

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B1)

(11) 特許番号

特許第5637519号  
(P5637519)

(45) 発行日 平成26年12月10日 (2014. 12. 10)

(24) 登録日 平成26年10月31日 (2014. 10. 31)

(51) Int. Cl. F 1  
**A 6 3 F 5/04 (2006.01)**  
 A 6 3 F 5/04 5 1 2 D  
 A 6 3 F 5/04 5 1 6 E  
 A 6 3 F 5/04 5 1 6 F

請求項の数 8 (全 21 頁)

<p>(21) 出願番号 特願2013-206229 (P2013-206229)                  (22) 出願日 平成25年10月1日 (2013. 10. 1)                  審査請求日 平成25年11月29日 (2013. 11. 29)                   早期審査対象出願</p>	<p>(73) 特許権者 509242635                  株式会社七匠                  東京都渋谷区道玄坂二丁目11番1号                  (74) 代理人 100092093                  弁理士 辻居 幸一                  (74) 代理人 100082005                  弁理士 熊倉 禎男                  (74) 代理人 100067013                  弁理士 大塚 文昭                  (74) 代理人 100086771                  弁理士 西島 孝喜                  (74) 代理人 100109070                  弁理士 須田 洋之                  (74) 代理人 100109335                  弁理士 上杉 浩</p>
---	--

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】

複数の図柄及び前記複数の図柄に対応するインデックスを有する複数の回転リールとメイン制御基板とサブ制御基板とを有する遊技機であって、

前記メイン制御基板にて内部抽せんを行い、

前記サブ制御基板にて前記複数の回転リールが停止したときの停止インデックスの1以上の組み合わせを抽出し、

前記複数の回転リールの停止毎に、前記複数の回転リールのうち停止した回転リールの停止インデックスと、前記組み合わせのうち前記停止した回転リールに対応する当せんインデックスとの比較を行って回転リール毎のインデックス当たり判定を行い、前記インデックス当たり判定の結果に基づいて、前記サブ制御基板に予め記憶されている複数の演出から選択された演出を実行し、

前記複数の回転リールが全て停止した後、前記内部抽せん結果に基づく当たり判定とは別に、前記抽出された停止インデックスの1以上の組み合わせと、前記停止した全ての回転リールの停止図柄のうちの前記抽出された停止インデックスの1以上の組み合わせに対応する停止図柄との比較判定を行う

ことを特徴する遊技機。

【請求項2】

前記サブ制御基板に予め記憶されている複数の演出から選択される演出は、前記インデックス当たり判定の結果が当たりであった場合とハズレであった場合とで異なる演出であ

ることを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

前記比較判定の結果が当たりであった場合、有利なゲームを追加することを特徴とする請求項 1 又は 2 に記載の遊技機。

【請求項 4】

前記インデックス当たり判定の結果が全てハズレであった場合、前記抽出された組み合わせを告知す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】

複数の図柄及び前記複数の図柄に対応するインデックスを有する複数の回転リールとメイン制御基板とサブ制御基板とを有する遊技機に実行させるためのコンピュータプログラムであって、

前記メイン制御基板に内部抽せんを行わせるステップと、

前記サブ制御基板に、前記複数の回転リールが停止したときの停止インデックスの 1 以上の組み合わせを抽出させるステップと、

前記サブ制御基板に、前記複数の回転リールの停止毎に、前記複数の回転リールのうち停止した回転リールの停止インデックスと、前記組み合わせのうち前記停止した回転リールに対応する当せんインデックスとの比較を行って回転リール毎のインデックス当たり判定を行わせるステップと、

前記サブ制御基板に、前記インデックス当たり判定の結果に基づいて前記サブ制御基板に予め記憶されている複数の演出から選択された演出を実行させるステップと、

前記複数の回転リールが全て停止した後、前記内部抽せん結果に基づく当たり判定とは別に、前記サブ制御基板に、前記抽出された停止インデックスの 1 以上の組み合わせと、前記停止した全ての回転リールの停止図柄のうちの前記抽出された停止インデックスの 1 以上の組み合わせに対応する停止図柄との比較判定を行わせるステップとを有するプログラム。

【請求項 6】

前記サブ制御基板に予め記憶されている複数の演出から選択される演出は、前記インデックス当たり判定の結果が当たりであった場合とハズレであった場合とで異なる演出であ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】

前記比較判定の結果が当たりであった場合、有利なゲームを追加することを特徴とする請求項 5 又は 6 に記載のプログラム。

【請求項 8】

前記インデックス当たり判定の結果が全てハズレであった場合、前記抽出された組み合わせを告知す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、広く遊技機に関し、より詳細には、メイン制御基板及びサブ制御基板を備えるスロットマシン等の遊技機の演出制御技術に関する。

【背景技術】

【0002】

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、ボーナス当せんを契機に一定ゲーム数のアシストタイム（以下、「AT」ともいう。）やアシストリプレイタイム（以下、「ART」ともいう。）などの抽せんを行い、AT抽せんやART抽せんの結果に従ってナビ演出を行う遊技機が遊技店等の遊技場に広く導入されている。

【0003】

遊技機は、その大別的な制御構造として、主制御基板（以下、「メイン制御基板」という。）と周辺制御基板（以下、「サブ制御基板」という。）とで構成されているが、上述のナビ演出は、メイン制御基板で判定された抽せん結果等に基づいて、遊技機の演出を制

10

20

30

40

50

御することを主な役目としていたサブ制御基板において実施され、具体的には、液晶画面等を介して回胴（以下、「回転リール」という。）の停止順を遊技者に指示することにより小役入賞や再遊技を獲得させやすくするナビゲーション処理として実施される。

【0004】

[ART等へ突入する契機となる「レア役成立」]

ART等へ突入するための判定（抽せん）は、通常遊技中の所定時に、いわゆる「レア役」（チェリーなどの小役）の成立時、あるいはボーナス当せん時などに行われる。そして、ART等の抽せんに当せんすると、一例として、ボーナス終了後等にARTゲーム等が行われるように構成されている。

【0005】

また、ART中は、手持ちのメダルの目減りが少なくなるだけでなく、報知に従った押し順で停止操作を行うことにより小役の入賞によるメダル獲得が確実に増えるので、通常時よりも有利な遊技状態となる。

【0006】

従って、内部抽せんでのレア役の成立は、ART抽せんのための契機となり、また、レア役図柄を実際に停止させることができると、その役に応じた払戻しを受けることができる。ある程度熟達した遊技者は、スロットマシンの第1回転リールの停止位置に気を配り、せっかくレバー操作時の抽せんでレア役が成立しているにも関わらず、でたらめなリール停止を行ってレア役図柄の停止に伴う払戻しを取りこぼさないように技量を発揮しようとする（一般には、内部抽せんで一旦レア役が成立すれば、図柄を揃えることができなくてもART抽せんそのものは行われる）。

【0007】

一例として、レア役の設定例を説明すると、レア役を構成する小役は、弱チェリー、強チェリー、弱スイカ、強スイカなどの小役が設定され、いずれかのレア役が内部抽せん時に成立した際、ART等の抽せんが行われる。更に、停止図柄でレア役を揃えることができると所定の払戻しを受けることができる。図7は、弱チェリー、強チェリーの小役例を示すもので、通常遊技時は、レバー操作時に少なくともレア役が成立していた場合に、停止図柄でこれを逃すこと（いわゆるメダル払戻しの取りこぼし）がないよう、図7（A）に示すように、第1回転リールの停止位置は、レア役の成立及び/又はボーナスの成立を想定して、中段にBAR及び下段にチェリーが停止ようにリール停止を試みるが、これに成功すると、今度は、第2回転リールの中段及び第3回転リールの中段にBARが停止するように（もし、これが適わないとしてもBAR近隣に配置されたチェリーが停止してレア役図柄を停止させるように）リール停止を試みる。

【0008】

次に、第2回転リール停止によって、中段にはBARではなく、チェリーが停止した場合であっても、レア役（弱チェリー）図柄は揃うことになる（図7（B））。この場合、遊技者は、このゲームでのボーナス当せんを期待することはできないが、第2回転リール停止時点で弱チェリーの図柄を確定させることができ、所定の払戻しを確定させることができる。そして、第3回転リール停止では強チェリーのレア役図柄停止を目指して第3回転リール停止において上段にチェリーが停止するよう試みる。その結果、第3回転リール停止時に上段にチェリーを停止させることができた（図7（C））ならば、強チェリーというレア役図柄が確定したことになり、より有利な払戻しを受けることができる。

【0009】

このように、近年の遊技機においては、ビッグボーナス（BB）抽せんやレギュラーボーナス（RB）抽せんといったメイン基板での抽せんに加えて、ART抽せんの契機となるレア役の成立、及びレア役図柄停止による払戻し等の演出により、遊技者の遊技に対する興味を維持する工夫がなされている。

【0010】

しかし、ARTの抽せんに当せんしなかった場合には、遊技者の遊技に対する興味が低下することがあり、かかる状況を踏まえ、通常遊技状態よりも遊技者に有利な遊技状態（

10

20

30

40

50

A R T等)の抽せんに非当せんの場合でも、遊技者が遊技を面白いと感じることができる遊技機が提案されている(特許文献1)。

【0011】

すなわち、特許文献1には、外周に図柄が配列された複数の回転リールと、前記複数の回転リールを個々に回転させるための回転リール駆動手段と、前記複数の回転リールに対応し、前記複数の回転リールを個々に停止させるために操作される複数の回転リール停止手段と、遊技ごとに、少なくとも所定の小役の抽せんを行う抽せん手段と、前記抽せん手段による抽せんの結果、および、前記複数の回転リール停止手段の操作に応じて、有効な入賞ライン上にその抽せん結果に対応した図柄組み合わせを優先的に停止させる図柄停止制御手段と、通常遊技状態と、前記通常遊技状態よりも遊技者に有利な所定遊技状態と、を含む複数の遊技状態のいずれかに常に滞在して遊技を制御する制御手段と、量が異なる複数のポイントと、それぞれの前記ポイントの抽せん確率との対応情報であるポイント振分情報、および、量が異なる複数のポイントと、それぞれの前記ポイントのときに選択される前記所定遊技状態での継続遊技数である初回セットゲーム数ごとの抽せん確率との対応情報である初回セットゲーム数振分情報、を記憶する記憶手段と、を備え、前記制御手段は、前記通常遊技状態において、前記所定遊技状態への移行抽せんを行う際、当該移行抽せんが非当せんであった場合、前記ポイント振分情報に基づいて、ポイントを抽せんにより決定して累計し、その後、前記所定遊技状態への移行抽せんに当せんしたとき、前記初回セットゲーム数振分情報と前記累計したポイントに基づいて前記初回セットゲーム数を抽せんにより決定し、当該初回セットゲーム数分継続する前記所定遊技状態に移行することを特徴とする遊技機が開示されている。

10

20

【0012】

また、遊技機において、ハズレの遊技に注目して遊技の興趣を向上させる遊技機も提案されている(特許文献2)。

【0013】

すなわち、特許文献2には、外周に図柄が配列された複数の回転リールと、前記複数の回転リールを個々に回転させるための回転リール駆動手段と、前記複数の回転リールに対応し、前記複数の回転リールを個々に停止させるために操作される複数の回転リール停止手段と、遊技ごとに、入賞することで遊技者に所定の利益を与える入賞役の抽せんを行う抽せん手段と、前記抽せん手段の抽せんの結果、前記入賞役に当せんした場合、その対応する図柄組み合わせを、有効な入賞ライン上に、所定の図柄数分の回転リールの引き込み制御の及ぶ範囲内で停止させ、前記当せんした入賞役を入賞させる図柄停止制御手段と、前記入賞役ごとにその抽せん確率が定められた複数種類の遊技状態における遊技を制御する制御手段と、を備える遊技機であって、前記遊技状態は、前記入賞役ごとに所定の抽せん確率が定められた通常遊技状態と、前記通常遊技状態と比較して前記入賞役の一つである再遊技役が高確率で当せんする高確率再遊技状態を含み、前記制御手段は、前記通常遊技状態において、前記入賞役のうち所定の入賞役が当せんしたとき、抽せんにより、前記入賞役のいずれにも当せんしないハズレ遊技の連続回数であるハズレゲーム数の上限であるハズレ天井ゲーム数を設定するとともに、前記ハズレゲーム数をクリアする制御と、前記通常遊技状態において、前記入賞役のいずれにも当せんしなかったとき、前記ハズレゲーム数をインクリメントし、前記ハズレゲーム数が前記ハズレ天井ゲーム数に一致したとき、前記高確率再遊技状態に移行する制御と、前記高確率再遊技状態において、前記入賞役のうち特定の入賞役が当せんしたとき、前記高確率再遊技状態で遊技できる回数である再遊技ゲーム数を上乗せするための上乗せ抽せんを行う制御と、前記高確率再遊技状態において、前記上乗せ抽せんに当せんしなかったとき、前記上乗せ抽せんに当せんしなかった回数である上乗せハズレ回数をインクリメントし、前記上乗せハズレ回数が規定回数と一致したとき、所定回数分の再遊技ゲーム数を上乗せする制御と、を実行することを特徴とする遊技機が開示されている。

30

40

【先行技術文献】

【特許文献】

50

## 【 0 0 1 4 】

【特許文献1】特開2013-56075号公報

【特許文献2】特開2013-43021号公報

## 【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

## 【 0 0 1 5 】

しかしながら、特許文献1に開示された遊技機では、ARTの非当せんを次回ART当せん時のゲーム数上乗せに転嫁するため、ARTに当せんした者との公平感に欠けるところがあり、また、遊技者の技量に結びついたものとは言えず、長い目で見た場合、遊技者の遊技に対する高い興味を維持するには課題があった。

10

## 【 0 0 1 6 】

また、特許文献2に開示された遊技機においても、非当せん回数をカウントし、この非当せん回数に基づいて有利状態へ移行するか、あるいは、有利状態のゲーム数を上乗せするというものであるため、ARTに当せんした者との公平感に欠けるところがあり、また、遊技者の技量に結びついたものとは言えず、長い目で見た場合、遊技者の遊技に対する高い興味を維持するには課題があった。

## 【 0 0 1 7 】

あるいは、従来技術では、スロットマシンの演出選択方法として、乱数をとることで予め抽せんを行い、成立役を確定し、その成立役に基づいていくつか用意された演出のひとつが選択され、内部状態に基づいて演出が行われるものであり、この手段によると、例えば、「レア小役」を引いた後の流れが決まっているため、どのような演出が起こるのかが容易に想像しやすく、ハズレとなるパターンを遊技者に容易に想像させてしまうという課題があった。さらに、演出の契機は成立した小役に依拠するため、柔軟な演出を行うことができないという課題もあった。

20

【課題を解決するための手段】

## 【 0 0 1 8 】

そこで、本発明に係る遊技機は、複数の図柄を有する複数の回転リールとメイン制御基板とサブ制御基板とを有する遊技機であって、前記サブ制御基板にて前記複数の回転リールが停止したときの停止図柄の1以上の組み合わせを抽出し、前記複数の回転リールの停止毎に前記組み合わせとの比較を行って当たり判定を行い、前記当たり判定の結果に基づいて、前記サブ制御基板に予め記憶されている複数の演出から選択された演出を実行することを特徴する。

30

## 【 0 0 1 9 】

また、前記サブ制御基板に予め記憶されている複数の演出から選択される演出は、前記当たり判定の結果が当たりであった場合とハズレであった場合とで異なる演出であることを特徴とする。

## 【 0 0 2 0 】

また、前記当たり判定の結果が当たりであった場合、有利なゲームを追加することを特徴とする。

## 【発明の効果】

40

## 【 0 0 2 1 】

本発明に係る遊技機等によれば、非当せんの回数とは無関係に、1ゲームの中で、レア役を外してしまった第1回転リールの停止後から第3回転リールの停止までの間に、遊技に対するこれまでにない興味を遊技者に提供することができる。

## 【図面の簡単な説明】

## 【 0 0 2 2 】

【図1】本発明の一実施形態に係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係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係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。

50

【図4】本発明の一実施形態に係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係る遊技機の処理動作を説明するフローチャートである。

【図6】本発明の一実施形態に係る遊技機で使用される回転リール配列例を説明する説明図である。

【図7】従来のレア役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】

【0023】

本発明に係る遊技機の演出制御方法等を実施するための形態について、図面を参照しながら説明する。

【0024】

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。

【0025】

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ていた前面扉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。

【0026】

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。

【0027】

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、各回転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。

【0028】

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101、第3回転リール停止ボタン102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108が取り付けられている。

【0029】

前面扉102の上部中央に配置されたディスプレイ部1021は、典型的には、液晶ディスプレイ(LCD)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1021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1021、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。

【0030】

筐体101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1041、第2回転リール1042、第3回転リール1043)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

10

20

30

40

50

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で、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、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 3 1 】

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 3 2 】

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。

10

【 0 0 3 3 】

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 3 4 】

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、遊技が開始されて入賞抽せんが行われる。

20

【 0 0 3 5 】

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 枚のメダルをベットする場合には、1 B E T ボタン 1 0 8 を 3 回押下する。なお、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 6 】

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。

30

【 0 0 3 7 】

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 9 8 に払い出して精算するためのものである。

【 0 0 3 8 】

図 2 に、前面扉 1 0 2 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 1 0 0 の上面図であり、卓の上面にメダル投入口 1 0 5 と M A X B E T ボタン 1 0 6 とスタートレバー 1 0 7 とステータス表示部 2 0 1 とが配置されている様子が分かる。

40

図 2（B）は、卓の上面に配置されたステータス表示部 2 0 1 の拡大図である。

【 0 0 3 9 】

図 2（B）において、ステータス表示部 2 0 1 は、メダルの枚数等を数字で表示する複数の 7 セグ L E D、及び、遊技機 1 0 0 の使用状態等を遊技者に知らせる各種 L E D が設けられている。

【 0 0 4 0 】

メダルの投入枚数 L E D 2 0 1 1 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、「1 B E T」L E D が点灯し

50

、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。

【0041】

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、現在ウエイト期間中であることを示すLEDである。スタートLED2014は、現在遊技が開始可能状態であることを示すLEDである。再遊技LED2015は、再遊技であることを示すLEDである。

【0042】

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。

10

【0043】

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。

【0044】

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、入賞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。

【0045】

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。入賞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。

20

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。

30

【0046】

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。

【0047】

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メイン制御基板41とサブ制御基板42とからなり、筐体101内部に収納されている。

メイン制御基板41は、一種のボードコンピュータであり、演算処理、遊技機100のデバイス制御等を行うCPU411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RAM412と、遊技機100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ROM413と、データ通信バス等の制御を行う制御部414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415とを備えている。

40

【0048】

メイン制御基板41の主な機能は、入賞抽せん処理、回転リールの制御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。

【0049】

サブ制御基板42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481の制御等を行うCPU421と、プログラムの作業領域としてデータの一時的な記憶

50

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。

#### 【0050】

なお、念のために付記するが、サブ制御基板 4 2には、リアルタイムクロック（以下、「RTC」とも言う。）4 2 8が備わっている。RTCは、制御基板上に実装される計時用チップである。通常、外部電源とは別の内部電源（一例として、CMOSバッテリー）からの電力供給を受けて動作するので、遊技機の電源を切っても日付・時刻情報（以下、「RTC情報」又は「リアルタイムクロック情報」とも言う。）を正確に保ち続けることができる。

10

また、図 4には示さないが、リアルタイムクロックは、メイン制御基板 4 1にも実装することができる。その場合、サブ制御基板 4 2がメイン制御基板 4 1上のリアルタイムクロックからRTC情報を取得するように構成することもできる。

#### 【0051】

また、サブ制御基板 4 2は、第1ディップスイッチ 4 9 1及び第2ディップスイッチ 4 9 2を備える。第1ディップスイッチ 4 9 1は、一例として、1~30程度まで入力ないし設定可能に構成されており（それ以上の数値入力も可能）、第1ディップスイッチ 4 9 1に入力されるこの数値は、島設備に設置される遊技機の台数を設定するためのものである。また、第2ディップスイッチ 4 9 2も第1ディップスイッチ 4 9 1と同範囲の数値表現が可能に構成されており、第2ディップスイッチ 4 9 2に入力されるこの数値は、島設備に設置された遊技機グループにおける遊技機の設置順を設定するためのものである。

20

#### 【0052】

一例として、ある遊技機において、第1ディップスイッチ 4 9 1に「12」と入力され、第2ディップスイッチ 4 9 2に「3」と入力されていた場合には、その遊技機が設定されている島設備には全部で12台の遊技機が設定されており、その遊技機は右端から（或いは、左端から）3番目の設置位置にあることを表すようにする。

この設置順は、後述する演出の実行順序や配役等を示すものとなる。また、これらの第1ディップスイッチ 4 9 1及び第2ディップスイッチ 4 9 2は、サブ制御基板 4 2のCPU 4 2 1と接続されており、CPU 4 2 1には、第1ディップスイッチ 4 9 1及び第2ディップスイッチ 4 9 2に設定された数値が入力されるようになっている。

30

#### 【0053】

以上より、本実施形態の第1ディップスイッチ 4 9 1は、島設備に設定されるグループに属する遊技機の設置台数を設定する島設備台数設定手段となる。また、第2ディップスイッチ 4 9 2は、そのグループ内における遊技機の設置順を設定する設置位置設定手段となる。

なお、第1ディップスイッチ 4 9 1及び第2ディップスイッチ 4 9 2は、省略することもできる。

#### 【0054】

また、サブ制御基板 4 2の他の重要な機能は、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。一例として、ディスプレイ部 4 8 1に停止ボタンの押し順等の提示等を行って、遊技者の利益状態の継続を支援する演出を行う（いわゆる「アシストタイム（AT）」等）。

40

#### 【0055】

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

50

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。

【0056】

なお、サブ制御基板42における演出用の制御は、遊技機の演出に関する規則や規格等の制約を受けることはなく、このため、遊技機100は、サブ制御基板42によって比較的自由的な演出処理が可能となっている。

【0057】

次に、メイン制御基板41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41は、入出力部415を介して、BETボタン451(1BETボタン及びMAXBETボタンを含む)、清算ボタン452、スタートレバー453、第1回転リール停止ボタン454、第2回転リール停止ボタン455、第3回転リール停止ボタン456の押下を読み出し可能に構成されている。

10

【0058】

また、メイン制御基板41には、入出力部415を介して、ステータス表示部46のウエイトLED461、投入可能LED462、再遊技LED463、スタートLED464、投入枚数7セグLED465、払出枚数7セグLED466、貯留メダル数7セグLED467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。

【0059】

また、セクター部457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105内に設けられている投入センサからの信号を入出力部415を介して読み出し、投入されたメダルの枚数のカウント及び投入されたメダルの真贋等のチェックを行う。

20

また、セクター部457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107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。

【0060】

電源ボックス47の設定キー471は、遊技中の抽せんにおける抽せんテーブルの各役の入賞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。入賞確率の設定は、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41は、入出力部415を介して設定キー471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行って、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/デクリメントされる。電源ボックス47のセレクトスイッチ472は、設定キー471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)状態には、遊技機にエラー等が発生した場合にメイン制御基板41のCPU411等の初期化を行うことができる。電源スイッチ473は、遊技機に電力を供給するためのものである。

30

【0061】

回転リールユニット43は、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431、第2回転リール駆動部432、第3回転リール駆動部433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434、第2回転リール位置センサ435及び第3回転リール位置センサ436、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。

40

【0062】

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434で検出し、第1回転リール位置センサ434により検出した第1回転リールの所定の位置(イ

50

ンデックスの位置)からステップ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回転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435及び第3回転リール位置センサ436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。

#### 【0063】

ホッパーユニット44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。

#### 【0064】

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41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41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。

#### 【0065】

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、ROM413、423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RAM412、422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、CPU411、421において演算実行される。

#### 【0066】

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。

#### 【0067】

##### [抽せん処理]

遊技機100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41のROM413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る。ROM413には、抽せん処理プログラムの他、入賞確率テーブル、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。入賞確率テーブルは、乱数発生部(不図示)で発生させる乱数を区分して、各種入賞及び「入賞なし(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入賞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入賞あるいは外れが決定される。

#### 【0068】

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入賞の場合は、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。そして、各種入賞後、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。

#### 【0069】

また、遊技機がATやART等の有利状態に移行するための条件として、ベル等の小役の成立を前提とすることができる。一例として、上述の「弱チェリー」が成立した場合に実施されるART抽せんの当せん確率(ARTへの移行率)を5%、同じく上述の「強チェリー」が成立した場合に実施されるART抽せんの当せん率(ARTへの移行率)を10%などと、小役の成立し易さ(し難さ)に応じた移行率を定めることができる。なお、ここで例示した移行率は、本発明を拘束するものではない。

#### 【0070】

##### [本発明の基本概念]

次に、本発明に係る遊技機の基本概念を説明する。本発明は、典型的な実施形態において、内部抽せん(メイン抽せん)に加えて、出目の抽せん(サブ抽せん)も行うことを特徴とする。例えばスタートレバーを操作した時にメイン役と併せてサブ役の抽せんを行い、メイン抽せんでは「ベル」が成立し、サブ抽せんでは第1回転リール~第3回転リールのインデックス番号の組み合わせとして「7番、1番、7番」が当せんしたとすると、第

10

20

30

40

50

1回転リール～第3回転リールが停止した後にベル入賞での払い出し判定と回転リールの停止インデックス判定とが行われ、ベルが停止していたらベル役の払出を行うと共に、各回転リールの停止インデックスの判定をも行う。そして、当せんしたインデックス番号の通りに停止させることができた場合には、遊技者に有利な特典を付与する（メダル支払、今後の遊技に有利な演出等）などする。

【0071】

このように処理することで、第1停止時にレア役を外してしまった場合であっても、従来はハズレゲームを消化するための第2停止及び第3停止をより面白いものにすることができる。

【0072】

すなわち、第2停止及び第3停止の出目をサブ抽せんで当せんしているインデックス番号に対応する出目と一致させることができれば特典を獲得できるので、1つのゲームに対する興味を高く維持することができるものである。

【0073】

ここで、回転リール上の図柄配列とインデックス番号との関係を例示する。図6は、本発明の一実施形態に係る遊技機で使用される回転リール配列例である。図6において、第1回転リール～第3回転リールまでは各々21コマの図柄を有し、それぞれ1～21番までのインデックス番号が付与されており、これに対応するインデックスが回転リール上に付設されている。そして、第1回転リール位置センサ434、第2回転リール位置センサ435及び第3回転リール位置センサ436が、各回転リールの回転中の位置を検出する。回転リールの停止時に検出された位置情報は、サブ制御基板において事前に抽せんされた当せんインデックスの組み合わせと比較されて、サブ制御基板内で当たり判定が行われる。

【0074】

次に、図5のフローチャートを用いて、本発明の一実施形態における遊技機の処理動作を説明する。

【0075】

図5は、本発明の一実施形態における遊技機の処理動作を説明するフローチャートである。図5では、一例として、遊技機の電源投入後にメイン制御基板41及び/又はサブ制御基板42のROMに格納されたプログラムが、適宜RAM等の作業領域に読み込まれて実行されることにより実施される。

【0076】

図5において処理を開始すると（ステップS501）、ステップS502に進み、電源投入とともに遊技機の初期化処理が行われる（この時、例えば、同じ島設備に設置された他の遊技機の電源も同時に投入され、同じタイミングで初期化処理が行われる）。

【0077】

次に、ステップS503に進み、必要なメダル等の投入が行われ、スタートレバーが操作されて遊技が開始される。スタートレバー操作を契機に、メイン制御基板においてメイン抽せん（BBやRB等の抽せん）が行われる（ステップS504）。

【0078】

その後、ステップS505において、メイン抽せんが当せんしたかどうか判定され、当せんした場合（Yes）、ステップS506に進んで、メイン抽せん当せんフラグMをオンにする（フラグMは、遊技機の起動時には初期化されている）と共に、メイン当せん演出が決定される。

ステップS505において、メイン抽せんが非当せんであった場合（No）は、ステップS507に進み、ハズレ演出が決定される。ここで、ステップS507で選択される演出は明らかにハズレと分かる演出ばかりではなく、複数設定された演出のグレード（豪華さ、華やかさ等に基づくランク）に応じた演出が異なる確率に基づいて選択される（グレードの高い演出の選択確率を低く、グレードの低い演出の選択確率を高く設定すると好適である）。

10

20

30

40

50

なお、ステップS506で決定されるメイン当せん演出もグレードに応じて複数種類も受けることができる。

【0079】

次に、ステップS508へ進み、サブ抽せん処理が行われる。このサブ抽せん処理は、後述する各回転リール停止時の当せんインデックス番号を決定するもので、第1回転リール～第3回転リールの停止時の当せんインデックス番号の組み合わせとして乱数処理等を介して抽出される。

【0080】

なお、上記ステップS502～ステップS508までについて、メイン抽せん処理及びサブ抽せん処理の処理タイミングは、実質的に同時に行うこともできるし、メイン抽せん  
10 とサブ抽せんの抽せん処理時刻をずらすこともできる。更に、サブ抽せんにおいて抽出されるインデックス番号の組み合わせも同時に抽出することも可能であるし、第1回転リールに対する当せんインデックス番号から第3回転リールに対する当せん番号まで、時刻をずらして抽出することも可能である。

【0081】

ステップS509～ステップS520までは、主に、各回転リールの停止ごとのサブ抽  
20 せんでの当たり演出又はハズレ演出が行われる。この点が、本発明の特徴の一つとなっている。なお、ステップS508～ステップS520まで、図示しないが、ステップS506又はS507で決定したメイン抽せんで決定した演出（当たり演出／ハズレ演出）を各回転リールの停止ごとに、あるいは、特定の回転リールが停止したときに、実行することができる。この場合のメイン抽せんで決定した演出は、既に決まったものを実行するという点で、本発明の各回転リールの停止ごとに動的に選択及び実行される演出とは異なる。

【0082】

ステップS509において、第1回転リールが自動又は手動により停止すると、ステップS510において、第1停止インデックス判定が行われ、当たりの場合（Yes）は、ステップS511において第1停止当たり演出がサブ制御基板において選択されて実行され、ハズレの場合（No）は、ステップS512において第1停止ハズレ演出が同じくサブ制御基板において選択されて実行され、ステップS513へ進む。

【0083】

ステップS513では、第2回転リールが自動又は手動により停止する。そして、ステップS514において、第2停止インデックス判定が行われ、当たりの場合（Yes）は、  
30 ステップS515において第1停止当たり演出がサブ制御基板において選択されて実行され、ハズレの場合（No）は、ステップS516において第2停止ハズレ演出が同じくサブ制御基板において選択されて実行され、ステップS517へ進む。

【0084】

ステップS517では、第3回転リールが自動又は手動により停止する。そして、ステップS518において、第3停止インデックス判定が行われ、当たりの場合（Yes）は、  
40 ステップS519において第3停止当たり演出がサブ制御基板において選択されて実行され、ハズレの場合（No）は、ステップS520において第3停止ハズレ演出が同じくサブ制御基板において選択されて実行され、ステップS521へ進む。

【0085】

ステップS521では、メイン抽せん及びサブ抽せんの結果（フラグ等）と、各回転リール停止位置（いわゆる出目）とを最終的に比較し、メイン抽せん入賞判定並びにサブ抽せん当せん判定を行い、メイン抽せん及び／又はサブ抽せんで入賞又は当せんしていれば、必要に応じてメダルの払出しやARTゲーム数の上乘せ等を行う。

【0086】

[他の具体例]

次に、図5に示した動作フローに基づいて、本発明に係る演出の出し方等をより具体的な設定例及び制御例に言及しながら、別の観点から更に説明する。

【0087】

10

20

30

40

50

まず、演出のパターンは、大当り（BB、RB）や小役（ベル、スイカ、チェリー、ハズレ）ごとに毎に1以上用意されている（例えば、スイカの演出として1～7まで7通りなど）。そして、スタートレバーを操作した時に実施される抽せんの結果、遊技機内のフラグの状態（BB、RB、ベル、スイカ、チェリー、ハズレ）に応じて演出が選択される。同時に、出目の当たり目（サブ抽せん当せんのインデックス番号の組み合わせ）も決定される（ただし、この時点で、サブ抽せんに対する演出は完全には決まっていない）。

【0088】

以降、理解の容易のために、仮に、出目の当たり目が「第3停止位置にスイカ（図6のインデックス番号で言えば、12番か17番）」であったとする。この場合のインデックスの組み合わせは、[\* , \* , スイカ]となる（第1回転リール及び第2回転リールのインデックスは不定である。この意味において、サブ抽せんとして抽出される第1回転リール～第3回転リールのインデックス番号の組み合わせは、1以上の組み合わせであれば良い）。そして、これに対応する演出が1～7までのうち「3」であったとする。演出3の具体例は、次の通りである。

【0089】

（1）第1回転リール～第3回転リールの回転開始（例えば、ステップS508の直後の状態）。

【0090】

（2）「演出3」の開始として、遊技機の液晶画面に「ドア」が登場する。

【0091】

（3）第1回転リール停止（ステップS509）。第1回転リールの中段に止まった図柄の判定（ステップS510に対応）。スイカであれば、キャラクタAを登場させる演出を行い（ステップS511に対応）、ベルであれば、キャラクタBを登場させる演出を行い（ステップS512に対応）、リプレイであれば、キャラクタAとキャラクタBとが登場する演出を行い、チェリーであれば、キャラクタCが登場する演出・・・等の演出を行う（ステップS512に対応）。

【0092】

（4）第2回転リール停止（ステップS513）。見た目上のラインにスイカ2つ止めたかどうか、つまりテンパイとなったかどうかを判定（ステップS514）。Yesの場合、一例として、キャラクタが「あと1つ止めてみて！」としゃべる。Noの場合、一例として、キャラクタが「あきらめないで！最後はスイカ止めてごらん！」としゃべる。この時点で、第2回転リール停止図柄によって、演出を異ならしめるよう制御する。

【0093】

（5）第3回転リール停止（ステップS517）。見た目上のラインにスイカが揃ったかどうかを判定（ステップS518）。スイカが揃っていた場合には、メイン抽せん結果としての小役「スイカ」成立の払出しを行い、一例として、「やったね！10ゲームナビをプレゼント！」とのアナウンスを出す。

【0094】

或いは、スイカは揃わなかったが、第3停止はスイカであった場合、サブ抽せんの当せんが成立したので、「頑張ったから10ゲームナビプレゼント！」とのアナウンスと共に、ART等の有利なゲームを所定数付加する。

【0095】

一方で、何も揃わず、かつ、第3停止もスイカではなかった場合（メイン・サブいずれの抽せんでも非当せんであった場合）、払い戻しや有利なゲームの付加は行わず、一例として、「残念！次は頑張ろう！」とのアナウンスを出す。

【0096】

（6）1ゲームは終了する（ステップS521が終了した直後の状態）。

【0097】

なお、遊技機からアナウンスされるセリフは、登場するキャラクタ等により、そのセリフの内容、声を変えることができる。つまり、最初から決められたストーリーを演出する

10

20

30

40

50

のではなく、本発明に係る演出では、停止した出目に基づいて展開を変えていくことができる。

【0098】

[他の応用例]

第1回転リール及び第2回転リールを止めた後(つまり、第1停止は「ベル」、第2停止は「リプレイ」、第3回転リールは回転中)に、当たりはないと思ったら、遊技機の表示部等に「チャンス!」と表示され、「当り目」である([ベル][リプレイ][BAR])が発表され、その通りに揃える(つまり、この例では、第3停止を「BAR」とする)と、遊技者に有利なゲームを提供することもできる。

【0099】

あるいは、3つのリールを停止した後に、遊技機の表示部等に「実はこれが当り目です!」と表示し、「当り目」([ベル][リプレイ][BAR])が発表され、その通りに止めていたら「あたり!10ゲーム、ナビします!」との告知を行う。この情報提供によって、次ゲーム以降、遊技者の遊技に対する意欲を高めることもできる。

【0100】

[更に他の応用例]

メイン制御基板内での内部抽せんで「ベル」が当せん(成立)したとして、サブ制御基板がこれを受けて、図6中のベルに対応するインデックス番号のリストとして、第1リールのベルのインデックスリスト={1, 6, 11, 14, 19}、第2リールのベルのインデックスリスト={1, 6, 9, 14, 19}、第3リールベルのインデックスリスト={2, 7, 10, 15, 20}の各リスト中から1つずつランダムに選択し、例えば「(6番, 9番, 2番)を揃えろ!」というように遊技機の表示部等に指示させ、遊技者がその通りにリールを停止させることができた場合には、「ベルの払出し」に加えて「ナビ10ゲームの付加」といった興趣溢れる制御を行うこともできる。

【0101】

以上、具体例に基づき、本発明に係る遊技機の演出制御方法等の実施形態を説明したが、本発明の実施形態としては、遊技機を実施するための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리카ード)等としての実施態様をとることも可能である。

【0102】

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。

【0103】

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。

【0104】

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。

【0105】

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。

【0106】

10

20

30

40

50

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】

【0107】

4 1	メイン制御基板	
4 2	サブ制御基板	
4 3	回転リールユニット	
4 4	ホッパーユニット	10
4 7	電源部	
1 0 0	遊技機（スロットマシン）	
1 0 1	筐体	
1 0 2	前面扉	
1 0 3	表示窓	
1 0 5	メダル投入口	
1 0 7	スタートレバー	
1 0 8	メダルトレイ	
1 0 9	精算ボタン	
4 3 1	第1回転リール駆動部	20
4 3 2	第2回転リール駆動部	
4 3 3	第3回転リール駆動部	
4 3 4	第1回転リール位置センサ	
4 3 5	第2回転リール位置センサ	
4 3 6	第3回転リール位置センサ	
4 5 4	第1回転リール停止ボタン	
4 5 5	第2回転リール停止ボタン	
4 5 6	第3回転リール停止ボタン	

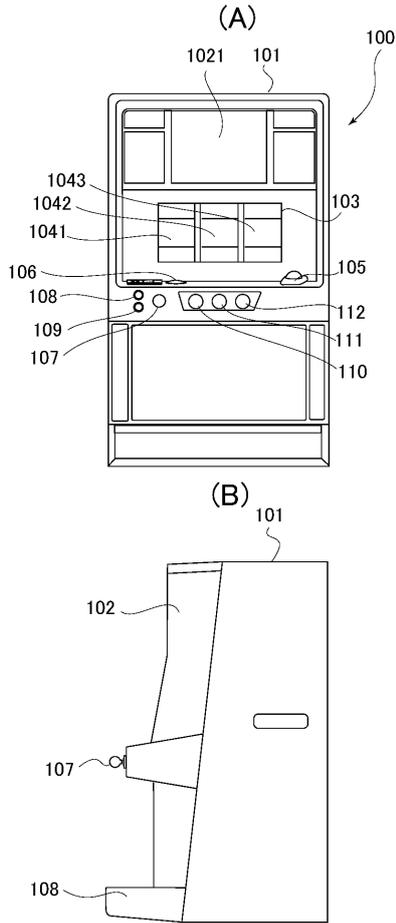
【要約】

【課題】レア役を外してしまった場合でも楽しむことができる遊技機を提供する。 30

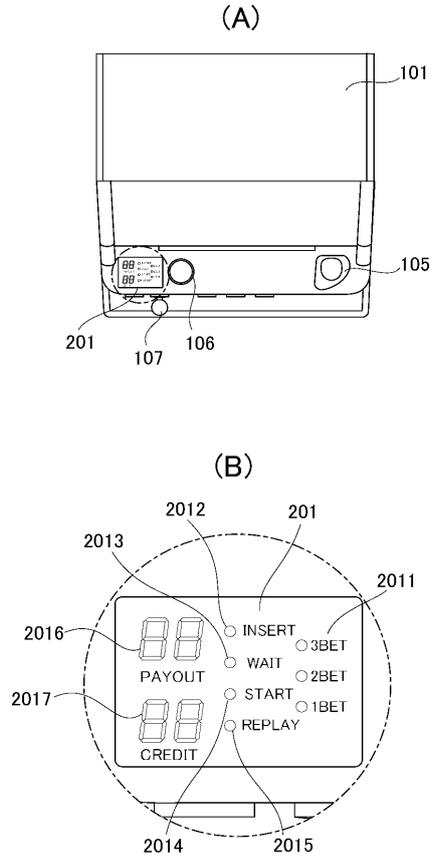
【解決手段】複数の図柄を有する複数の回転リールとメイン制御基板とサブ制御基板とを有する遊技機であって、前記サブ制御基板にて前記複数の回転リールが停止したときの停止図柄の1以上の組み合わせを抽出し、前記複数の回転リールの停止毎に前記組み合わせとの比較を行って当たり判定を行い、前記当たり判定の結果に基づいて、前記サブ制御基板に予め記憶されている複数の演出から選択された演出を実行することを特徴する。

【選択図】図5

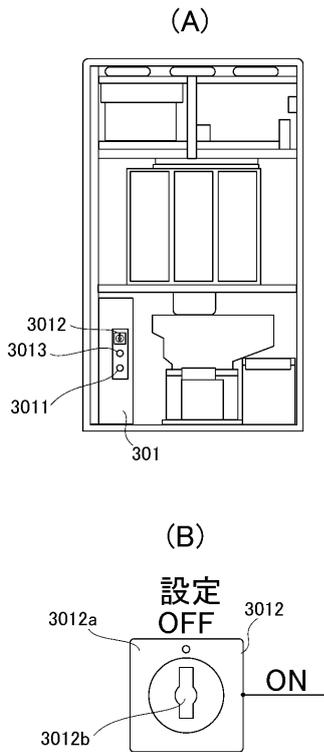
【図1】



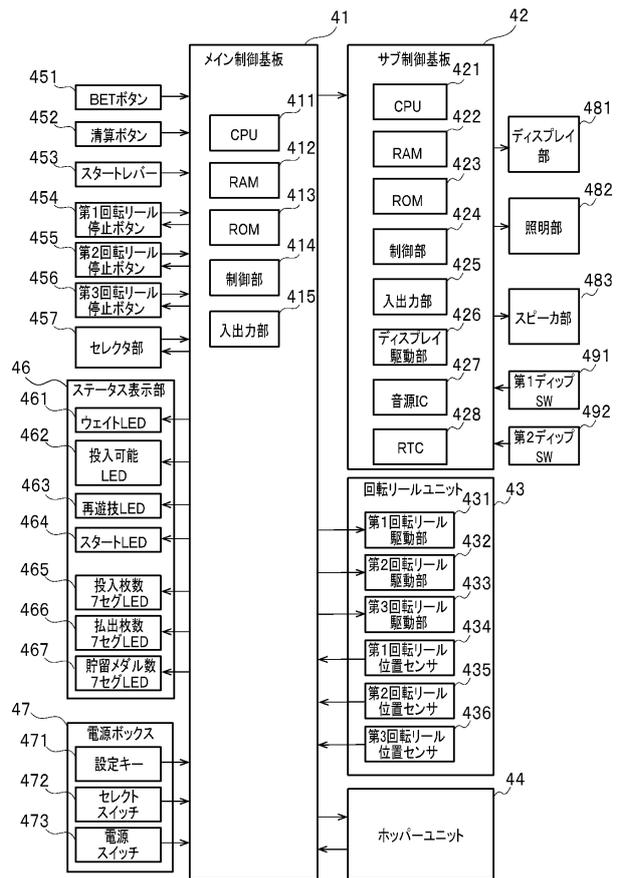
【図2】



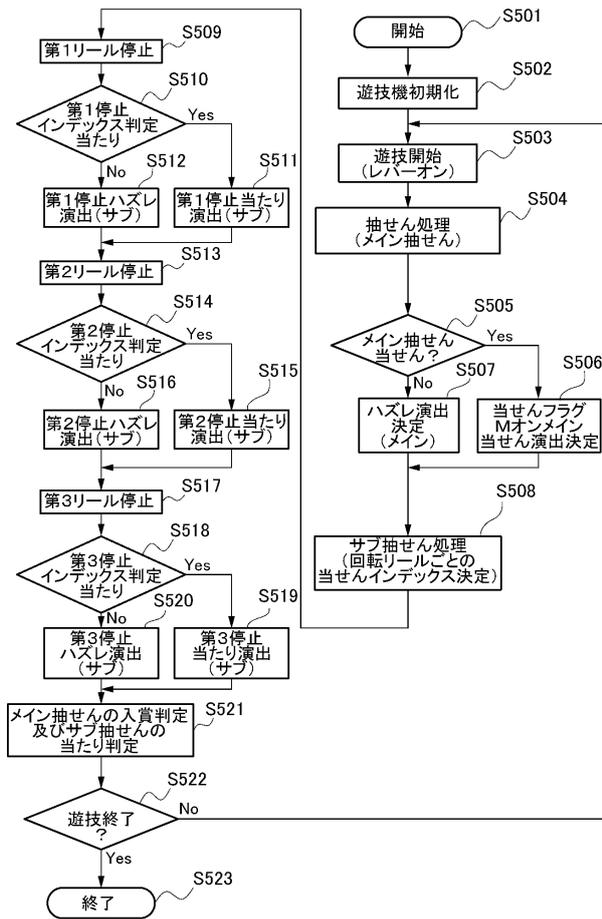
【図3】



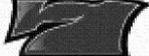
【図4】



【図5】

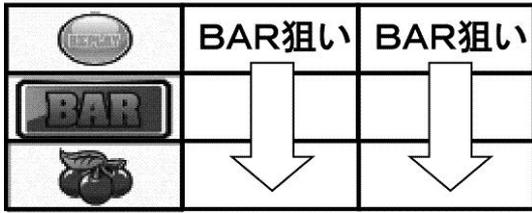


【図6】

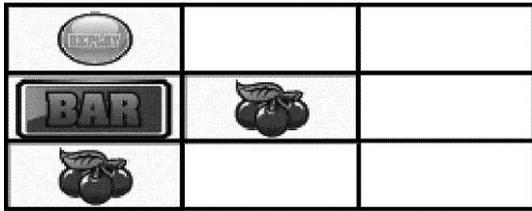
	第1リール	第2リール	第3リール
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			

【 図 7 】

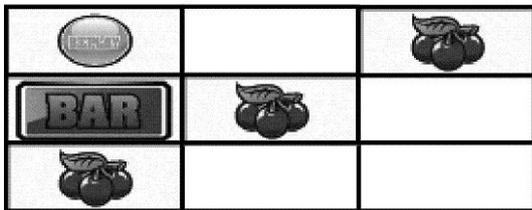
(A)



(B)



(C)



---

フロントページの続き

(72)発明者 小林 弘和  
東京都千代田区神田松永町19番地 株式会社七匠内

審査官 佐藤 海

(56)参考文献 特開2008-119150(JP,A)  
実開昭60-037381(JP,U)  
特開2002-253747(JP,A)  
特開2013-081667(JP,A)  
特開2005-218504(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)  
A63F 5/04