

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2018-102528
(P2018-102528A)

(43) 公開日 平成30年7月5日(2018.7.5)

(51) Int.Cl. F 1 テーマコード (参考)
A 6 3 F 5/04 (2006.01) A 6 3 F 5/04 5 1 6 F 2 C 0 8 2

審査請求 未請求 請求項の数 8 O L (全 19 頁)

(21) 出願番号 特願2016-251175 (P2016-251175)
(22) 出願日 平成28年12月26日 (2016.12.26)

(71) 出願人 511232514
株式会社B O O O M
東京都渋谷区南平台町16番17号
(74) 代理人 100092783
弁理士 小林 浩
(74) 代理人 100136744
弁理士 中村 佳正
(74) 代理人 100104282
弁理士 鈴木 康仁
(72) 発明者 飯嶋 洋樹
東京都渋谷区南平台町16番17号 株式
会社B O O O M内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 回胴式遊技機及びプログラム

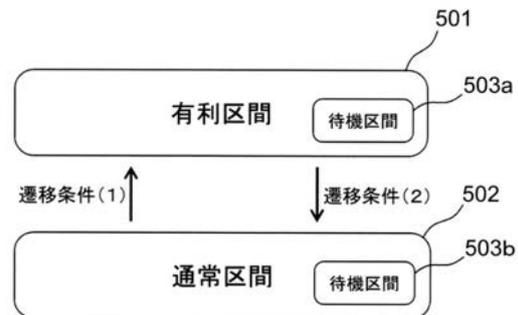
(57) 【要約】

【課題】 新しいタイプの遊技機に対する興趣を向上させること。

【解決手段】

メイン制御基板は、指示機能に関わる遊技を許可しない通常区間遊技状態と、指示機能に関わる遊技を許可する有利区間遊技状態とを含む遊技状態間の遷移を制御し、前記遊技状態が有利区間遊技状態にあるときは、第1有利状態を発生させるための抽せんを実施し、かつ、前記有利区間遊技の開始は第2有利状態の内部当せんが条件とされ、前記第2有利状態の作動中にも前記第1有利状態を発生させるための抽せんは実施され、前記第2有利状態の作動終了までに前記第1有利状態を発生させるための抽せんに当せんしなかった場合には、前記通常区間遊技状態へ遷移させるものであって、少なくとも、前記第2有利状態の前記内部当せん後の前記第1有利状態を発生させるための抽せんの当せん確率は、遊技の進行に伴い変化するように設定されることを特徴とする。

【選択図】 図5



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

メイン制御基板を有する遊技機であって、

前記メイン制御基板は、少なくとも遊技ごとに実施される抽せんによって、指示機能に関わる遊技を許可しない通常区間遊技状態と、指示機能に関わる遊技を許可する有利区間遊技状態とを含む遊技状態間の遷移を制御し、

前記遊技状態が有利区間遊技状態にあるときは、第 1 有利状態を発生させるための抽せんを実施し、かつ、前記有利区間遊技の開始は第 2 有利状態の内部当せんが条件とされ、前記第 2 有利状態の作動中にも前記第 1 有利状態を発生させるための抽せんは実施され

10

、前記第 2 有利状態の作動終了までに前記第 1 有利状態を発生させるための抽せんに当せんしなかった場合には、前記通常区間遊技状態へ遷移させるものであって、

少なくとも、前記第 2 有利状態の前記内部当せん後の前記第 1 有利状態を発生させるための抽せんの当せん確率は、遊技の進行に伴い変化するように設定されることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記第 2 有利状態の前記内部当せん後の前記第 1 有利状態を発生させるための抽せんの当せん確率は、遊技の進行に伴い上昇又は下降するように設定されることを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

前記第 2 有利状態の内部当せん後は再遊技入賞率を変化させることを特徴とする請求項 1 または 2 に記載の遊技機。

20

【請求項 4】

前記第 2 有利状態の内部当せん後は再遊技入賞率を遊技の進行に伴い上昇又は下降させることを特徴とする請求項 1 ~ 3 のいずれか 1 項に記載の遊技機。

【請求項 5】

メイン制御基板を有する遊技機で実行されるプログラムであって、前記プログラムを前記遊技機上で実行させたとき、

前記メイン制御基板に、少なくとも遊技ごとに実施される抽せんによって、指示機能に関わる遊技を許可しない通常区間遊技状態と、指示機能に関わる遊技を許可する有利区間遊技状態とを含む遊技状態間の遷移を制御させるステップと、

30

前記遊技状態が有利区間遊技状態にあるときは、第 1 有利状態を発生させるための抽せんを実施させ、かつ、前記有利区間遊技の開始は第 2 有利状態の内部当せんを条件とさせるステップと、

前記第 2 有利状態の作動中にも前記第 1 有利状態を発生させるための抽せんを実施させるステップと、

前記第 2 有利状態の作動終了までに前記第 1 有利状態を発生させるための抽せんに当せんしなかった場合には、前記通常区間遊技状態へ遷移させるものであって、

少なくとも、前記第 2 有利状態の前記内部当せん後の前記第 1 有利状態を発生させるための抽せんの当せん確率は、遊技の進行に伴い変化するように設定させるステップと

40

を実行することを特徴とするプログラム。

【請求項 6】

前記第 2 有利状態の前記内部当せん後の前記第 1 有利状態を発生させるための抽せんの当せん確率は、遊技の進行に伴い上昇又は下降するように設定されることを特徴とする請求項 5 に記載のプログラム。

【請求項 7】

前記第 2 有利状態の内部当せん後は再遊技入賞率を変化させることを特徴とする請求項 5 または 6 に記載のプログラム。

【請求項 8】

前記第 2 有利状態の内部当せん後は再遊技入賞率を遊技の進行に伴い上昇又は下降させ

50

ることを特徴とする請求項 5 ~ 7 のいずれか 1 項に記載のプログラム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、広く遊技機の制御技術に関し、より詳細には、回胴装置を備えるスロットマシン等の遊技機における遊技状態を制御する制御技術に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、回胴式遊技機（スロットマシン）等の遊技機（以下、「遊技機」と総称する）においては、遊技中にレア役を引き当ててレア役図柄を成立させたことによる高確率遊技モードへの移行、大当たりを引き当てて大当たり図柄を成立させたことによるボーナスゲームへの移行、あるいは、所定ゲームを行うか所定の払い出しを受けるなどしてボーナスゲームを消化したことによる通常ゲームへの移行など、遊技中の所定の契機により遊技状態を変化させ遊技に対する興趣を向上させ、さらには、押し順ナビや A T、A R T といったナビゲーション制御によって遊技の興趣を一層向上させるように多くの創意工夫がなされてきた。

10

【0003】

また、遊技機は、従来個体ごとに当せん確率を変更する設定変更機能が備わっており、この設定機能に関わる工夫も多数なされてきた。

【0004】

20

例えば、低設定として設置された場合でも、その稼働の低下を抑制する遊技機が提案されている（特許文献 1）。

【0005】

すなわち、特許文献 1 には、いわゆる A R T ゲーム中、特定の小役の入賞等によって A R T の残りゲーム数の上乘せを行い、残りゲーム数の上乘せゲーム数に設定差を設けておき条件に応じて上乘せゲーム数が変わることにより、低設定として設置された場合でも、その稼働の低下を抑制する遊技機が開示されている。

【0006】

一方で、近年、大別して「通常区間」「有利区間」「待機区間」という 3 つの遊技状態区間を管理制御する新しいタイプの遊技機が広まりつつある。

30

【0007】

その要旨を概説すると、通常区間は、指示機能（押し順ナビ等のナビゲーション機能）に関わる遊技を行わせることができない（つまり、許可しない）区間として位置付けられ、有利区間は、指示機能に関わる遊技を行わせることができる（つまり、許可する）区間として位置付けられる。そして、待機区間は、上記それぞれの区間内において内部当せん中（であって入賞は未確定）である区間とされている。

【0008】

通常区間では、ナビ抽せんは行えないが、ビッグボーナス（B B）やレギュラーボーナス（R B）などのボーナス抽せんは行うことができ、併せて、前記ボーナス抽せんの内部当せん中及びボーナス消化区間以外の遊技では有利区間への移行抽せんが行われる（この場合、遊技機個体ごとに設定可能な設定による差異を設けることはできず、いわゆる全設定共通のくじによる抽せんが行われる。通常区間から有利区間への移行抽せんの当せん確率は、ゼロである場合を除き 17500 分の 1 以上に設定される。

40

【0009】

また、有利区間では押し順ナビが行われるほか、当区間の少なくとも一部をチャンゾーン（C Z）に設定したり、当区間において A R T 抽せんやボーナス（B B、R B）抽せんを実施したり、あるいは、13 枚や 14 枚といった一定枚数を超える払い出しで終了するプチボーナスないしミニボーナスとして位置づけられる第二種特別役物の連続作動装置（ミドルボーナス M B、チャレンジボーナス C B）に対する抽せん等を実施することができる（逆に、これらの一部又は全部を実施しないという選択枝もある）。

50

【 0 0 1 0 】

ここで、ART抽せんとは、特定役図柄を入賞させることをアシストする有利状態を発生させるための抽せんといえることができる。

また、MB（ミドルボーナス）とは、特定の出目入賞で発生ないし作動し、次のゲームでは必ず（あるいは高確率で）何らかの小役が入賞する、通常のボーナスゲームと比較すると払い出しの少ないミニボーナスゲームである。典型的には、遊技媒体等の規定枚数の払い出しによって終了する（あるいは、ボーナス成立で終了する場合もある）。あるいは、特定役成立によって作動し規定枚数の払い出し又はボーナス役成立によって終了する有利状態ということもできる。

CB（チャレンジボーナス）もMBと同種のミニボーナスである。

10

【 0 0 1 1 】

また、有利区間中におけるART抽せん、ART関連のモード移行抽せん、上乘せ抽せん（つまり、ARTに関わる抽せん）には、遊技機個体ごとに設定可能な設定による差異を設けることはできず、いわゆる全設定共通のくじによる抽せんが行われる。さらに、当区間には継続可能なゲーム数の上限（一例として、1500G）が設定されるほか、当区間の終了条件としては、かかるゲーム数の上限（リミッター）の他、一部の制約を除く任意の条件を採用することができる。そして、有利区間が終了すると指示機能に関わるフラグ等は全てリセットされるものとされている。

【 先行技術文献 】

【 特許文献 】

20

【 0 0 1 2 】

【 特許文献 1 】 特開 2 0 1 4 - 1 0 8 2 1 9 号 公 報

【 発明の概要 】

【 発明が解決しようとする課題 】

【 0 0 1 3 】

しかしながら、従来の遊技機では、低設定として設置された場合でもその稼働低下をある程度は抑制することはできるものの、高設定のものとのバランスをとり遊技機タイトルそのものの興味を高めていくには解決すべき課題がある。特に、上記の新しいタイプの遊技機における上述の区間（通常区間、有利区間等）の制約等を踏まえると、遊技機の設定機能を活かすための一層の改善の余地がある。

30

【 課題を解決するための手段 】

【 0 0 1 4 】

そこで、本発明の一実施形態にかかる遊技機は、メイン制御基板を有する遊技機であって、前記メイン制御基板は、少なくとも遊技ごとに実施される抽せんによって、指示機能に関わる遊技を許可しない通常区間遊技状態と、指示機能に関わる遊技を許可する有利区間遊技状態とを含む遊技状態間の遷移を制御し、前記遊技状態が有利区間遊技状態にあるときは、第1有利状態を発生させるための抽せんを実施し、かつ、前記有利区間遊技の開始は第2有利状態の内部当せんが条件とされ、前記第2有利状態の作動中にも前記第1有利状態を発生させるための抽せんは実施され、前記第2有利状態の作動終了までに前記第1有利状態を発生させるための抽せんに当せんしなかった場合には、前記通常区間遊技状態へ遷移させるものであって、少なくとも、前記第2有利状態の前記内部当せん後の前記第1有利状態を発生させるための抽せんの当せん確率は、遊技の進行に伴い変化するように設定されることを特徴とする。

40

【 発明の効果 】

【 0 0 1 5 】

本発明にかかる遊技機等によれば、近年主流となりつつある通常区間と有利区間とを制御する遊技機においても、設定機能を有効に活かすことができる遊技機を提供することができる。

【 図面の簡単な説明 】

【 0 0 1 6 】

50

- 【図 1】本発明の一実施形態における遊技機の外観を説明する説明図である。
- 【図 2】本発明の一実施形態における遊技機の外観を説明する説明図である。
- 【図 3】本発明の一実施形態における遊技機の内部構造及び電源ボックスの様子を説明する説明図である。
- 【図 4】本発明の一実施形態における遊技機の機能ブロックを説明する説明図である。
- 【図 5】本発明の一実施形態における遊技機の遊技状態の制御例を説明する説明図である。
- 【図 6】本発明の一実施形態における遊技機の処理フローを説明するフローチャートである。
- 【図 7】本発明の一実施形態における遊技機の回転リール図柄の配置例を説明する説明図である。
- 【図 8】本発明の一実施形態における遊技機の役図柄等の設計例を説明する説明図である。
- 【図 9】本発明の一実施形態における遊技機の遊技例を説明する説明図である。
- 【図 10】本発明の一実施形態における遊技機の設定例を説明する説明図である。
- 【発明を実施するための形態】

【0017】

本発明にかかる遊技機等を実施するための形態について、図面を参照しながら詳述する。なお、「回胴」を「回転リール」とも呼ぶこととする。

【0018】

図 1 に、本発明の一実施形態における遊技機の外観を示す。図 1 (A) は、遊技機の正面図であり、図 1 (B) は、遊技機の右側面図である。

【0019】

図 1 (A) 及び (B) に示すように、遊技機 100 は、その機構上大きく分けると、前面が開口した筐体 101 と、筐体 101 の開口面にヒンジ等によって開閉可能に取り付けられた前面扉 102 とを備えている。前面扉 102 の前面部分には、後述するように遊技者が遊技を行うためのボタン類や表示部等が配置されている。

【0020】

遊技機 100 の前面に位置する前面扉 102 の上部には、ディスプレイ部 1021 と、照明部 (図 1 において不図示) と、スピーカ部 (図 1 において不図示) とが配置されている。また、前面扉 102 の中段上部には、表示窓 103 が設けられている。遊技者は、この表示窓 103 から筐体 101 の内部に収納されている複数の回転リールの外周面を目視することができる。

【0021】

回転リールは、より詳細には、それぞれが回転可能に設けられている第 1 回転リール 1041 と第 2 回転リール 1042 と第 3 回転リール 1043 とからなり、各リールの外周面には、所定の複数の図柄が付されている。遊技者は、表示窓 103 から第 1 回転リール 1041、第 2 回転リール 1042、及び第 3 回転リール 1043 の各外周面に付された縦 3 個の図柄を見ることができ、第 1 回転リールから第 3 回転リールまでの縦 3 個ずつ計 9 個の図柄を視認することができるようになってきている。なお、表示窓 103 には、縦 4 個以上の図柄を見せるように構成することもできる。

【0022】

前面扉 102 の中段に位置し、前面に突出して設けられた卓の上面には、遊技媒体 (メダル) 投入口 105 と、MAX BET ボタン 106 と、ステータス表示部 (図 1 において不図示) とが配置されている。

また、突起して設けられた卓の前面には、スタートレバー 107、1 BET ボタン 108、精算ボタン 109、第 1 回転リール停止ボタン 110、第 2 回転リール停止ボタン 111、第 3 回転リール停止ボタン 112 が配置されている。また、前面扉 102 の下部には、遊技媒体 (メダル) の払出口を備えた遊技媒体 (メダル) トレイ 115 が取り付けられている。

10

20

30

40

50

【 0 0 2 3 】

前面扉 1 0 2 の上部中央に配置されたディスプレイ部 1 0 2 1 は、典型的には、液晶ディスプレイ (L C D) であり、遊技者への画像等による演出を表示や情報提示等を行う。

また、ディスプレイ部 1 0 2 1 の左右の任意の位置にスピーカ部と照明部とを備えることができる。ディスプレイ部 1 0 2 1、スピーカ部、及び照明部によって、遊技の演出効果を高めることができる。

【 0 0 2 4 】

筐体 1 0 1 内部に設けられている回転リールは、典型的には、上述の通り 3 個 (第 1 回転リール 1 0 4 1、第 2 回転リール 1 0 4 2、第 3 回転リール 1 0 4 3) で構成され、リール状の形状に形成され、ステッピング (パルス) モータから成る回転リール駆動部により、それぞれ回動自在に配置されている。回動中の回転リールは、第 1 回転リール停止ボタン 1 1 0、第 2 回転リール停止ボタン 1 1 1、第 3 回転リール停止ボタン 1 1 2 の押下により、それぞれ独立して停止させることができる。また、各回転リール停止ボタンの内部には、ランプが内蔵されており、回胴停止ボタンの操作が可能な状態になると、内蔵されているランプが点灯する。また、回転リール停止ボタンが押下されたときには、ランプは消灯し (あるいは別の色に変わり)、回転リール停止ボタンの操作を受け付ないように構成されている。

【 0 0 2 5 】

なお、回転リールの数は、3 個を超える構成 (例えば、4 個) としても良い。

【 0 0 2 6 】

第 1 回転リール 1 0 4 1、第 2 回転リール 1 0 4 2、及び第 3 回転リール 1 0 4 3 の図柄を確認可能な表示窓には、遊技者が投入したメダルの枚数 (ベット数) に応じて回転リールの図柄が有効となる並びである有効ラインが設定されている。なお、メダルの枚数 (ベット数) は M A X (例えば、3 枚) で固定され、この M A X 値に対して有効ラインを固定的に設定するものとしても良い。

【 0 0 2 7 】

後述する抽せん処理により決定した成立役、及び、それに対応する回転リールの図柄の組み合わせは、予め規定されており、有効ライン上に所定の図柄の組み合わせが揃ったかを判断して、図柄の組み合わせが有効ライン上に揃ったときに入賞と判定される。

【 0 0 2 8 】

前面扉 1 0 2 の中段に位置し、突出して設けられた卓の上面に設けられているメダル投入口 1 0 5 は、遊技開始前に所定枚数のメダルを投入するためのものであり、メダル投入口 1 0 5 にメダルを投入するか、B E T ボタン押下の後、スタートレバー 1 0 7 を操作すると、第 1 回転リール 1 0 4 1、第 2 回転リール 1 0 4 2、及び第 3 回転リール 1 0 4 3 が回動し、遊技が開始されて抽せんが行われる。

【 0 0 2 9 】

1 B E T ボタン 1 0 8 は、遊技機 1 0 0 内部に貯留しているメダル 1 枚を自動的に投入して、1 枚のメダルを 1 回のゲームにベットするためのものである。1 B E T ボタン 1 0 8 を押下することにより、メダル投入口 1 0 5 からメダルを 1 枚投入する必要がなくなる。また、2 枚のメダルをベットする場合には、1 B E T ボタン 1 0 8 を 2 回押下する。3 枚のメダルを一度にベットする場合には、以下の、M A X B E T ボタン 1 0 6 を押下すると便利である。

【 0 0 3 0 】

M A X B E T ボタン 1 0 6 は、遊技機 1 0 0 内部に貯留しているメダルを自動的に 3 枚投入して、3 枚のメダルを 1 回のゲームに対してベットするためのものである。この M A X B E T ボタン 1 0 6 により、メダル投入口 1 0 5 から 3 枚のメダルを投入したり、1 B E T ボタン 1 0 8 を 3 回押下したりする必要はなくなる。

【 0 0 3 1 】

精算ボタン 1 0 9 は、内部貯留 (クレジット) されたメダルをメダル払出口からメダルトレイ 1 1 5 に払い出して精算するためのものである。

10

20

30

40

50

【0032】

図2に、前面扉102の中段に位置し、前面に突出して設けられた卓の上面の外観を示す。図2(A)は、卓の上面を含む遊技機100の上面図であり、卓の上面にメダル投入口105とMAXBETボタン106とステータス表示部201とが配置されている様子が分かる。

図2(B)は、卓の上面に配置されたステータス表示部201の拡大図である。

【0033】

図2(B)において、ステータス表示部201は、メダルの枚数等を数字で表示する複数の7セグLED、及び、遊技機100の使用状態等を遊技者に知らせる各種LEDが設けられている。

10

【0034】

メダルの投入枚数LED2011は、現時点でベットされているメダル数が表示される。一例として、1枚のメダルがベットされているときには、「1BET」LEDが点灯し、2枚目のメダルがベットされたときには、「2BET」LEDが更に点灯し、3枚目のメダルがベットされたときには、「3BET」LEDが更に点灯する。

【0035】

投入可能LED2012は、現在メダルの投入が可能であることを示すLEDである。ウエイトLED2013は、現在メダルの投入ができないことを示すLEDである。スタートLED2014は、現在遊技が開始されていることを示すLEDである。再遊技LED2015は、再遊技であることを示すLEDである。

20

【0036】

払出枚数表示7セグLED2016は、入賞時の払出し枚数を表示する。一例として、実際にメダルが払い出されるたびに総払出し枚数から逆算して表示することができる。

【0037】

貯留メダル数表示7セグLED2017は、現在貯留中のメダルの枚数を表示するLEDである。

【0038】

図3に、本発明の一実施形態における遊技機の内部構造及び電源ボックスの様子を示す。本発明は、この構成に限定されるものではないが、図3(A)に示す通り、遊技機100の前面内部の電源ボックス301には、電源スイッチ3011の他に、当せん確率を変更する設定キー3012及びセレクトスイッチ3013が配置されている。

30

【0039】

図3(B)は、図3(A)の設定キー3012の拡大図である。設定キー3012は、シリンダー部3012aと鍵穴部3012bとからなる。当せん確率の設定値を変更する場合には、まず、鍵穴部3012bに鍵(操作キー)を挿入してOFFの位置からONの位置へ回転させて設定変更状態にし、セレクトスイッチ3013を押下して設定値をインクリメントする。最高設定値の次は、再び最低設定値に戻る。一例として、6段階の設定値が用意されている遊技機の場合は、「1」「2」「3」「4」「5」「6」「1」「2」・・・というように変更する。なお、セレクトスイッチによって順次変更される設定値は、一例として、払出枚数表示7セグLED2016に逐次表示させて確認できるように構成することができる。

40

また、このセレクトスイッチ3013は、設定変更不可状態(鍵穴が「OFF」の位置にある状態)においては、遊技機に生じたエラー状態を解除するためのエラー解除スイッチとして機能させることもできる。

【0040】

図4に、本発明の一実施形態における遊技機の機能ブロックを説明する。後述する遊技機100の一連の特徴的動作は、以下に説明するハードウェアの個々の動作、及びこれらのハードウェアとソフトウェアとの協調動作によって実現されている。

【0041】

遊技機は、一実施形態における制御構成として、配線(ハーネス)を介して接続された

50

メイン制御基板 4 1 とサブ制御基板 4 2 とからなり、筐体 1 0 1 内部に収納されている。

メイン制御基板 4 1 は、一種のボードコンピュータであり、演算処理、遊技機 1 0 0 のデバイス制御等を行う CPU 4 1 1 と、プログラムの作業領域としてデータの一時的な記憶等を行う書き換え可能な RAM 4 1 2 と、遊技機 1 0 0 の制御プログラム及び遊技抽せん処理用の抽せんテーブル等を記憶した ROM 4 1 3 と、データ通信バス等の制御を行う制御部 4 1 4 と、ボタンやスイッチ等からの入力や各種 LED 等への出力、及び回転リールユニット等の駆動を行う入出力部 4 1 5 とを備えている。

【 0 0 4 2 】

メイン制御基板 4 1 の主な機能は、抽せん処理、回転リールの制御、遊技ステータス（遊技状態）表示等を行うことであり、遊技機に関する規則及び規格等に基づいた処理動作を行うように設計されている。

10

【 0 0 4 3 】

サブ制御基板 4 2 は、一種のボードコンピュータであり、演算処理、ディスプレイ部 4 8 1 の制御等を行う CPU 4 2 1 と、プログラムの作業領域としてデータの一時的な記憶等を行う書き換え可能な RAM 4 2 2 と、ディスプレイ部 4 8 1、照明部 4 8 2、スピーカ部 4 8 3 の制御を行うプログラム及び各種データを記憶した ROM 4 2 3 と、データ通信バス等の制御を行う制御部 4 2 4 と、照明等の駆動を行う入出力部 4 2 5 と、ディスプレイ部 4 8 1 の駆動を行うディスプレイ駆動部 4 2 6 と、スピーカ 4 8 2 から音声や効果音等を発生させるための音源を格納した音源 IC 4 2 7 とを備えている。

【 0 0 4 4 】

20

サブ制御基板 4 2 の主な機能は、メイン制御基板で判定された抽せん結果に基づく演出等である。具体的には、サブ制御基板 4 2 の ROM 4 2 3 には、ディスプレイ 4 8 1、照明部 4 8 2、及びスピーカ部 4 8 3 によって様々な演出を行うための画像データ等からなる演出データも格納されており、メイン制御基板 4 1 から出力される信号によって、ROM 内部に格納されている演出データから演出内容を決定して、演出内容に基づいて、ディスプレイ部 4 8 1、照明部 4 8 2、及びスピーカ部 4 8 3 の駆動処理を行う。

【 0 0 4 5 】

上述したような、ディスプレイ部 4 8 1、照明部 4 8 2、及びスピーカ部 4 8 3 によってなされる演出は、コンピュータプログラムとして ROM 4 2 3 等に記憶されており、CPU 4 2 1 によって、適宜、RAM 4 2 2 等へ呼び出され実行されることにより実現される。

30

【 0 0 4 6 】

次に、メイン制御基板 4 1 の入出力系統について説明する。図 4 に示すように、まず、メイン制御基板 4 1 は、入出力部 4 1 5 を介して、BET ボタン 4 5 1（1 BET ボタン及び MAX BET ボタンを含む）、精算ボタン 4 5 2、スタートレバー 4 5 3、第 1 回転リール停止ボタン 4 5 4、第 2 回転リール停止ボタン 4 5 5、第 3 回転リール停止ボタン 4 5 6 の押下を読み出し可能に構成されている。

【 0 0 4 7 】

また、メイン制御基板 4 1 には、入出力部 4 1 5 を介して、ステータス表示部 4 6 のウエイト LED 4 6 1、投入可能 LED 4 6 2、再遊技 LED 4 6 3、スタート LED 4 6 4、投入枚数 LED 4 6 5、払出枚数 7 セグ LED 4 6 6、貯留メダル数 7 セグ LED 4 6 7 が接続されており、各種 LED の点灯制御、各表示器に出力すべき数字の表示制御を行うように構成されている。

40

【 0 0 4 8 】

また、セレクター部 4 5 7 は、図示しない投入センサとソレノイドとを含み、メダル投入口 1 0 5 内に設けられている投入センサからの信号を、入出力部 4 1 5 を介して読み出し、投入されたメダルの真贋等のチェックを行う。

また、セレクター部 4 5 7 のソレノイドは、例えば、規定枚数のメダルが投入されたとき、或いは、スタートレバー 1 0 7 が操作されたとき、メダルを投入しても、メダルが返却されるように作動してメダルが投入されないように機能する。

50

【 0 0 4 9 】

電源ボックス 4 7 の設定キー 4 7 1 は、遊技中の抽せんにおける抽せんテーブルの各役の当せん確率に段階を設けて、設定毎の出玉率を変更する機能を有する。当せん確率の設定は、一例として 6 段階の設定が可能となっている。メイン制御基板 4 1 は、入出力部 4 1 5 を介して設定キー 4 7 1 によって設定された設定値を管理することが可能となっている。より具体的には、設定キーを ON にすることでメイン制御基板が設定変更可能モードとなり、セレクトスイッチ 4 7 2 が押下されることによりメイン制御基板に押下された信号が送られ、メイン制御基板において管理されている設定値がインクリメント（又はデクリメント）される。電源ボックス 4 7 のセレクトスイッチ 4 7 2 は、設定キー 4 7 1 によって設定可能（設定 ON）状態にした場合に設定値を順送り（又は逆送り）に変更するためのスイッチであり、設定不可（OFF）状態では、遊技機にエラー等が発生した場合にメイン制御基板 4 1 の CPU 4 1 1 等の初期化を行うことができる。電源スイッチ 4 7 3 は、遊技機に電力を供給するためのものである。

10

【 0 0 5 0 】

回転リールユニット 4 3 は、第 1 回転リール 1 0 4 1、第 2 回転リール 1 0 4 2、及び第 3 回転リール 1 0 4 3 をそれぞれ回転させるためのステッピングモータを備えた第 1 回転リール駆動部 4 3 1、第 2 回転リール駆動部 4 3 2、第 3 回転リール駆動部 4 3 3 を有し、各回転リールを独立して回転及び / 又は停止するよう制御可能である。また、各回転リールの回転中の位置を検出するための第 1 回転リール位置センサ 4 3 4、第 2 回転リール位置センサ 4 3 5 及び第 3 回転リール位置センサ 4 3 6、並びに、それぞれのセンサに対応するインデックス（図 4 において不図示）が設けられている。

20

【 0 0 5 1 】

例えば、回転中の第 1 回転リールの所定の位置を第 1 回転リール位置センサ 4 3 4 で検出し、第 1 回転リール位置センサ 4 3 4 により検出した第 1 回転リールの所定の位置（インデックスの位置）からステッピングモータを駆動したパルス数をカウントすることにより、第 1 回リールの位置情報を取得することができる。同様に、第 2 回転リール及び第 3 回転リールについても、第 2 回転リール位置センサ 4 3 5 及び第 3 回転リール位置センサ 4 3 6 によりそれぞれの回転リールの位置情報を得ることができる。

このようにして、後述する抽せん処理の結果に基づく図柄の表示を制御することができる。

30

【 0 0 5 2 】

ホッパーユニット 4 4 は、入賞時にメダルを払い出すためのものであり、図示しないがホッパー駆動部と払出しセンサによって所定の枚数のメダルが払い出される。

【 0 0 5 3 】

この他、外部中継端子（図 4 において不図示）が設けられ、メイン制御基板 4 1 と外部に設けられている遊技データを表示するためのデータランプ（図 4 において不図示）とを接続し、メイン制御基板 4 1 からの信号をデータランプへ送信するための端子としての機能を果たす。

【 0 0 5 4 】

また、本発明の実施に必要なプログラムないしソフトウェアは、通常、ROM 4 1 3、4 2 3 等のメモリにインストールないし格納され、プログラムないしソフトウェアの実行時には、必要に応じて RAM 4 1 2、4 2 2 等のメモリにその全部又は一部のソフトウェアモジュールとして読み出され、CPU 4 1 1、4 2 1 において演算実行される。

40

【 0 0 5 5 】

なお、演算実行は必ず CPU 等の中央処理部で行われる必要はなく、図示しないデジタルシグナルプロセッサ（DSP）等の補助演算装置を採用することもできる。

【 0 0 5 6 】

〔 抽せん処理 〕

遊技機 1 0 0 における抽せん処理は、一例として、スタートレバーの操作時にメイン制御基板 4 1 の ROM 4 1 3 に格納されているプログラム及びテーブルに基づいて実行され

50

る。ROM 413には、抽せん処理プログラムの他、当せん確率テーブル、シンボルテーブルおよび入賞シンボル組合せテーブル等が格納されている。当せん確率テーブルは、乱数発生部（不図示）で発生させる乱数を区分して、各種当せん及び「当せんなし（外れ）」に対応付けられて記憶している。発生させた乱数データと当せん確率テーブル等とを参照することにより遊技に対する各種当せんあるいは外れが決定される。

【0057】

このとき、抽せん処理の結果が外れの場合は、所定の図柄が揃わないように制御されたり、逆に、抽せん処理の結果が当せんの場合は、停止ボタンが所定のタイミングで押下されることなどを条件に所定の図柄が揃うように制御されたりする場合もある。これらの制御を、「スベリ制御」あるいは「引き込み制御」と呼ぶ。一例として、「停止ボタンを押下した後0.19秒以内にリールを停止させること」といった規則がある場合には、リールの回転速度から逆算してスベリが可能となるコマ数（図柄の数）が決定される。そして、各種当せん後、所定の図柄が揃えば入賞図柄に相当するメダルが払い出される。

10

【0058】

[本発明の基本概念（遊技状態の制御）]

本発明の一実施形態における遊技機は、上述のとおりの基本動作を行うが、図5を参照して、本発明の基本動作としての遊技状態の制御例を説明する。

【0059】

図5に示されるように、本発明の一実施形態における遊技機の遊技状態（遊技ステータス）は、大別して通常区間502と有利区間501と待機区間503a及び503bとを有し、遊技の進行によってこれらの遊技状態の制御が行われる。

20

なお、待機区間503a及び503bは、通常区間502及び有利区間501のそれぞれにおいて発生し、上述したとおり内部当せん中（であって入賞は未確定）の区間である。以下では、主に通常区間502有利区間501との遷移条件等について詳述する。

【0060】

通常区間502は、指示機能（一例として、押し順ナビ等のナビゲーション機能）に関わる遊技を行わせることができない（つまり、許可しない）区間である。図1～図4を参照して説明した本発明の一実施形態における遊技機の基本動作に沿って遊技が進められる。後述する遷移条件（1）が満たされると、遊技状態は有利区間へ遷移する。

通常区間502では、遊技（スタートレバー操作によるメイン基板での抽せん）によって小役やレア役やチャンス役を引き当てたりボーナスを引き当てたりすることができる。

30

【0061】

ここで、ボーナスには、レギュラーボーナス（RB）やビッグボーナス（BB）などが含まれ、遊技機個体ごとに設定可能な設定値に応じた当せん確率を採用することができる。

【0062】

有利区間501は、指示機能に関わる遊技を行わせることができる（つまり、許可する）区間である。そして、後述する遷移条件（2）が満たされるとこの有利区間501から通常区間502へ戻る。

有利区間501では、レア役やMB（ミドルボーナス）を引き当てることができるほか、「AT（アシストタイム）」や「ART（アシストリプレイタイム）」等の指示機能に関わる遊技であって遊技者にとって有利な遊技、「BB（ビックボーナス）」、「RB（レギュラーボーナス）」といった遊技者にとって有利な遊技を行わせることができる。

40

なお、本発明の一実施形態においては、有利区間501における遊技者にとって有利な遊技という意味で、「AT（アシストタイム）」や「ART（アシストリプレイタイム）」等の指示機能に関わる遊技であって遊技者にとって有利な遊技をボーナス遊技と位置付けることもできる。

かかるボーナス遊技では、遊技媒体の所定の払い出し枚数を払い出すなどの所定の条件をクリアするなどして終了する。

【0063】

50

次に、図5における各遊技区間（遊技状態）相互間の遷移条件について、詳述する。

【0064】

（遷移条件（1））

通常区間502から有利区間501へは、一例として、遊技ごとに実施される有利区間501への移行抽せんに当せんすると移行させるように制御することができる。

【0065】

有利区間501への移行抽せんに当せんするケースには、特定のボーナスに当せんしたり、レア役を引き当てたりすることが挙げられる。レア役とは、図8を参照して後述するように、「チェリー」役や「スイカ」役が所定の図柄組合せや位置等で停止することにより成立する成立役である。その図柄組合せ等によって、「弱スイカ」「強スイカ」等といったレア役がある。一例として、スタートレバー操作時にレア役に当せんさせ（必要に応じて、所定の図柄で停止させ）ることによってポイント等を積み重ねるなどして、通常区間502から有利区間501へと移行させることができる。

10

【0066】

なお、本発明はこれに限定されるものではないが、「有利区間への移行抽せん」の当せん確率については、遊技機個体ごとの設定値による設定差を設けさせないようにする（この場合、全設定共通くじが使用される）。

【0067】

（遷移条件（2））

有利区間501から通常区間502へは、一例として、予め定められた所定ゲーム数（一例として、1500G）の消化によって移行するように制御することができる。その他、有利区間501中に実施される指示機能に関わる遊技が出玉に影響する場合には当該区間中にボーナス遊技もしくは1回以上の最大入賞ナビゲーション遊技を実施することを前提に、任意の条件で通常区間502へ移行するように制御することもできる。

20

【0068】

[本発明の特徴的制御]

次に、上述した遊技状態の遷移制御を前提として、その中で特徴的な遊技フローを取り上げ、図6を参照しながらさらに具体的に説明する。図6は、通常区間から有利区間へ移行後にMBを作動させ、MBが終了するまでの抽せんに対する当せん率の変化を伴う動作フローを例示している。

30

なお、本発明はこれに限定されるものではないが、説明の便宜のため、図6中の有利区間はMB内部当せんとともに開始されるものとする。

【0069】

また、図6以降の処理においては、役物優先制御（リプレイ図柄、小役図柄（特定図柄）、MB図柄に対応する役が2以上同時に当せんした場合に、（第1位）リプレイ図柄 > （第2位）小役図柄（特定図柄） > （第3位）MB図柄の順で優先的に図柄停止させる制御）を行うとより好適である。

【0070】

図6のステップS601において、通常区間で遊技中の遊技機は、ステップS602においてMB内部当せんするものとする。

40

【0071】

次に、ステップS603では例示的に再遊技入賞率が上昇される（なお、本発明の他の実施形態においては、本ステップで再遊技入賞率を下降させたり、一度上昇または下降させた入賞率を維持させたり、最初から一定に維持させたりする（その場合にはステップS603は不要である）ことも可能である）。

【0072】

次に、ステップS604では、抽せん処理が実施されるとともにMB入賞したかどうか判断され、Noの場合はステップS603へ復帰する（その次のステップS604ではまた抽せんが実施される）が、Yesの場合はステップS605へ進む。

【0073】

50

ステップ S 6 0 5 では、M B 作動中となり（必要に応じて M B 内部当せんの次遊技からとされる）、有利区間消化ゲーム中は、ゲーム（遊技）ごとに A R T 抽せんが実施される。

【 0 0 7 4 】

次に、ステップ S 6 0 6 へ進み、前ステップでの A R T 抽せんの結果が参照され、当せんしなかった（N o）の場合は、ステップ S 6 0 7 へ進み、当せんした（Y e s）の場合はステップ S 6 0 8 へ進んで A R T 処理が実施される。

【 0 0 7 5 】

ステップ S 6 0 7 では、M B が終了したかどうか判断され、N o の場合はステップ S 6 0 5 へ復帰するが、Y e s の場合はステップ S 6 1 0 へ進み、通常区間へ遷移する。

【 0 0 7 6 】

ステップ S 6 0 9 では、A R T 遊技モードでの遊技が終了したかどうか（一例として、規定 G 数を消化したかどうかの基準が採用される）が判断され、N o の場合はステップ S 6 0 8 へ復帰するが、Y e s の場合はステップ S 6 1 0 へ進み、通常区間へ遷移する。

【 0 0 7 7 】

次に、図 7 ~ 図 8 を参照しながら、上述した本発明の特徴的な機能を有する遊技機において好適といえる具体的な遊技スペック例及び遊技例を説明する。もちろん、後述する個別具体的なスペックが本発明を制限してしまうというのではなく、あくまでも本発明の理解の容易のための具体例を示すものである。

【 0 0 7 8 】

図 7（A）は、本発明の一実施形態における遊技機の回転リール図柄の配置例を示す。本発明は、この図柄配置に限定されるものではないが、少なくとも図 7 のような図柄配置になっていることにより、上述した本発明の特徴を十分に活かした遊技状態制御が可能となる。

【 0 0 7 9 】

図 7（A）において、左端（第 1 列目）の数字は、インデックス番号を表わし、左から 2 番目の列は、第 1 回転リール上に付される図柄の名称を表わし、左から 3 番目の列は、第 2 回転リール上に付される図柄の名称を表わし、左から 4 番目の列は、第 3 回転リール上に付される図柄の名称を表わす。図中は、図柄の名称（「スイカ」「ベル」「BAR」など）を付しているが、実際には、各名称に対応するデザインされた図柄が付される。

【 0 0 8 0 】

そして、特徴的な停止図柄に役や兆候図柄といった特定の意味を持たせ（例えば、大当たり役図柄のほか、チャンス目やリーチ目などの兆候図柄）、遊技の進行をより興味あるものにすることができる。

【 0 0 8 1 】

図 7（B）には、本発明の一実施形態にかかる遊技機における有効ラインを示す。同図（B）において、有効ラインは、第 1 回転リール 7 0 1 a、第 2 回転リール 7 0 1 b、第 3 回転リール 7 0 1 c のそれぞれ中段に設定されている（ちょうど横一直線になる）。

【 0 0 8 2 】

図 8（A）~ 図 8（E）に、本発明の一実施形態における遊技機の役図柄等の設定例を示す。一例として、図 6 に示した動作フローにおいてこれらの役が入賞ないし当せんするものと理解されたい。

【 0 0 8 3 】

図 8（A）は、M B の停止図柄例である。なお、この M B は 9 枚を超える払い出しで終了するものとする。

【 0 0 8 4 】

図 8（B）は、再遊技（リプレイ）の停止図柄例である。念のため付言しておく、リプレイ（再遊技）とは、次の遊技（ゲーム）において、遊技媒体の投入等のいわゆるベットを伴わずとも遊技可能となる役である。通常区間での単独の役として採用することができるほか、A R T などが実施される有利区間においてはその発生確率を高めることにより

10

20

30

40

50

、遊技者の有利な状態を維持継続するための主要役として採用することもできる。

【0085】

図8(C)は、ベル小役の停止図柄例である。なお、この小役の払い出し枚数は9枚とする。

【0086】

図8(D)は、スイカ小役の停止図柄例である。なお、この小役の払い出し枚数は5枚とする。

【0087】

図8(E)は、チェリー小役の停止図柄例である。なお、この小役の払い出し枚数は9枚とする。

【0088】

また、図8には図示されていないが、必要に応じていわゆる「チャンス目」と呼ばれる出目を設定することもできる。チャンス目とは、ボーナス当せん図柄やレア役図柄ではないが、全くのハズレ目という訳でもない、ボーナス等の当せんや通常区間から有利区間への移行に対する期待度が高い出目をいう。

【0089】

さらに、図8には図示されていないが、必要に応じていわゆる「リーチ目」と呼ばれる出目を設定することもできる。リーチ目とは、通常遊技モードでの遊技中にボーナスゲームが当せんした(が、未だ当せん図柄は揃っていない)ときに表れる停止図柄(出目)のことをいい、ボーナスゲームの告知方法の一種である。

【0090】

(本発明の一実施形態における遊技機の遊技例)

以上、図1~図8を参照しながら、本発明の一実施形態における遊技機について詳細かつ多面的に説明してきたが、ここでは、図9~図10を参照して、かかる本発明の一実施形態における遊技機を楽しみながら遊技できる好適な遊技例(図9)ないし遊技機の設定例(図10)を説明する。

【0091】

図9に、本発明の一実施形態における遊技機が有利区間に突入してからゲームの進行に応じたART当せん確率の更新状況(図10を参照して後述)を示す。同図において、一例として有利区間は、MB内部当せん後の遊技の進行とされ、同ゾーンでは毎ゲームごとにART抽せんが実施されるように設計されている。そして、同図の有利区間中、1G目~6G目までの出目(停止図柄)はリプレイとなっており、後述するとおり、ART当せん確率は変化している。

【0092】

また、7G目にはMB図柄が停止してMBが作動し、8G目(MB作動後1G目)、9G目(MB作動後2G目)と遊技が進行しているが、後述するとおり、ART当せん確率は変化している。

【0093】

図10に、一実施形態における遊技機を楽しみながら遊技できるART当せん率の設定例を示す。同図には、上述のART抽せんが開始されてから遊技数ごと(消化G数ごと)の当せん確率の変化の様子が示されている。同図中、「当せん値総数」は、抽せん器が2バイト長(0~65535までの数値をとる)の乱数発生器であったとした場合の当せんとなる値の個数の総計であり、例えば、当せん値総数32(個)の場合は、2バイト長の乱数発生器において32個の当せんがあるので、その当せん確率は、 $32 / 65536 = 0.05\%$ となる。

【0094】

同図に示されるとおり、本発明の一実施形態におけるART抽せんテーブルは、ART抽せんが行われる遊技の進行に伴い当せん確率が上昇するように設定される。

【0095】

また、本発明の他の実施形態として、下表に示されるように有利区間中の任意の区間の

10

20

30

40

50

当せん確率について、確率が相対的に上昇する上昇区間と確率が相対的に下降する下降区間とを設けても良い。

【 0 0 9 6 】

【表 1】

有利区間中の消化G (何G目か)	当せん値総数	ART当せん率
1～5G目まで	4096個	6.25%
6～10G目まで	128個	0.20%
11G目以降	16384個	25.00%

10

また、上述した当せん確率の上昇区間あるいは下降区間における上昇のさせ方や下降のさせ方についても、1Gずつ当せん確率を上昇あるいは下降させたり、数Gずつは一律に保ちながら段階的（いわゆる階段状に）上昇あるいは下降させたりするよう設定することも可能である。

【 0 0 9 7 】

[さらなる応用例]

MB内部当せん中のリプレイ発生確率に設定差を設けることで、ART初当たり確率に実質的な設定差を設けることができる。この場合、役物優先制御（リプレイ図柄、小役図柄（特定図柄）、MB図柄に対応する役が2以上同時に当せんした場合に、（第1位）リプレイ図柄 > （第2位）小役図柄（特定図柄） > （第3位）MB図柄の順で優先的に図柄停止させる制御）を行うとより好適である。つまり、高設定ほどリプレイ図柄で停止する確率がその他の小役やハズレ図柄で停止する確率よりも高くなり、結果的にART初当たり確率を上昇させることができるようになる。

20

【 0 0 9 8 】

以上のような遊技構成のもとで遊技を行う場合には、近年主流となりつつある通常区間と有利区間とを制御する遊技機においても、設定機能を有効に活かすことができる遊技機を提供することができ、遊技者の遊技に対する興味を高めることができる。

【 0 0 9 9 】

以上、具体例に基づき、本発明にかかる遊技機等の実施形態を説明したが、本発明の抽せん処理及び機器制御の実施形態としては、方法又はプログラムの他、プログラムが記録された記憶媒体（一例として、光ディスク、光磁気ディスク、CD-ROM、CD-R、CD-RW、磁気テープ、ハードディスク、メモリカード）等としての実施態様をとることも可能である。

30

【 0 1 0 0 】

また、プログラムの実装形態としては、コンパイラによってコンパイルされるオブジェクトコード、インタプリタにより実行されるプログラムコード等のアプリケーションプログラムに限定されることはなく、オペレーティングシステムに組み込まれるプログラムモジュール等の形態であっても良い。

40

【 0 1 0 1 】

さらに、プログラムは、必ずしも制御基板上のCPUにおいてのみ、全ての処理が実施される必要はなく、必要に応じて基板に付加された拡張ボードや拡張ユニットに実装された別の処理ユニット（DSP等）によってその一部又は全部が実施される構成とすることもできる。

【 0 1 0 2 】

本明細書（特許請求の範囲、要約、及び図面を含む）に記載された構成要件の全て及び/又は開示された全ての方法又は処理の全てのステップについては、これらの特徴が相互に排他的である組合せを除き、任意の組合せで組み合わせることができる。

【 0 1 0 3 】

50

また、本明細書（特許請求の範囲、要約、及び図面を含む）に記載された特徴の各々は、明示的に否定されない限り、同一の目的、同等の目的、または類似する目的のために働く代替の特徴に置換することができる。したがって、明示的に否定されない限り、開示された特徴の各々は、包括的な一連の同一又は均等となる特徴の一例にすぎない。

【0104】

さらに、本発明は、上述した実施形態のいずれの具体的構成にも制限されるものではない。本発明は、本明細書（特許請求の範囲、要約、及び図面を含む）に記載された全ての新規な特徴又はそれらの組合せ、あるいは記載された全ての新規な方法又は処理のステップ、又はそれらの組合せに拡張することができる。

【符号の説明】

10

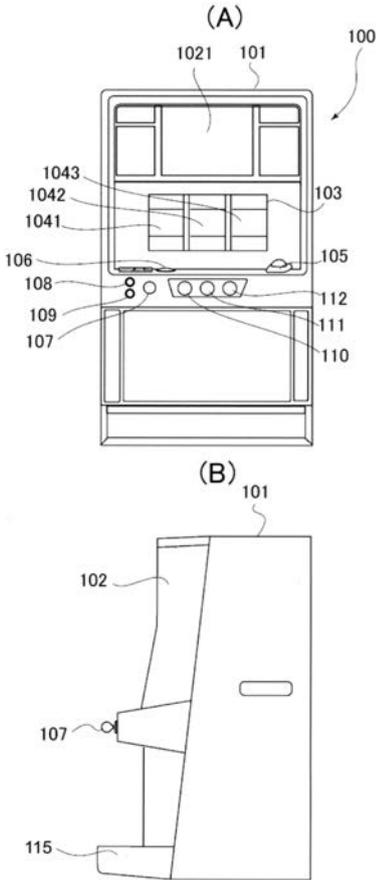
【0105】

- 100 遊技機（スロットマシン）
- 101 筐体
- 102 前面扉
- 103 表示窓
- 105 メダル投入口
- 107 スタートレバー
- 108 1BETボタン
- 109 精算ボタン
- 115 メダルトレイ（受皿）
- 41 メイン制御基板
- 42 サブ制御基板
- 43 回転リールユニット
- 431 第1回転リール駆動部
- 432 第2回転リール駆動部
- 433 第3回転リール駆動部
- 434 第1回転リール位置センサ
- 435 第2回転リール位置センサ
- 436 第3回転リール位置センサ
- 44 ホッパーユニット
- 454 第1回転リール停止ボタン
- 455 第2回転リール停止ボタン
- 456 第3回転リール停止ボタン
- 47 電源部

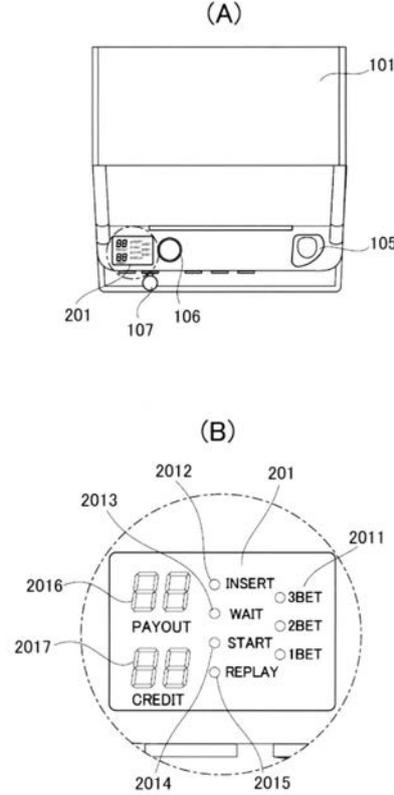
20

30

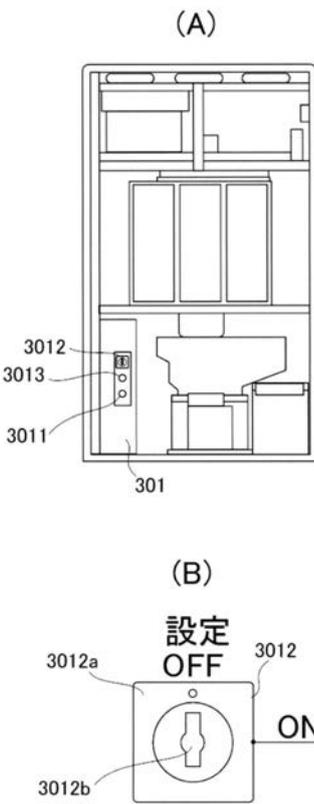
【図1】



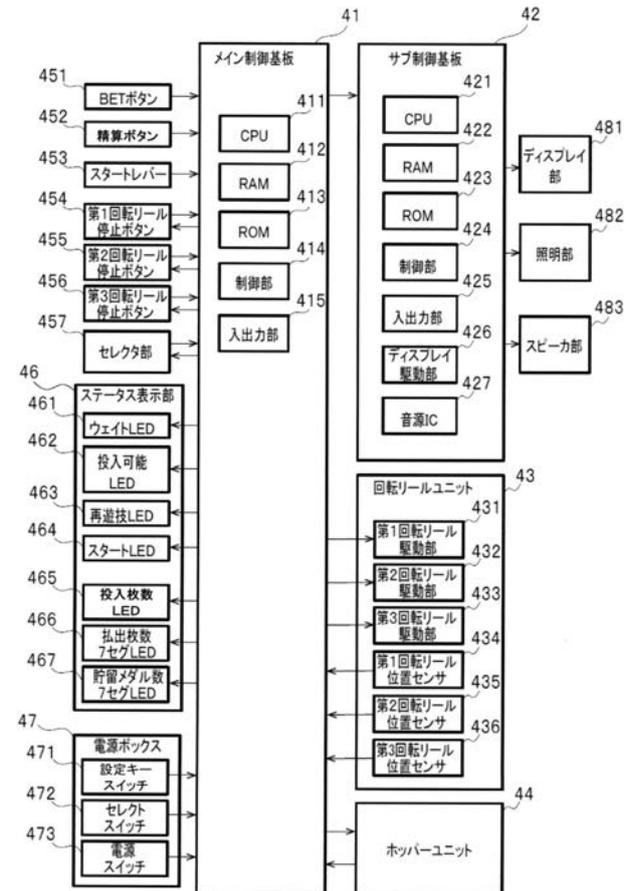
【図2】



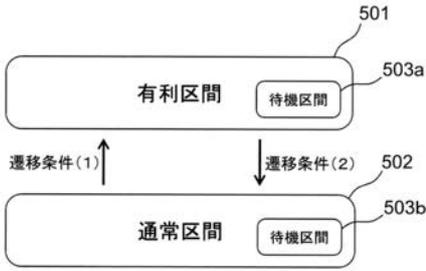
【図3】



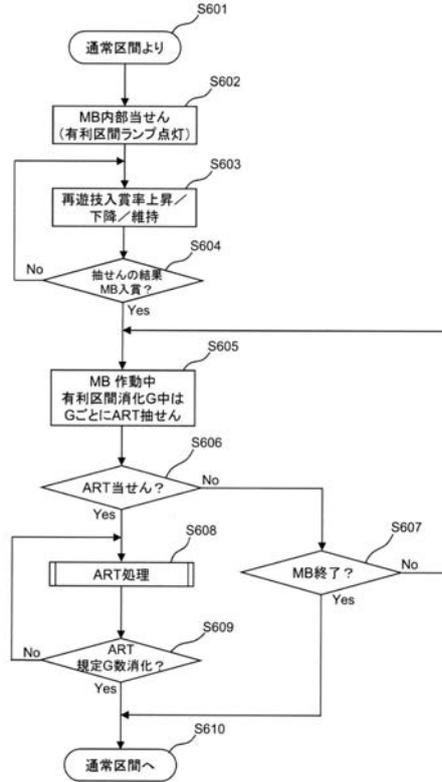
【図4】



【 図 5 】



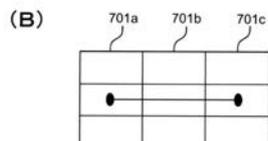
【 図 6 】



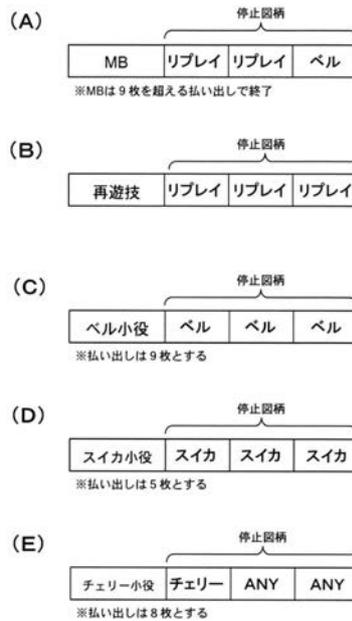
【 図 7 】

(A)

	左	中	右
5	ベル	ベル	リプレイ
4	リプレイ	チェリー	チェリー
3	BAR	BAR	BAR
2	チェリー	スイカ	スイカ
1	スイカ	リプレイ	ベル
0	ベル	ベル	リプレイ
19	リプレイ	チェリー	チェリー
18	赤7	赤7	赤7
17	チェリー	スイカ	スイカ
16	スイカ	リプレイ	ベル
15	ベル	ベル	リプレイ
14	リプレイ	チェリー	チェリー
13	BAR	BAR	BAR
12	チェリー	スイカ	スイカ
11	スイカ	リプレイ	ベル
10	ベル	ベル	リプレイ
9	リプレイ	チェリー	チェリー
8	青7	青7	青7
7	チェリー	スイカ	スイカ
6	スイカ	リプレイ	ベル



【 図 8 】



【 図 9 】



【図 10】

ART抽せんテーブル

消化G数	ART抽せん	
	当せん値総数	当せん確率
1	32	0.05%
2	64	0.10%
3	128	0.20%
4	256	0.39%
5	512	0.78%
6	1024	1.56%
7	2048	3.13%
8	4096	6.25%
9	8192	12.50%
10	16384	25.00%
11	32768	50.00%
12～	65536	100.00%

フロントページの続き

Fターム(参考) 2C082 AA02 AB03 AC14 AC23 AC27 AC34 AC36 AC52 AC77 AC82
BA02 BA13 BA22 BA32 BB02 BB13 BB16 BB23 BB62 BB76
BB83 BB92 BB94 CA02 CA23 CA24 CA27 CB04 CB23 CB28
CB33 CB42 CC02 CC12 CC24 CC27 CD03 CD06 CD12 CD18
CD31 CD47 CD49 CD58 DA02 DA32 DA52 DA55