびスピーカ 2 4 の各々は、前扉 2 0 の表示窓 2 1 の上部に配置されている。遊技中の各種の演出は、液晶表示装置 2 2、電飾装置 2 3、および、スピーカ 2 4 を用いて行われる。例えば、液晶表示装置 2 2 は、遊技中に各種の演出画像（演出動画）を表示したり、所定の情報等を表示したりする。また、電飾装置 2 3 は、所定の条件を満たした場合に、所定のパターンで点灯または消灯し、スピーカ 2 4 は、所定の条件を満たした場合に、所定の音を出力する。

10

【 0 0 1 2 】

また、筐体 1 0 は、メダルが払い出される払い出し口 2 5、払い出し口 2 5 から払い出されたメダルを貯留する下皿 2 6 および操作部 3 0 を有している。払い出し口 2 5、下皿 2 6 および操作部 3 0 の各々は、前扉 2 0 の表示窓 2 1 の下部に配置されている。

【 0 0 1 3 】

操作部 3 0 は、遊技媒体の一例としてのメダルを投入するためのメダル投入口 3 1 と、メダルをベットするためのベットスイッチ 3 2 と、前扉 2 0 に操作可能に設けられ操作により各回転リール 4 1 , 4 2 , 4 3 を回転させるスタートスイッチ 3 3 と、前扉 2 0 に操作可能に設けられ操作により回転中の各回転リール 4 1 , 4 2 , 4 3 を停止させるストップスイッチ 3 4 , 3 5 , 3 6 とを有している。操作部 3 0 の各スイッチは、遊技者の操作に基づいて操作信号を出力する。また、メダル投入口 3 1 には図示しないメダルセンサが設けられており、遊技者によるメダル投入口 3 1 へのメダルの投入を検出し、検出信号を出力する。

20

【 0 0 1 4 】

なお、操作部 3 0 には、他に、精算スイッチ（図示せず）および表示部の一例の貯留メダル表示部（図示せず）等が設けられている。この貯留メダル表示部は、貯留されたメダルの数に加えて、後述する遊技区間が有利区間であることが表示可能に構成されている。

30

【 0 0 1 5 】

また、スロットマシン 1 は、図 2 に示すように、スロットマシン 1 全体を制御する制御装置 1 0 0、回転リールユニット 4 0、回転リール位置検出センサ 4 4、および、メダルを払い出すホッパーユニット 5 0 を備えている。制御装置 1 0 0、回転リールユニット 4 0、回転リール位置検出センサ 4 4、および、ホッパーユニット 5 0 は、スロットマシン 1 の主電源をオン/オフする電源装置（図示せず）、スロットマシン 1 の設定値を変更するとき管理者が操作する操作部 4 5 等と共に、筐体 1 0 の内部に配置されている。

【 0 0 1 6 】

回転リールユニット 4 0 は、筐体 1 0 の内部の略中央に配置され、複数の回転リール（この実施形態では、3 つの回転リール 4 1 , 4 2 , 4 3 ）と、この回転リール 4 1 , 4 2 , 4 3 を駆動するステッピングモータ 6 1 , 6 2 , 6 3 とで構成されている。各回転リール 4 1 , 4 2 , 4 3 は、略円筒状で、その表面には、図 3 に示すように、各回転リール 4 1 , 4 2 , 4 3 の周方向に沿って間隔を空けて配列された複数の図柄と、基準点（図示せず）とが設けられている。基準点は、例えば、回転リール 4 1 , 4 2 , 4 3 のゼロ番の図柄（ベル A）の中心に配置されている。

40

【 0 0 1 7 】

ここで、図 1 ~ 図 9 を参照して、スロットマシン 1 で行われる遊技の概要について説明する。

【 0 0 1 8 】

50

図 1 に示すように、スロットマシン 1 で遊技を行う場合、まず、メダルをメダル投入口 3 1 から投入する、または、ベットスイッチ 3 2 を操作することにより貯留しているメダル（すなわち、クレジット）を使用して、メダルをベットする。予め設定されている規定の枚数（例えば、1 ~ 3 枚）のメダルがベットされると、有効ラインが有効化され、スタートスイッチ 3 3 の操作が可能な状態、すなわち、遊技が開始可能な状態になる。このとき、遊技状態等に応じて設定されている規定の枚数を超えて投入されたメダルは、クレジットとして貯留される。

#### 【 0 0 1 9 】

有効ラインは、図 4 に示すように、役の入賞を決定するための仮想ラインであり、この有効ラインによって、表示窓 2 1 に表示される各回転リール 4 1 , 4 2 , 4 3 の図柄が、それぞれ 1 つずつ連結されている。このスロットマシン 1 では、有効ラインは、例えば、右下がりライン 7 0 で構成され、所定枚数（例えば、3 枚）のメダルがベットされることにより有効化される。なお、一例として、このスロットマシン 1 の表示窓 2 1 に表示される図柄は、各回転リールにつき 3 図柄である。

#### 【 0 0 2 0 】

遊技が開始可能な状態でスタートスイッチ 3 3 が操作されると、スロットマシン 1 内で行われる電子計算機によるくじ（以下、内部抽せんという。）が行われ、各回転リール 4 1 , 4 2 , 4 3 の回転が開始される。この状態で、いずれかのストップスイッチ 3 4 , 3 5 , 3 6 が操作されると、操作されたストップスイッチ 3 4 , 3 5 , 3 6 に対応する回転リール 4 1 , 4 2 , 4 3 が停止し、表示窓 2 1 に、当せんした役に応じた結果が表示される。全ての回転リール 4 1 , 4 2 , 4 3 が停止すると、入賞した役に応じて、所定の枚数のメダルが払い出され、1 ゲームが終了する。この実施形態では、全ての回転リール 4 1 , 4 2 , 4 3 が停止した状態で、内部抽せんにより当せんした役毎に設定された図柄の組み合わせが、有効ライン 7 0 上に配置された場合に、有効ライン 7 0 上に配置された図柄の組み合わせに対応する役が入賞したと判定される。なお、有効ライン 7 0 上に役に対応する図柄の組み合わせが停止しなかった場合（いわゆるハズレ時）も、入賞に含まれる。

#### 【 0 0 2 1 】

このように、ベットスイッチ 3 2、スタートスイッチ 3 3 およびストップスイッチ 3 4 , 3 5 , 3 6 を操作して、遊技の結果を得る一連の動作を遊技という。遊技の単位はゲームであり、1 ゲームを単位遊技という。

#### 【 0 0 2 2 】

また、遊技中は、複数の遊技区間の中から 1 つの遊技区間が設定され、複数の遊技状態の中から 1 つ遊技状態が設定される。そして、設定された遊技区間および遊技状態に基づいて、内部抽せんが行われる。遊技状態には、図 5 ~ 図 7 に示すように、第 1 遊技状態、第 2 遊技状態および第 3 遊技状態が含まれる。

#### 【 0 0 2 3 】

第 1 遊技状態は、内部抽せんにより当せんする役（以下、単に当せん役という。）のうち、リプレイ役の種類（図 9 参照）およびその当せん確率を決定するための遊技状態であり、一例として、図 5 に示すように、R T 0 と、R T 1 とで構成されている。

#### 【 0 0 2 4 】

R T 0 は、第 2 遊技状態が特別役実施状態から特別役非持ち越し状態に移行した場合、または、遊技状態の初期化時（例えば、R A M クリア時）に設定される（すなわち、第 1 遊技状態が R T 1 から R T 0 に移行する）。また、スロットマシン 1 が店舗等に設置された直後の第 1 遊技状態も R T 0 に設定されている。言い換えると、第 1 遊技状態は、一種 B B が実施されている場合を除いて、全て R T 0 に設定されている。

#### 【 0 0 2 5 】

R T 1 は、第 2 遊技状態が特別役非持ち越し状態から特別役実施状態に移行した場合に設定される（すなわち、第 1 遊技状態が R T 0 から R T 1 に移行する）。R T 1 では、図 9 に示すように、リプレイ役および一種 B B に当せんする可能性はない。また、R T 1 では、後述する区間移行抽せんおよび後述する A T 抽せんが行われない。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 2 6 】

第2遊技状態は、内部抽せんにより当せんした一種BBの入賞が持ち越されていない特別役非持ち越し状態と、内部抽せんにより当せんした一種BBの入賞が持ち越されている特別役持ち越し状態と、入賞した一種BBを実施するための特別役実施状態とを含む。

## 【 0 0 2 7 】

特別役非持ち越し状態は、特別役実施状態に移行したときから払い出されたメダルが所定数（例えば、180枚または2枚）を超えた場合、または、遊技状態の初期化（例えば、RAMクリア時）などの所定条件を満たした場合に設定される。

## 【 0 0 2 8 】

特別役持ち越し状態は、内部抽せんにより一種BBに当せんしかつ後述する所定の条件を満たした場合に設定される。一種BBは、一種特別役物に係る役物連続作動装置（いわゆるビッグボーナス）であり、特別役の一例である。一種BBが持ち越されている場合、一種BBの抽せんは行われない。また、持ち越されている一種BBのフラグは、設定値を変更しても消滅しないように構成されているが、消滅するように構成しても構わない。

10

## 【 0 0 2 9 】

特別役実施状態は、内部抽せんにより特別役に当せんしかつ入賞した場合に設定され、一種BB実施状態（図6中、BB一般で示す。）と、RB持ち越し状態（図6中、JAC内部で示す）およびRB実施状態（図6中、JAC中で示す）を含んでいる。BB一般は、特別役が入賞した場合に設定される。BB一般は、役物非内部状態の一例で、内部抽せんにより特別役物の一例のRB（図9のJAC1～4）に当せんしていない場合に設定される。JAC内部は、役物内部状態の一例で、第2遊技状態が一種BB実施状態BB一般であるときに、内部抽せんによりRB（すなわち、図9のJAC1～4）に当せんしかつRBが入賞していない場合に設定される。JAC中は、役物実施状態の一例で、当せんしたRBが入賞した場合に設定される。JAC中は、JAC中に移行したときから12ゲーム消化するか、または、JAC中に何らかの役が8回入賞することで、BB一般に移行する。

20

## 【 0 0 3 0 】

第3遊技状態は、遊技中に行われる演出を決定するための状態であり、一例として、図6に示すように、一般遊技状態とATとで構成されている。

## 【 0 0 3 1 】

一般遊技状態は、指示機能が発生しない状態であり、例えば、設定値の変更後、RAMクリア後およびAT終了後、AT抽せんに当せんするまで設定される。スロットマシン1では、一般遊技状態として、通常状態と、AT抽せんに当せんする確率が通常状態よりも高い高確率状態（いわゆるチャンスゾーン）とを有している。AT抽せんは、一例として、第1遊技状態がRT0であり、かつ、遊技区間が有利区間である場合に、内部抽せんにより当せんした役に依りて行われる。通常状態から高確率状態への移行は、例えば、第1遊技状態がRT0でかつ遊技区間が有利区間である場合に内部抽せんが行われ、その結果、AT抽せんに当せんしなかった場合に行われる高確率状態移行抽せんに当せんすることで行われる。

30

## 【 0 0 3 2 】

ATは、指示機能が発生する特別遊技状態の一例であり、第3遊技状態がATに移行したときから経過した遊技数が、ATで遊技可能な遊技数（すなわち、ATゲーム数）に到達するまで設定される。ATでは、メダルの払い出しのある押し順役の押し順の報知が行われ、一般遊技状態（例えば、通常状態）よりもメダルの獲得期待値が高くなるように構成されている。

40

## 【 0 0 3 3 】

なお、ATおよび高確率状態は、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態の一例であり、AT抽せんおよび高確率状態移行抽せんは、有利状態抽せんの一例である。また、ATまたは高確率状態の延長抽せんも有利状態抽せんに含んでも構わない。

## 【 0 0 3 4 】

遊技区間は、指示機能に係る処理が行われるか否かを決定するための状態であり、一例と

50

して、図7に示すように、有利区間と通常区間とで構成されている。

【0035】

有利区間は、指示機能に係る処理および抽せんを実行可能な区間であり、遊技区間が通常区間で行われた内部抽せんの結果に基づいて行われる区間移行抽せんに当せんした後、有利区間が終了する条件を満たすまで設定される。なお、有利区間には、第3遊技状態が一般遊技状態で進行する有利区間と、第3遊技状態が特別遊技状態（すなわち、AT）で進行する有利区間とが含まれる。

【0036】

通常区間は、指示機能に係る処理および抽せんを実行不可能な区間であり、遊技区間として有利区間が設定されていない場合に設定される。通常区間は、第3遊技状態が一般遊技状態で進行する。

10

【0037】

なお、指示機能とは、出玉に影響する操作手順（例えば、押し順役の押し順）または操作方法を何らかの方法によって遊技者に教える機能であり、例えば、ストップスイッチ34、35、36を所定の操作手順で操作することで入賞可能な押し順役の押し順を指示する機能、または、ストップスイッチ34、35、36の操作が行われたときの回転リール41、42、43の位置が予め定められた操作位置であった場合に入賞可能な役の操作位置を指示する機能をいう。すなわち、遊技区間が有利区間である場合にのみ、第3遊技状態としてATが設定される。

【0038】

次に、制御装置100について説明する。制御装置100は、図2に示すように、メイン制御部110とサブ制御部120とで構成されている。

20

【0039】

メイン制御部110およびサブ制御部120の各々は、演算等を行うCPU、遊技の進行等に必要なプログラムまたはデータ等を記憶しておく記憶装置（例えば、ROMおよびRAM）等を備えている。メイン制御部110は、内部抽せん部111と、回転リール制御部112と、遊技結果判定部113と、区間制御部114と、遊技状態制御部115と、計測部116と、設定値制御部117とを有し、遊技を進行させるための制御を行う。サブ制御部120は、演出制御部121を有し、各種演出等を行うための制御を行う。

【0040】

なお、以下に説明するメイン制御部110およびサブ制御部120の各部は、CPUが所定のプログラムを実行することにより実現される機能である。

30

【0041】

内部抽せん部111は、複数の内部抽せんテーブルを有し、スタートスイッチ33の操作の受付に伴って、内部抽せんを行う。詳しくは、内部抽せん部111は、スタートスイッチ33の操作が受け付けられたときの第1遊技状態（言い換えると、RT状態）を判定し、判定されたRT状態に基づいて内部抽せんテーブルを選択する。そして、内部抽せん部111は、選択された内部抽せんテーブルと、スタートスイッチ33の操作が受け付けられたときに取得される乱数とに基づいて、内部抽せんを行う。

【0042】

例えば、当せん役については、図9に示す内部抽せんテーブルに基づいて決定される。この内部抽せんテーブルは、RT状態毎に設けられており、内部抽せんにより当せんの可能性がある当せん領域に関する情報を有している。この当せん領域には、図柄の組み合わせが対応付けられている役が、少なくとも1つ設定されている。

40

【0043】

図9では、RT状態および第2遊技状態毎に、当せんする可能性のある当せん領域が“ ”で示され、当せんする可能性のない当せん領域が“ x ”で示されている。すなわち、各内部抽せんテーブルには、スタートスイッチ33の操作が行われた場合に取得される乱数に対応する役が記憶されている複数の領域（置数の領域）が設けられており、この領域の各々が、図9の“ ”で示されている当せん領域にそれぞれ対応付けられている。

50

## 【 0 0 4 4 】

例えば、スロットマシン 1 は、内部抽せんに当せんする役として、ストップスイッチ 3 4、3 5、3 6 を所定の操作手順で操作することにより遊技媒体の払い出しが最大となる押し順役を有している。このスロットマシン 1 では、図 9 に示すように、押し順役として、「左正解ベル」、「中・左・右ベル」、「中・右・左ベル」、「右・左・中ベル」および「右・中・左ベル」を有している。各押し順役に当せんした場合、複数の役に同時に当せんする。これにより、各押し順役は、設定されている操作順通りにストップスイッチ 3 4、3 5、3 6 が操作された場合は、8 枚のメダルの払い出される「ベル」が入賞する一方、設定されている操作順とは異なる順番でストップスイッチ 3 4、3 5、3 6 が操作された場合は、「ハズレ」または「1 枚役」が入賞するように構成されている。

10

## 【 0 0 4 5 】

また、押し順役は、遊技媒体の払い出し以外の恩恵を有するレア押し順役と、遊技媒体の払い出し以外の恩恵を有さない通常押し順役とを含んでいる。レア押し順役は、第 1 の操作手順（例えば、左の回転リール 4 1 を最初に停止させる操作手順）でストップスイッチ 3 4、3 5、3 6 を操作することで遊技媒体の払い出しが最大となる。第 1 の操作手順は、複数のストップスイッチ 3 4、3 5、3 6 のうち、第 1 のストップスイッチ（例えば、左の回転リール 4 1 に対応するストップスイッチ 3 4）を最初に操作する操作手順である。なお、第 1 のストップスイッチは、左の回転リール 4 1 に対応するストップスイッチ 3 4 に限らず、中または右の回転リール 4 2、4 3 に対応するストップスイッチ 3 5、3 6 であってもよい。通常押し順役は、第 1 の操作手順以外の操作手順（例えば、右または左の回転リール 4 2、4 3 を最初に停止させる操作手順）でストップスイッチ 3 4、3 5、3 6 を操作することで遊技媒体の払い出しが最大となる。

20

## 【 0 0 4 6 】

レア押し順役に当せんすることによる恩恵は、例えば、A T 抽せん、高確率状態移行抽せん、および、A T または高確率状態の延長抽せん等の有利状態抽せんが行われることを含む。この恩恵は、押し順役の操作手順が報知される場合（例えば、遊技区間が有利区間である場合）に、ストップスイッチ 3 4、3 5、3 6 の操作手順にかかわらず、レア押し順役に当せんすることで付与される。

## 【 0 0 4 7 】

回転リール制御部 1 1 2 は、スタートスイッチ 3 3 または各ストップスイッチ 3 4、3 5、3 6 の操作の受付に伴って回転リールユニット 4 0 のステッピングモータ 6 1、6 2、6 3 を制御して、各回転リール 4 1、4 2、4 3 の回転を開始または停止させる（すなわち、回転リール 4 1、4 2、4 3 の回転を制御する）。

30

## 【 0 0 4 8 】

例えば、全ての回転リール 4 1、4 2、4 3 が停止している状態でスタートスイッチ 3 3 が操作された場合、回転リール制御部 1 1 2 は、全ての回転リール 4 1、4 2、4 3 を回転させる。いずれかの回転リール 4 1、4 2、4 3 が回転している状態で、回転中の回転リール 4 1、4 2、4 3 に対応するストップスイッチ 3 4、3 5、3 6 が操作された場合、回転リール制御部 1 1 2 は、操作されたストップスイッチ 3 4、3 5、3 6 に対応する回転リール 4 1、4 2、4 3 を停止させる。

40

## 【 0 0 4 9 】

各回転リール 4 1、4 2、4 3 を停止させる場合、回転リール制御部 1 1 2 は、内部抽せんにより当せんした役と、各ストップスイッチ 3 4、3 5、3 6 が操作されたタイミング（すなわち、各ストップスイッチ 3 4、3 5、3 6 の操作が受け付けられたときの対応する回転リール 4 1、4 2、4 3 の位置）に応じて、引き込み制御または蹴飛ばし制御を行う。引き込み制御は、当せんした役に対応する図柄を有効ライン 7 0 上に引き込むように各回転リール 4 1、4 2、4 3 の回転を停止させる制御である。蹴飛ばし制御は、当せんしていない役に対応する図柄が有効ライン 7 0 上に揃わないように回転リール 4 1、4 2、4 3 の回転を停止させる制御である。

## 【 0 0 5 0 】

50



遊技結果判定部 1 1 3 は、内部抽せんの結果および回転リール 4 1 , 4 2 , 4 3 の停止制御の結果に基づいて、遊技の結果を判定する。遊技の結果には、例えば、有効ライン上に揃った図柄に基づいて、当せんした役が入賞したか否かの判定が含まれる。

【 0 0 5 1 】

また、遊技結果判定部 1 1 3 は、判定した遊技の結果、または、精算スイッチの操作の受付に基づいて、ホッパーユニット 5 0 を制御し、メダルの払い出しを行う。遊技の結果に基づいて払い出されたメダル（すなわち、役の当せんまたは入賞により得られたメダル）は、まず、クレジットとして貯留される。そして、メダルを貯留した結果、クレジットの上限（例えば、5 0 枚）を超えた場合には、その上限を超えた分のメダルがホッパーユニット 5 0 から払い出される。また、1 枚以上の貯留メダルがある場合（すなわち、クレジットが 1 以上の場合）に精算スイッチが操作された場合には、貯留されているメダルがホッパーユニット 5 0 から払い出される。

10

【 0 0 5 2 】

さらに、遊技結果判定部 1 1 3 は、例えば、第 3 遊技状態が A T に移行した場合、第 3 遊技状態が A T に移行したことを表す信号をホールコンピュータに出力して、管理者に報知する。

【 0 0 5 3 】

区間制御部 1 1 4 は、複数の遊技区間（この実施形態では、通常区間および有利区間）の中から遊技区間を設定する。

【 0 0 5 4 】

具体的には、区間制御部 1 1 4 は、遊技区間が通常区間である場合に、遊技区間を通常区間のままとするか、または、有利区間に設定するかの抽せんである区間移行抽せんを行い、区間移行抽せんに当せんした場合に遊技区間を有利区間に設定する。区間移行抽せんの当否は、例えば、当せんにより区間移行抽せんが行われる役（すなわち、抽せん対象役）に内部抽せんにより当せんした場合に行われる抽せんに当せんしたか否かで決定される。

20

【 0 0 5 5 】

なお、区間移行抽せんは、スロットマシン 1 の設定値によって当せん確率に差を設けてもよいし、設けなくてもよい。区間移行抽せんの当せん確率に差を設ける場合、例えば、抽せん対象役の内部抽せんにおける当せん確率に設定差を設けることで実現してもよいし、内部抽せんにより抽せん対象役に当せんしたときに行われる抽せんの当せん確率に設定差を設けることで実現してもよい。

30

【 0 0 5 6 】

また、区間制御部 1 1 4 は、遊技区間が有利区間である場合、遊技区間を有利区間のままとするか、または、通常区間に設定するかを決定する。この実施形態では、区間制御部 1 1 4 は、第 3 遊技状態が A T から一般遊技状態に移行したか否かを判定し、一般遊技状態に移行したと判定された場合に、遊技区間を有利区間から通常区間に設定する。

【 0 0 5 7 】

さらに、区間制御部 1 1 4 は、計測部 1 1 6 で計測された遊技区間が有利区間に設定された以降に経過した遊技数（すなわち、有利区間消化ゲーム数）が所定値（例えば、1 5 0 0 ゲーム）に到達した場合、または、遊技区間が有利区間に設定された以降のメダルの差枚数が所定値（例えば、2 4 0 0 枚）に到達した場合、遊技区間を有利区間から通常区間に移行させる。

40

【 0 0 5 8 】

なお、遊技区間が有利区間に移行した場合、区間制御部 1 1 4 は、有利区間中に指示機能が作動し、かつ、役物（すなわち、R B または C T ）および役物連続作動装置（すなわち、一種 B B ）を除いて小役を払い出し枚数最大で入賞させるように遊技を進めた場合の出玉率の平均が 1 0 0 % を超える場合にのみ、操作部 3 0 に設けた表示部を介して、有利区間であることを表示する。

【 0 0 5 9 】

遊技状態制御部 1 1 5 は、複数の遊技状態の中から 1 つの遊技状態を設定する。この遊技

50

状態制御部 1 1 5 は、R T 状態制御部 1 1 5 1 と、有利状態抽せん部 1 1 5 2 とを有している。

【 0 0 6 0 】

R T 状態制御部 1 1 5 1 は、複数の R T 状態（この実施形態では、R 0 および R T 1 ）の中から内部抽せんが行われる 1 つの R T 状態を設定する。具体的には、R T 状態制御部 1 1 5 1 は、前述のとおり、第 2 遊技状態が特別役非持ち越し状態に移行した場合、第 1 遊技状態を R T 0 に設定し、第 2 遊技状態が特別役実施状態に移行した場合、第 1 遊技状態を R T 1 に設定する。

【 0 0 6 1 】

有利状態抽せん部 1 1 5 2 は、予め設定された抽せん条件（以下、単に、抽せん条件という。）が満たされた場合に、遊技状態を通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態に移行させるか否かの有利状態抽せんを行う。

10

【 0 0 6 2 】

前述の通り、有利状態抽せんには、A T 抽せん、高確率状態移行抽せん、および、A T または高確率状態の延長抽せんも有利状態抽せんが含まれる。抽せん条件は、移行する有利状態に応じて予め設定されている。例えば、A T 抽せんは、内部抽せんにより所定の役（例えば、チェリー、スイカ等のいわゆるレア役およびレア押し順役）に当せんした場合に行われる。また、例えば、高確率状態移行抽せんは、第 1 遊技状態が R T 0 でかつ遊技区間が有利区間であるときに内部抽せんによりレア役に当せんしたが、A T 抽せんに当せんしなかった場合に行われる。

20

【 0 0 6 3 】

計測部 1 1 6 は、例えば、遊技結果判定部 1 1 3 により判定された遊技の結果に基づいて、遊技区間が有利区間に設定された以降に経過した遊技数（すなわち、有利区間消化ゲーム数）、および、遊技区間が有利区間に設定された以降のメダルの差枚数を計測する。また、例えば、計測部 1 1 6 は、全ての回転リール 4 1 , 4 2 , 4 3 が定常回転となった以降に設定された起算点から経過した時間を計測する。

【 0 0 6 4 】

設定値制御部 1 1 7 は、管理者が操作部 4 5 を操作することにより、遊技に対する有利度合い（例えば、機械割）が異なる複数の設定値（この実施形態では 6 つ）の中から 1 つの設定値を設定する。有利度合いの差は、例えば、所定の役に対する内部抽せんの当せん確率に差を設けることで実現している。また、設定値制御部 1 1 7 は、有利区間への移行率、A T 抽せん、A T 上乘せ抽せん等の出玉関連の有利度合を設定する。

30

【 0 0 6 5 】

設定値を設定する方法の一例を以下に示す。この方法は、（ 1 ）から（ 7 ）の順に行われる。

（ 1 ）前扉 2 0 を開ける。

（ 2 ）スロットマシン 1 の主電源をオフする。スロットマシン 1 b の主電源をオフすることで、回転中の回転リール 4 1 , 4 2 , 4 3 は全て停止するが、この回転リール 4 1 , 4 2 , 4 3 の停止による入賞判定は行われない。

（ 3 ）操作部 4 5 の所定箇所に設定変更キーを挿入し、設定変更モードをオフからオンに変更する。

40

（ 4 ）スロットマシン 1 の主電源をオンする。

（ 5 ）現在の設定値が、例えば、操作部 3 0 の貯メダル表示部に表示される。所定のボタンを操作して、貯メダル表示部に表示された設定値を所望の設定値に合わせる。

（ 6 ）スタートスイッチ 3 3 を操作する。スタートスイッチ 3 3 を操作することで、スロットマシン 1 の設定値が貯メダル表示部に表示された設定値に変更される。

（ 7 ）設定変更モードをオンからオフに変更して、設定変更キーを抜出する。

【 0 0 6 6 】

演出制御部 1 2 1 は、内部抽せんが行われた遊技状態と、内部抽せんの結果とに基づいて、1 ゲーム毎に演出を決定し、液晶表示装置 2 2 、電飾装置 2 3 、および、スピーカ 2 4

50

を介して、決定された演出を出力する。また、演出制御部 1 2 1 は、指示機能の発生により報知されるストップスイッチ 3 4、3 5、3 6 の操作手順を液晶表示装置 2 2 等を介して出力して遊技者に報知する。

【 0 0 6 7 】

続いて、図 1 0 を参照して、スロットマシン 1 の有利区間中にレア役およびレア押し順役に当せんした場合における指示機能に係る処理について説明する。ここでは、一例として、レア押し順役に、左の回転リール 4 1 を最初に停止させる操作手順が設定されている場合について説明する。なお、以下に説明する処理は、一例として、CPU が所定のプログラムを実行することで実施される。

【 0 0 6 8 】

図 1 0 に示すように、遊技区間が通常区間から有利区間に移行して（ステップ S 1 ）、内部抽せんが行われると（ステップ S 2 ）、演出制御部 1 2 1 は、内部抽せんにより、レア押し順役に当せんしたか否かを判定する（ステップ S 3 ）。レア押し順役に当せんしたと判定された場合、演出制御部 1 2 1 は、左の回転リール 4 1 を最初に停止させる操作手順を出力して（言い換えると、左第 1 ナビを発生させて）遊技者に報知する（ステップ S 4 ）。その後、レア押し順役に当せんしたことによる恩恵が遊技者に付与され（ステップ S 5 ）、操作手順に応じてメダルの払い出し処理が行われる（ステップ S 6 ）。ステップ S 3 において、レア押し順役に当せんしていないと判定された場合、当せんした役に応じたメダルの払い出し処理が行われる（ステップ S 6 ）。

【 0 0 6 9 】

ステップ S 3 において、レア押し順役に当せんしたと判定されなかった場合、演出制御部 1 2 1 は、内部抽せんにより、レア役に当せんしたか否かを判定する（ステップ S 7 ）。レア役に当せんしたと判定された場合は、恩恵が付与され（ステップ S 5 ）、レア役に当せんしたと判定されなかった場合は、当せんした役に応じたメダルの払い出し処理が行われる（ステップ S 6 ）。

【 0 0 7 0 】

ステップ S 6 でメダルの払い出し処理が行われると、演出制御部 1 2 1 は、有利区間が継続するか否かを判定する（ステップ S 8 ）。有利区間が継続すると判定された場合、ステップ S 2 に戻り、再び内部抽せんが行われる。一方、有利区間が継続しない（つまり、遊技区間が有利区間から通常区間に移行する）と判定された場合、有利区間中にレア役およびレア押し順役に当せんした場合における指示機能に係る処理を終了する。

【 0 0 7 1 】

スロットマシン 1 によれば、次のような効果を発揮できる。

【 0 0 7 2 】

スロットマシン 1 によれば、押し順役が、メダルの払い出し以外の恩恵を有するレア押し順役と、メダルの払い出し以外の恩恵を有さない通常押し順役とを含む。レア押し順役は、第 1 の操作手順でストップスイッチ 3 4、3 5、3 6 を操作することでメダルの払い出しが最大となり、通常押し順役は、第 1 の操作手順以外の操作手順でストップスイッチ 3 4、3 5、3 6 を操作することでメダルの払い出しが最大となる。従来の遊技機では、押し順役の操作手順が報知された際、遊技者は押し順に注目することはなく、報知された操作手順通りにストップスイッチ 3 4、3 5、3 6 を操作するだけであった。スロットマシン 1 では、特定の操作手順が報知されることでレア押し順役であることが確定するため、報知される操作手順の内容にも遊技者の注目を集めることができ、遊技性を高めることができる。その結果、押し順役の操作手順を通じて遊技者に新たな遊技性を提供可能なスロットマシン 1 を実現できる。

【 0 0 7 3 】

ストップスイッチ 3 4、3 5、3 6 の操作手順にかかわらず、レア押し順役に当せんすることで、恩恵が付与される。このような構成により、レア押し順役に当せんして操作手順が報知された場合、操作手順をミスすると恩恵が付与されないといった事態を避けることができる。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 7 4 】

第1の操作手順は、複数のストップスイッチ34、35、36のうち、第1のストップスイッチを最初に操作する操作手順である。このような構成により、第1のストップスイッチを最初に操作する操作手順が報知された時点でレア押し順役に当せんしたことが確定するため、ユーザを直感的に楽しませることができる。

## 【 0 0 7 5 】

本来は報知された通りにするストップスイッチ34、35、36を操作するしかない操作手順であるが、レア押し順役を設けることで、特定の操作手順が遊技者にとって嬉しいものになる。しかし、操作手順が報知されない区間でもレア押し順役の当せんによる恩恵を遊技者に付与してしまうと、レア押し順役の当せんに係る遊技者の喜びを減らしてしまうおそれがある。このため、押し順役の操作手順が報知される場合にレア押し順役に当せんすることで恩恵が付与されるように構成することで、このようなデメリットを解消できる。

10

## 【 0 0 7 6 】

指示機能に係る処理および抽せんを実行不可能な区間であって押し順役の操作手順が報知されない一般遊技状態で進行する通常区間と、指示機能に係る処理および抽せんを実行可能な区間であって一般遊技状態または押し順役の操作手順が報知される特別遊技状態で進行する有利区間とを含む複数の遊技区間の中から前記内部抽せんが行われる1つの遊技区間を設定する区間制御部114をさらに備え、遊技区間が有利区間の場合にのみ恩恵が付与される。このような構成により、操作手順が報知されない区間でレア押し順役の当せんによる恩恵を遊技者に付与することにより、レア押し順役の当せんに係る遊技者の喜びを減らしてしまうというデメリットを解消できる。なお、操作手順の報知が可能な有利区間でこそ、報知される操作手順の内容に遊技者の注目を集めて遊技性を高めることができるので、通常区間ではレア押し順役に当せんしても恩恵が付与されないのが望ましい。

20

## 【 0 0 7 7 】

前記第1の操作手順は、前記レア押し順役の成立時に遊技者に報知される。このような構成により、第1の操作手順が報知されることでレア押し順役であることが確定するため、報知される操作手順の内容にも遊技者の注目を集めることができ、遊技性を高めることができる。

## 【 0 0 7 8 】

スロットマシン1は、次のように構成することもできる。

30

## 【 0 0 7 9 】

スロットマシン1では、レア押し順役は入賞することでメダルが払い出されるように構成しているが、これに限らず、メダルの払い出しはなくてもよい。例えば、押し順役として、「左正解リプレイ」、「中・左・右リプレイ」、「中・右・左リプレイ」、「右・左・中リプレイ」および「右・中・左リプレイ」を設け、「左正解リプレイ」をレア押し順役としてもよい。この場合、レア押し順役の入賞に係るメダルの払い出しは、設定された操作手順どおりにストップスイッチ34、35、36を操作するしないにかかわらず、常に最大となる。なお、メダルの払い出しのあるレア押し順役およびメダルの払い出しのないレア押し順役を同時に採用することもできる。この場合、いずれのレア押し順役に当せんした場合でも、所定の操作手順（例えば、左の回転リール41を最初に停止させる操作手順）が遊技者に報知される。

40

## 【 0 0 8 0 】

「左正解ベル」に代えて「左・中・右ベル」および「左・右・中ベル」を設け、「左・中・右ベル」および「左・右・中ベル」の両方をレア押し順役としてもよい。

## 【 0 0 8 1 】

有利状態抽せんは、A T抽せんおよび高確率状態移行抽せんに限らない。例えば、スロットマシン1がA R Tまたは疑似ボーナスを有している場合、有利状態抽せんには、A R T抽せん、疑似ボーナス抽せん、A R T延長抽せん等が含まれる。

## 【 0 0 8 2 】

押し順役の操作手順が報知される場合には、第3遊技状態がA Tおよびチャンスゾーン等

50

の有利状態である場合以外に、第3遊技状態が一般遊技状態であっても押し順役の操作手順の報知が一次的に発生する場合も含むことができる。

【0083】

レア押し順役は、当せんしかつ当せんしたレア押し順役に設定された操作手順でストップスイッチ34、35、36が操作されることで、恩恵が付与されるようにしても構わない。この場合、レア押し順役に設定された操作手順に従わなかった場合、恩恵が付与されない、または、付与された恩恵が放棄される。

【0084】

レア押し順役が有する恩恵と、レア役が有する恩恵とは、同じ内容であってもよい異なる内容であってもよい。例えば、レア役は、当せんによりATゲーム数の上乘せ抽せんが行われる恩恵を有し、レア押し順役は、当せんによりATセット数の上乘せ抽せんおよびCZ抽せんが行われる恩恵を有するように構成してもよい。また、レア押し順役およびレア役が複数の恩恵を有し、その一部が異なるように構成してもよい。例えば、レア役は、当せんによりATゲーム数の上乘せ抽せんおよびATセット数の上乘せ抽せんが行われる恩恵を有し、レア押し順役は、ATゲーム数の上乘せ抽選とおよびCZ抽せんが行われる恩恵を有するように構成してもよい。

10

【0085】

区間制御部114による有利区間の通常区間への強制的設定の条件は、有利区間消化ゲーム数が1500ゲームに到達する、および、有利区間の差枚数が2400枚に到達することに限らない。これらの条件とは異なる条件で、有利区間を通常区間に強制的に設定してもよいし、また、有利区間を通常区間に強制的に設定する条件を設けなくてもよい。例えば、有利区間消化ゲーム数が1500ゲームに到達することで有利区間が通常区間に強制的に設定されるが、有利区間の差枚数が2400枚に到達することでは、有利区間が通常区間に強制的に設定されないように構成してもよい。また、例えば、有利区間が通常区間に強制的に設定された場合を除いて、一旦、遊技区間が有利区間に設定されると、いわゆるボーナス（例えば、一種BB）が1回入賞するか、または、メダルの払い出しが最大となる押し順役（例えば、押し順ベル）の押し順を1回報知するまでは、有利区間を通常区間に設定できないように構成してもよい。

20

【0086】

スロットマシン1の設定値が変更された場合、遊技区間は、スロットマシン1の設定値が変更される直前の状態を引き継ぐように設定してもよいし、予め設定されている初期状態に設定される（すなわち、初期化される）ようにしてもよい。

30

【0087】

前記実施形態では、有利区間中に指示機能が作動し、かつ、役物および役物連続作動装置を除いて小役を払い出し枚数最大で入賞させるように遊技を進めた場合の出玉率の平均が100%を超える場合のみ、有利区間であることが表示部に表示されるように構成しているが、これに限らない。例えば、遊技区間が有利区間へ移行したときに、表示部に有利区間中であることを必ず表示されるように構成してもよい。

【0088】

前記実施形態では、遊技区間が有利区間に移行した場合、区間制御部114が、操作部30に設けた表示部を介して、遊技区間が有利区間であることを表示するように構成しているが、これに限らない。例えば、液晶表示装置22が表示部を兼ねるように構成してもよいし、表示部を省略して遊技区間が有利区間であることを表示しないように構成してもよい。表示部に有利区間であることが表示された後は、有利区間が終了するまで、有利区間であることを表示し続けてもよいし、有利区間であることを表示し続けなくてもよい。

40

【0089】

制御装置100は、ソフトウェアと協働して所定の機能を実行するCPUに代えて、ハードウェアのみで所定の機能を実現するように専用に設計されているFPGA（field-programmable gate array）、または、ASIC（application specific integrated circuit）を含んでいてもよい。

50

## 【 0 0 9 0 】

メイン制御部 1 1 0 およびサブ制御部 1 2 0 は、それぞれ異なる基板に設けてもよいし、同一基板上に設けてもよい。すなわち、メイン制御部 1 1 0 およびサブ制御部 1 2 0 は、それぞれが CPU、ROM および RAM 等を備えていてもよいし、CPU、ROM および RAM 等を共有していてもよい。

## 【 0 0 9 1 】

押し順役は、所定の押し順でストップスイッチ 3 4 , 3 5 , 3 6 を操作することにより入賞する場合に限らない。押し順役は、例えば、所定の位置でストップスイッチ 3 4 , 3 5 , 3 6 を操作することにより入賞するようにしてもよいし、所定の位置に加え、所定の押し順でストップスイッチ 3 4 , 3 5 , 3 6 を操作することにより入賞するようにしてもよい。

10

## 【 0 0 9 2 】

内部抽せんテーブルは、図 9 に示されている情報に限らず、スロットマシンの設計に応じて、他の任意の情報を含むことができる。

## 【 0 0 9 3 】

有効ラインは、少なくとも 1 本設定されていればよく、2 本以上であっても構わない。

## 【 0 0 9 4 】

可能であれば、メイン制御部 1 1 0 の構成をサブ制御部 1 2 0 に設けてもよいし、サブ制御部 1 2 0 の構成をメイン制御部 1 1 0 に設けてもよい。

## 【 0 0 9 5 】

なお、前記様々な実施形態または変形例のうちの任意の実施形態または変形例を適宜組み合わせることにより、それぞれの有する効果を奏するようにすることができる。また、実施形態同士の組み合わせまたは実施例同士の組み合わせまたは実施形態と実施例との組み合わせが可能であると共に、異なる実施形態または実施例の中の特徴同士の組み合わせも可能である。

20

## 【 符号の説明 】

## 【 0 0 9 6 】

1 スロットマシン

1 0 筐体

2 0 前扉

2 2 液晶表示装置

3 3 スタートスイッチ

3 4 , 3 5 , 3 6 ストップスイッチ

4 1 , 4 2 , 4 3 回転リール

4 5 操作スイッチ

1 0 0 制御装置

1 1 5 遊技状態制御部

1 1 5 1 R T 状態制御部

1 1 5 2 有利状態抽せん部

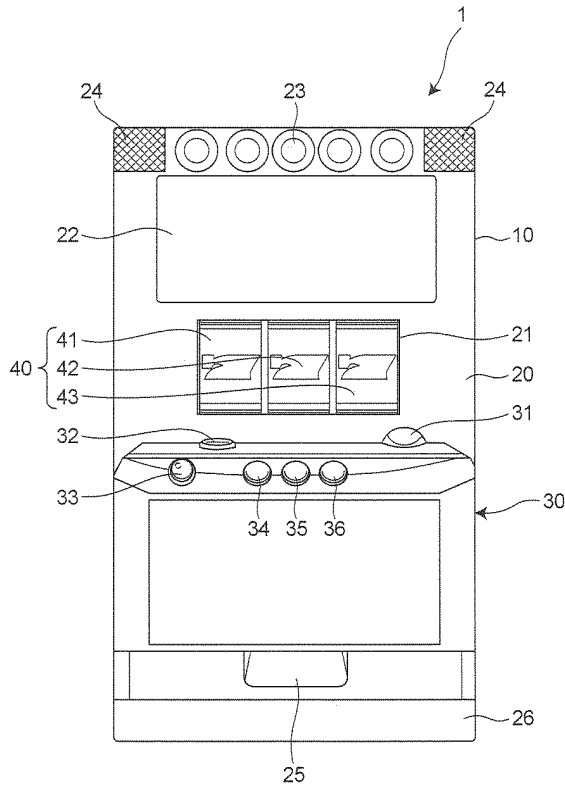
1 2 1 演出制御部

30

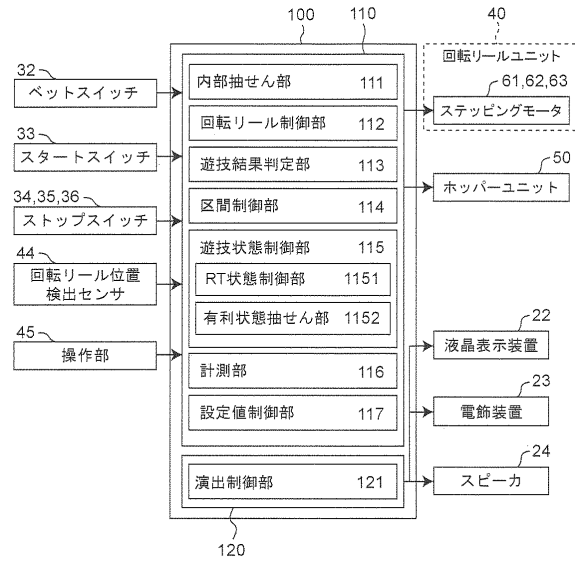
40

【図面】

【図 1】



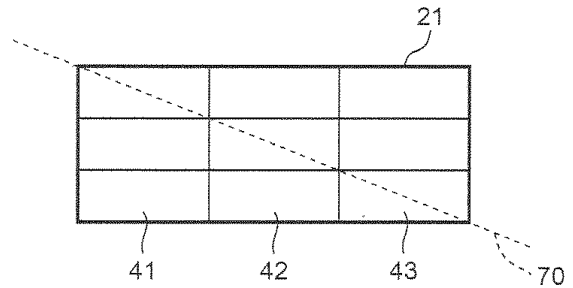
【図 2】



【図 3】

	左	中	右
20	ダミーA	リブB	ダミーB
19	チェリー	青7	ベル
18	スイカ	スイカ	チェリー
17	ベル	チェリー	スイカ
16	リブA	ベル	リブA
15	パー	リブA	青7
14	チェリー	パー	ベル
13	スイカ	スイカ	チェリー
12	ベル	チェリー	スイカ
11	リブA	ベル	リブB
10	ダミーB	リブA	ダミーA
9	チェリー	ダミーB	ベル
8	赤7	スイカ	チェリー
7	ベル	チェリー	スイカ
6	リブB	ベル	リブA
5	青7	リブB	赤7
4	リブB	赤7	ベル
3	赤7	ダミーA	パー
2	ベル	チェリー	スイカ
1	リブA	ベル	リブA

【図 4】



10

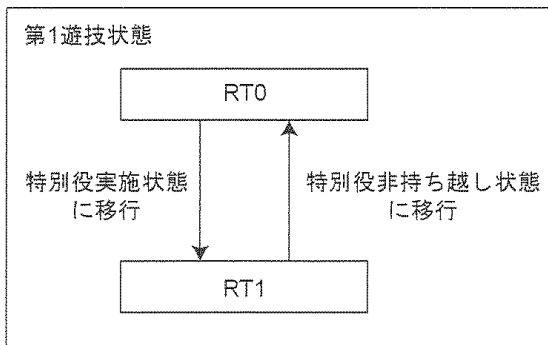
20

30

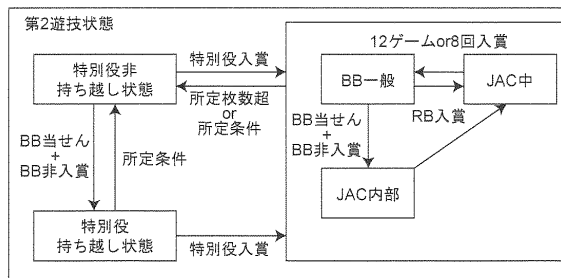
40

50

【図5】

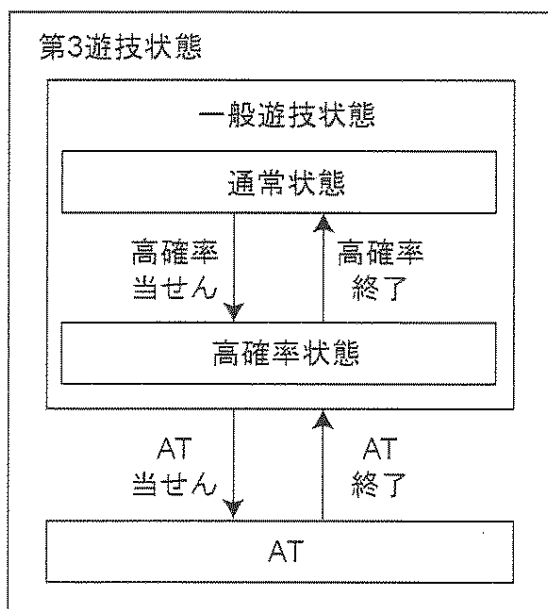


【図6】

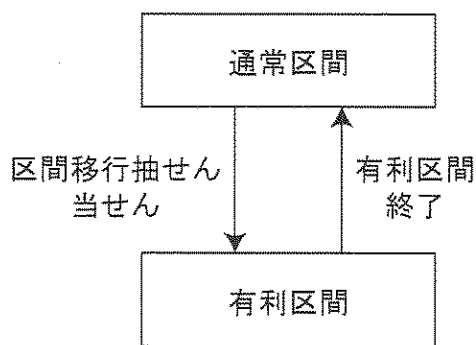


10

【図7】



【図8】



20

30

40

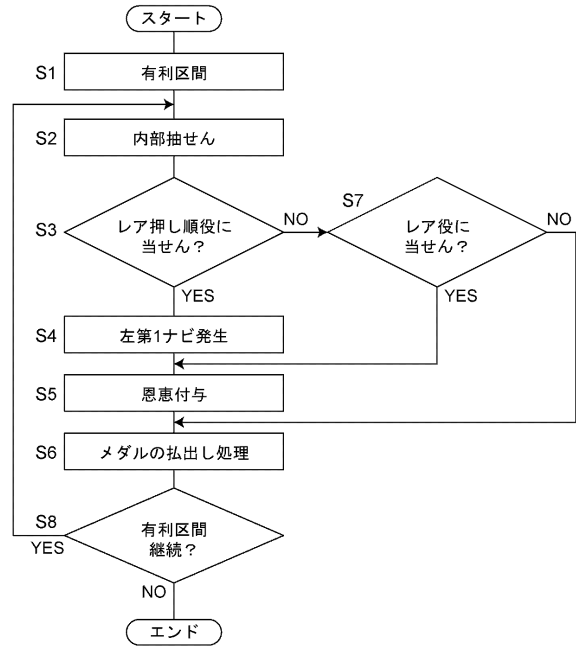
50



【図9】

	RT0	RT1	
		一種BB	JAC中
1種BB	○	×	×
JAC1	×	○	×
JAC2	×	○	×
JAC3	×	○	×
JAC4	×	○	×
左正解ベル	○	○	×
中・左・右正解ベル	○	○	×
中・右・左正解ベル	○	○	×
右・左・中正解ベル	○	○	×
右・中・左正解ベル	○	○	×
不問ベル	○	○	×
角チェリー	○	○	×
中段チェリー	○	○	×
スイカ	○	○	×
全役	×	×	○
全1枚役	×	×	○
リプレイ	○	×	×
ハズレ	×	×	○

【図10】



10

20

30

40

50

## フロントページの続き

審査官 西岡 貴央

- (56)参考文献 特開 2017 - 148315 (JP, A)  
特開 2005 - 006702 (JP, A)  
特開 2018 - 079007 (JP, A)  
特開 2019 - 084226 (JP, A)  
特開 2016 - 064061 (JP, A)  
特開 2020 - 078379 (JP, A)  
特開 2013 - 027571 (JP, A)  
特開 2018 - 157951 (JP, A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)  
A63F 5/04