

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号  
特許第7177357号  
(P7177357)

(45)発行日 令和4年11月24日(2022.11.24)

(24)登録日 令和4年11月15日(2022.11.15)

(51)国際特許分類 F I  
A 6 3 F 5/04 (2006.01) A 6 3 F 5/04 6 2 0  
A 6 3 F 5/04 6 5 1

請求項の数 3 (全21頁)

(21)出願番号	特願2020-17284(P2020-17284)	(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13番8号
(22)出願日	令和2年2月4日(2020.2.4)	(74)代理人	100106518 弁理士 松谷 道子
(65)公開番号	特開2021-122445(P2021-122445 A)	(74)代理人	100189555 弁理士 徳山 英浩
(43)公開日	令和3年8月30日(2021.8.30)	(74)代理人	100172236 弁理士 岩木 宣憲
審査請求日	令和2年12月18日(2020.12.18)	(72)発明者	奥山 幹樹 大阪府大阪市中央区内平野町3丁目1番 3号 株式会社カプコン内
		(72)発明者	田中 大将 大阪府大阪市中央区内平野町3丁目1番 3号 株式会社カプコン内

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、

予め設定された抽せん条件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有利状態抽せん部と、

予め設定された延期操作が遊技者により行われた場合に、前記抽せん条件が満たされたとしても前記有利状態抽せんを延期させる抽せん延期部と

延期させた前記有利状態抽せんが行われた場合に、特典を付与する特典付与部とを備え、

前記特典付与部は、

複数の前記回転リールの少なくとも1つが回転している状態で、回転中の前記回転リールのいずれかの前記図柄を予め設定された位置に停止させるときの前記ストップスイッチ

の操作のタイミングに応じて、前記特典を変化させる、遊技機。

【請求項 2】

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、

10

予め設定された抽せん条件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有利状態抽せん部と、

予め設定された延期操作が遊技者により行われた場合に、前記抽せん条件が満たされたとしても前記有利状態抽せんを延期させる抽せん延期部と

延期させた前記有利状態抽せんが行われた場合に、特典を付与する特典付与部とを備え、

前記有利状態として、前記通常状態よりも遊技媒体の獲得期待値が高い特別遊技状態と、遊技状態を前記特別遊技状態に移行させるか否かの特別遊技状態抽せんに当せんする確率が前記通常状態よりも高い高確率状態とを有し、

20

前記有利状態抽せんには、遊技状態を前記通常状態から前記高確率状態に移行させる高確率状態抽せんと、前記特別遊技状態抽せんとが含まれ、

前記内部抽せんにより当せんする役として、第 1 役と第 2 役とを有し、

前記抽せん条件に、前記第 1 役の当せんおよび前記第 2 役の当せんが含まれ、

前記第 1 役は、前記高確率状態抽せんに前記第 2 役よりも当せんし易く、

前記第 2 役は、前記特別遊技状態抽せんに前記第 1 役よりも当せんし易くなっており、

前記特典付与部は、

前記通常状態で前記第 2 役に当せんして前記第 2 役の当せんによる前記有利状態抽せんを延期させた後、前記第 1 役に当せんして延期されていた前記有利状態抽せんが行われる場合、前記第 1 役に当せんしたことによる前記高確率状態抽せんを行った後、前記第 2 役に当せんしたことによる前記特別遊技状態抽せんを行うことを前記特典として付与する、遊技機。

30

【請求項 3】

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、

40

予め設定された抽せん条件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有利状態抽せん部と、

予め設定された延期操作が遊技者により行われた場合に、前記抽せん条件が満たされたとしても前記有利状態抽せんを延期させる抽せん延期部と

前記内部抽せんの結果に基づいて決定される演出を表示する表示装置と、

前記有利状態抽せんが延期された場合に、前記有利状態抽せんが延期されたことを表す特別演出を前記表示装置に表示させる演出表示部と

を備え、

50

前記演出表示部は、

前記抽せん延期部によって前記有利状態抽せんが延期され、予め設定された表示条件が満たされた場合に、延期されなかった場合における前記有利状態抽せんの結果を前記表示装置に表示させる、遊技機。

【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、一般遊技状態と、一般遊技状態よりも有利な有利遊技状態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】特許6470777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、前記遊技機における抽せんは、通常、全て遊技機が行い、遊技者が関与することはできない。このため、例えば、有利遊技状態に移行するか否かの抽せんにおいて理不尽な結果が続くと、遊技者がストレスを感じてしまい、遊技の興趣を高めることが難しい場合がある。

【0005】

本発明は、有利状態抽せんにおける遊技者のストレスを低減して、遊技の興趣を高めることができる遊技機を提供することを目的とする。

【0006】

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、

予め設定された抽せん条件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有利状態抽せん部と、

予め設定された延期操作が遊技者により行われた場合に、前記抽せん条件が満たされたとしても前記有利状態抽せんを延期させる抽せん延期部とを備える。

【発明の効果】

【0007】

前記態様の遊技機によれば、予め設定された延期操作が遊技者により行われた場合、抽せん条件が満たされたとしても有利状態抽せんを延期させる。このような構成により、有利状態抽せんにおける遊技者のストレスを低減して、遊技の興趣を高めることができる遊技機を実現できる。

【図面の簡単な説明】

【0008】

10

20

30

40

50

【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 R T 状態を説明するための図。

【図 6】図 1 のスロットマシンの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遊技区間を説明するための図。

【図 8】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第 2 の図。

【図 10】図 1 のスロットマシンで行われる有利状態抽せんの延期処理を説明するためのフローチャート。

10

【発明を実施するための形態】

【0009】

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 10 を備えている。この筐体 10 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 20 とを有している。

【0010】

前扉 20 は、その略中央部分に設けられた透光性の表示窓 21 を有し、筐体 10 に対してロック可能に取り付けられている。表示窓 21 は、前扉 20 により筐体 10 の開口部を閉鎖した状態で、後述する各回転リール 41, 42, 43 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。

20

【0011】

また、筐体 10 は、表示装置の一例の液晶表示装置 22、電飾装置 23 およびスピーカ 24 を有している。液晶表示装置 22、電飾装置 23 およびスピーカ 24 の各々は、前扉 20 の表示窓 21 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 22、電飾装置 23、および、スピーカ 24 を用いて行われる。例えば、液晶表示装置 22 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 23 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 24 は、所定の条件を満たした場合に、所定の音を出力する。

30

【0012】

また、筐体 10 は、メダルが払い出される払い出し口 25、払い出し口 25 から払い出されたメダルを貯留する下皿 26 および操作部 30 を有している。払い出し口 25、下皿 26 および操作部 30 の各々は、前扉 20 の表示窓 21 の下部に配置されている。

【0013】

操作部 30 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 31 と、メダルをベットするためのベットスイッチ 32 と、前扉 20 に操作可能に設けられ操作により各回転リール 41, 42, 43 を回転させるスタートスイッチ 33 と、前扉 20 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 41, 42, 43 を停止させるストップスイッチ 34, 35, 36 とを有している。操作部 30 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 31 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 31 へのメダルの投入を検出し、検出信号を出力する。

40

【0014】

なお、操作部 30 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。

【0015】

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 100、回転リールユニット 40、回転リール位置検出センサ 44、および、メダル

50

を払い出すホッパーユニット50を備えている。制御装置100、回転リールユニット40、回転リール位置検出センサ44、および、ホッパーユニット50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に管理者が操作する操作部45等と共に、筐体10の内部に配置されている。

【0016】

回転リールユニット40は、筐体10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41, 42, 43)と、この回転リール41, 42, 43を駆動するステッピングモータ61, 62, 63とで構成されている。各回転リール41, 42, 43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41, 42, 43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41, 42, 43のゼロ番の図柄(ベルA)の中心に配置されている。

10

【0017】

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。

【0018】

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31から投入する、または、ベットスイッチ32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33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。

20

【0019】

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21に表示される各回転リール41, 42, 43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70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21に表示される図柄は、各回転リールにつき3図柄である。

30

【0020】

遊技が開始可能な状態でスタートスイッチ33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41, 42, 43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34, 35, 36が操作されると、操作されたストップスイッチ34, 35, 36に対応する回転リール41, 42, 43が停止し、表示窓21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41, 42, 43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41, 42, 43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70上に配置された場合に、有効ライン70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70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。

40

【0021】

このように、ベットスイッチ32、スタートスイッチ33およびストップスイッチ34, 35, 36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。

【0022】

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、

50

第2遊技状態および第3遊技状態が含まれる。

【0023】

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、RT0と、RT1とで構成されている。

【0024】

RT0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、RAMクリア時）に設定される（すなわち、第1遊技状態がRT1からRT0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RT0に設定されている。言い換えると、第1遊技状態は、一種BBまたは二種BBが実施されている場合を除いて、全てRT0に設定されている。

10

【0025】

RT1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RT0からRT1に移行する）。RT1では、図9に示すように、全てのリプレイ役および特別役（この実施形態では、複数種類の特別役、すなわち、一種BBおよび二種BB）に当せんする可能性はない。また、RT1では、後述する区間移行抽せんおよび後述するAT抽せんが行われない。なお、二種BBに当せんしかつ入賞してRT1に移行した場合、成立役にかかわらず入賞する全ての役が、払い出しが2枚の役（すなわち、2枚役）となる。

【0026】

第2遊技状態は、内部抽せんにより当せんした特別役（すなわち、一種BBおよび二種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特別役の入賞が持ち越されている特別役持ち越し状態と、入賞した特別役を実施するための特別役実施状態とを含む。

20

【0027】

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。

【0028】

特別役持ち越し状態は、内部抽せんにより特別役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。

30

【0029】

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、図9に示すように、3枚（すなわち、最大投入数）のメダルがベットされているとき（すなわち、3枚掛け時）のみ当せんする可能性がある特別役である。二種BBは、二種特別役物に係る役物連続作動装置であり、図9に示すように、最大投入数よりも少ない数である2枚のメダルがベットされているとき（いわゆる2枚掛け時）のみ当せんする可能性がある特別役である。

【0030】

一種BBおよび二種BB共に、ストップスイッチ34、35、36を操作して回転リール41、42、43を全て停止させた場合に必ず有効ライン上に対応する図柄の組み合わせが配置されて入賞する。言い換えると、一種BBおよび二種BBは、ストップスイッチ34、35、36を操作する順番またはタイミングを変えたとしても、後述する所定の条件を満たさない限り、その当せんゲームにおける入賞を回避することができない。一方の特別役が持ち越されている場合、他方の特別役の抽せんは行われない。すなわち、例えば、二種BBが持ち越されている状態では、一種BBの抽せんは行われない。また、一種BBおよび二種BBの各フラグは、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。

40

【0031】

なお、一種BBおよび二種BBは、入賞することで遊技者にとって不利となる特別役（

50

いわゆるペナルティボーナス)の一例である。「入賞すると遊技者にとって不利となる」とは、「入賞することで相対的にメダル獲得期待度がマイナスになり、メダルが減少する状態が続く」、「入賞することで遊技全体におけるメダルの獲得期待値が低下する」、「入賞することでA T抽せんなどが行われず時間を浪費する」、「指示機能に係る抽せんが行われなかったり、指示が発生する可能性がある役に当せんしても指示が発生しなかったりする」または「いわゆる天井到達までに必要なゲーム数が減らない」など、「入賞した場合と入賞しなかった場合とを比較して不利となる」ことを意味する。逆に、「入賞することで遊技者にとって有利となる」とは、「入賞した場合と入賞しなかった場合とを比較して有利となる」ことを意味する。

#### 【0032】

例えば、スロットマシン1では、一種BBに入賞すると、一種BB入賞後に獲得したメダルが180枚を超えるまで、区間移行抽せんおよびA T抽せんが行われない。また、RB実施状態では、殆どの遊技で一枚役が当せんして、出玉率が100%未満になる。遊技者にとって不利となる。また、二種BBに入賞すると、2枚掛け2枚払い出しの遊技が、二種BB入賞後に獲得したメダルが2枚を超えるまで(すなわち、2ゲーム間)、区間移行抽せんおよびA T抽せんが行われない。

#### 【0033】

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る。一種BBに入賞して特別役実施状態に移行した場合、一種BB実施状態に移行し、二種BBに入賞した場合、二種BB実施状態に移行する。第2遊技状態が一種BB実施状態であるときに、内部抽せんによりRB(すなわち、図9のJAC1~4)に当せんして入賞した場合、RB実施状態に移行する。RB実施状態は、12ゲーム消化するか、または、8回入賞することで、一種BB実施状態に移行する。一種BB実施状態は3枚掛けまたは2枚掛けで遊技が行われ、一種BB実施状態から移行するRB実施状態は3枚掛けで遊技が行われ、二種BB実施状態は2枚掛けで遊技が行われる。

#### 【0034】

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A T状態とで構成されている。

#### 【0035】

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A T終了後、A T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、A T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。A T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応じて行われる。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、A T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。

#### 【0036】

A T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A Tに移行したときから経過した遊技数が、A T状態で遊技可能な遊技数(すなわち、A Tゲーム数)に到達するまで設定される。A T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(すなわち、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。

#### 【0037】

なお、A T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、A T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。

#### 【0038】

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。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 3 9 】

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、A T状態）で進行する有利区間とが含まれる。

## 【 0 0 4 0 】

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

## 【 0 0 4 1 】

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A Tが設定される。

## 【 0 0 4 2 】

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

## 【 0 0 4 3 】

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、特典付与部118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。

## 【 0 0 4 4 】

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の各々は、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

## 【 0 0 4 5 】

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。

## 【 0 0 4 6 】

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、第1遊技状態（言い換えると、RT状態）および第2遊技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

## 【 0 0 4 7 】

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“ × ”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

50

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。

【0048】

この実施形態のスロットマシン1では、当せんした当せん領域に設定されている役が、全て同時に当せんするように設定されている。例えば、当せん役として、メダルの払い出しのある押し順役(すなわち、“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”)に当せんした場合、各ベルと1枚役とに同時に当せんする。これにより、押し順役の押し順通りにストップスイッチ34, 35, 36が操作された場合は、8枚のメダルの払い出される各ベルが入賞し、押し順役の押し順とは異なる順番でストップスイッチ34, 35, 36が操作された場合は、ハズレまたは1枚役が入賞する。なお、第2遊技状態が二種BB実施状態である場合、当せんした押し順役は、押し順にかかわらず押し順正解のベルに対応する図柄が有効ライン70上に停止して、2枚のメダルが払い出される。

10

【0049】

回転リール制御部112は、スタートスイッチ33または各ストップスイッチ34, 35, 36の操作の受付に伴って回転リールユニット40のステッピングモータ61, 62, 63を制御して、各回転リール41, 42, 43の回転を開始または停止させる(すなわち、回転リール41, 42, 43の回転を制御する)。

【0050】

例えば、全ての回転リール41, 42, 43が停止している状態でスタートスイッチ33が操作された場合、回転リール制御部112は、全ての回転リール41, 42, 43を回転させる。いずれかの回転リール41, 42, 43が回転している状態で、回転中の回転リール41, 42, 43に対応するストップスイッチ34, 35, 36が操作された場合、回転リール制御部112は、操作されたストップスイッチ34, 35, 36に対応する回転リール41, 42, 43を停止させる。

20

【0051】

各回転リール41, 42, 43を停止させる場合、回転リール制御部112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34, 35, 36が操作されたタイミング(すなわち、各ストップスイッチ34, 35, 36の操作が受け付けられたときの対応する回転リール41, 42, 43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70上に引き込むように各回転リール41, 42, 43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70上に揃わないように回転リール41, 42, 43の回転を停止させる制御である。

30

【0052】

遊技結果判定部113は、内部抽せんの結果および回転リール41, 42, 43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。

【0053】

また、遊技結果判定部113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50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、50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50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50から払い出される。

40

【0054】

さらに、遊技結果判定部113は、例えば、第3遊技状態がATに移行した場合、第3遊技状態がAT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。

50

## 【 0 0 5 5 】

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 6 】

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を抽せんである区間移行抽せんを行い、区間移行抽せん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当せんしたか否かで決定される。

## 【 0 0 5 7 】

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。

## 【 0 0 5 8 】

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、遊技状態が A T のとき（言い換えると、遊技区間が有利区間のとき）に一般遊技状態が設定されたか否かを判定し、一般遊技状態が設定されたと判定した場合に、遊技区間を有利区間から通常区間に設定する。

## 【 0 0 5 9 】

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強制的に設定する。

## 【 0 0 6 0 】

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 または二種 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 6 1 】

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、抽せん延期部 1 1 5 3 とを有している。

## 【 0 0 6 2 】

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 3 】

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。

## 【 0 0 6 4 】

前述の通り、有利状態抽せんには、A T 抽せんおよび高確率状態移行抽せんが含まれる。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

10

20

30

40

50

、内部抽せんにより所定の役（例えば、チェリーまたはスイカ）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所定の役（例えば、チェリーまたはスイカ）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。

【0065】

抽せん延期部1153は、予め設定された延期操作が遊技者により行われた場合に、抽せん条件が満たされたとしても有利状態抽せんを延期させる。例えば、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場合に、内部抽せんによりチェリーに当せんしたとする。この場合、予め設定された延期操作が遊技者により行われていると、抽せん延期部1153は、チェリーの当せんによるA T抽せんおよび高確率状態移行抽せんを行わずに、または、チェリー当せんによりA T抽せんおよび高確率状態移行抽せんを行うが、その抽せん結果を遊技に反映させることなく、延期させる。延期させた有利状態抽せんの内容（例えば、A T抽せんが行われる役の種類、または、A T抽せんの抽せん状態（通常または高確率））は、延期解除されるまで、例えば、制御装置100に記憶される。

10

【0066】

また、抽せん延期部1153は、予め設定された延期解除条件が満たされた場合に、延期させた有利状態抽せんを行う。延期解除条件は、スロットマシン1の設計等に応じて任意に設定されている。延期解除条件の一例を以下に示す。

- ・有利状態抽せんを最初に延期させたときから所定のゲーム数（例えば、50ゲーム）を消化したとき。

20

- ・有利状態抽せんを最初に延期させたときから所定回数（例えば、1回）、有利状態抽せんの抽せん条件を満たしたとき。

- ・有利状態抽せんが行われる役と押し順役とが同時に当せんし、押し順役の押し順通りにストップスイッチ34、35、36が操作されたときは、押し順役が入賞し、押し順役の押し順通りにストップスイッチ34、35、36が操作されなかったときは、有利状態抽せんが行われる役が入賞するように構成されているとする。この場合において、押し順役の押し順通りにストップスイッチ34、35、36を操作しなかったとき。

【0067】

なお、延期解除条件が、「有利状態抽せんを最初に延期させたときから所定回数（例えば、1回）、抽せん条件を満たしたとき」である場合、延期解除条件と同時に満たされた抽せん条件による有利状態抽せんは、延期解除条件を満たしたことにより行われる有利状態抽せんと共に実行してもよいし、延期してもよい。また、有利状態抽せんが複数延期されている場合、抽せん延期部1153は、延期させた複数の有利状態抽せんを同時にまたは個別に実行する。延期させた有利状態抽せんを行うタイミングは、抽せんによりランダムで設定してもよいし、遊技者が設定してもよい。

30

【0068】

延期操作、および、延期させた有利状態抽せんを行うタイミングを遊技者が設定するための実行操作は、スロットマシン1の設計等に応じて任意に設定できる。延期操作および実行操作の各々は、例えば、ベットスイッチ32、スタートスイッチ33および1つまたは複数のストップスイッチ34、35、36のいずれか1つまたは複数を所定の順番および/またはタイミングで操作する（例えば、ストップスイッチ34、35、36を所定の押し順および/またはタイミングで操作する）ことであってもよいし、専用のスイッチを設け、このスイッチを操作することであってもよい。

40

【0069】

計測部116は、例えば、遊技結果判定部113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116は、全ての回転リール41、42、43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。

【0070】

50

設定値制御部 117 は、管理者が操作部 45 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 117 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。

#### 【0071】

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 20 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 41、42、43 は全て停止するが、この回転リール 41、42、43 の停止による入賞判定は行われぬ。

(3) 操作部 45 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。

(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 30 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 33 を操作する。スタートスイッチ 33 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。

#### 【0072】

特典付与部 118 は、例えば、予め設定された付与条件が満たされた状態で、延期させた有利状態抽せんが行われた場合に、特典を付与する。

#### 【0073】

付与される特典は、スロットマシン 1 の設計等に応じて任意に設定することができる。例えば、メダルの獲得期待値に影響を与える特典（例えば、A T または高確率状態の延長）であってもよいし、メダルの獲得期待値に影響を与えない特典（例えば、設定値の示唆）であってもよい。また、内部抽せんにより当せんする役として、第 1 役（例えば、スイカ）と第 2 役（例えば、チェリー）とを有し、有利状態抽せんの抽せん条件に、第 1 役の当せんおよび第 2 役の当せんが含まれ、第 1 役は、高確率状態抽せんに第 2 役よりも当せんし易く、第 2 役は、特別遊技状態抽せんに第 1 役よりも当せんし易くなっているとする。この場合に、通常状態で第 2 役に当せんして第 2 役の当せんによる有利状態抽せんを延期させた後、第 1 役に当せんして延期されていた有利状態抽せんが行われる場合、第 1 役に当せんしたことによる高確率状態抽せんを行った後、第 2 役に当せんしたことによる特別遊技状態抽せんを行うことを特典として付与することもできる。

#### 【0074】

付与条件は、スロットマシン 1 の設計等に応じて任意に設定することができる。例えば、有利状態抽せんの当せんが確定している状態で、有利状態抽せんを延期させることを付与条件とすることができる。具体的には、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「中段チェリー」に当せんした場合、A T 抽せんに 100% 当せんするように構成されているとする。この場合において、予め設定された延期操作が遊技者により行われている状態で、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「中段チェリー」に当せんすると、付与条件が満たされて特典が付与される。

#### 【0075】

また、特典付与部 118 は、複数の回転リール 41、42、43 の少なくとも 1 つが回転している状態で、ストップスイッチ 34、35、36 を操作して、回転中の回転リール 41、42、43 のいずれかの図柄を予め設定された位置に停止させるときのストップスイッチ 34、35、36 の操作タイミングに応じて、特典を変化させる。例えば、予め設定された延期操作が遊技者により行われている状態で、有利状態抽せんが行われる役（例えば、スイカ）に当せんした場合、スイカに当せんしたゲームにおいて、左の回転リール

10

20

30

40

50

4 1の上段に対する1 8番のスイカが目押しの精度に応じて、特典としての高確率状態の延長ゲーム数を増加させる。例えば、左の回転リール4 1の上段に1 8番のスイカがピタ押しされた場合、特典として高確率状態が1 0ゲーム延長され、左の回転リール4 1の上段に対してプラスマイナス1コマの範囲で1 8番のスイカが目押しされた場合、特典として高確率状態が5ゲーム延長され、左の回転リール4 1の上段に対してプラスマイナス2コマの範囲で1 8番のスイカが目押しされた場合、特典として高確率状態が3ゲーム延長される。

【0 0 7 6】

演出制御部1 2 1は、図2に示すように、演出表示部1 2 1 1を有し、例えば、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を介して、決定された演出を出力する。

10

【0 0 7 7】

演出表示部1 2 1 1は、有利状態抽せんが延期された場合に、有利状態抽せんが延期されたことを表す特別演出を液晶表示装置2 2に表示させる。特別演出には、次のような演出を含むことができる。例えば、延期させた有利状態抽せんを行うタイミングを遊技者が設定できる場合、特別演出に、有利状態抽せんを行うタイミングに関する演出（例えば、延期させている有利状態抽せんを行った場合におけるAT抽せんの当せん期待度）を含ませることができる。

【0 0 7 8】

また、演出表示部1 2 1 1は、抽せん延期部1 1 5 3によって有利状態抽せんが延期され、予め設定された表示条件が満たされた場合に、延期されなかった場合における有利状態抽せん（以下、仮の有利状態抽せんという。）の結果を液晶表示装置2 2に表示させる。仮の有利状態抽せんは、有利状態抽せんが延期されたときから表示条件が満たされたときまでの間の任意のタイミングで行うことができる。例えば、延期された有利状態抽せんの抽せん条件が満たされたときに、結果を遊技に反映させない仮の有利状態抽せんを行ってもよいし、表示条件が満たされたときに、延期にされた有利状態抽せんの抽せん条件が満たされたときの条件で仮の有利状態抽せんを行ってもよい。

20

【0 0 7 9】

表示条件は、スロットマシン1の設計等に応じて任意に設定することができる。一例として、延期させた有利状態抽せんが行われること、および/または、仮の有利状態抽せんの結果を報知するか否かを報知抽せんに当せんすることを表示条件とすることができる。報知抽せんの当せん確率は、全ての設定値で同じであってもよいし、設定値により異なってもよい。

30

【0 0 8 0】

続いて、図1 0を参照して、スロットマシン1の有利状態抽せんの延期処理について説明する。なお、以下に説明する処理は、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 8 1】

図1 0に示すように、抽せん延期部1 1 5 3は、遊技者が延期操作を実行したか否かを判定する（ステップS 1）。遊技者が延期操作を実行していないと判定された場合、有利状態抽せんの延期処理を終了する。

40

【0 0 8 2】

遊技者が延期操作を実行した判定された場合、有利状態抽せん部1 1 5 2は、抽せん条件を満たしているか否かを判定する（ステップS 2）。抽せん条件が満たされていないと判定された場合、抽せん条件が満たされるまで、ステップS 2を繰り返す。

【0 0 8 3】

抽せん条件が満たされていると判定された場合、抽せん延期部1 1 5 3は、有利状態抽せんを延期し（ステップS 3）、延期解除条件が満たされているか否かを判定する（ステップS 4）。

50

## 【 0 0 8 4 】

延期解除条件が満たされていないと判定された場合、有利状態抽せん部 1 1 5 2 は、抽せん条件が満たされているかを判定する（ステップ S 5）。抽せん条件が満たされていると判定された場合、抽せん延期部 1 1 5 3 は、有利状態抽せんを延期し（ステップ S 6）、再び、延期解除条件が満たされているか否かを判定する（ステップ S 4）。一方、抽せん条件が満たされていないと判定された場合、ステップ S 4 に戻り、再び、延期解除条件が満たされているか否かが判定される。

## 【 0 0 8 5 】

延期解除条件が満たされていると判定された場合、抽せん延期部 1 1 5 3 は、延期されていた有利状態抽せんを実行し（ステップ S 7）、有利状態抽せんの延期処理を終了する。

10

## 【 0 0 8 6 】

前記スロットマシン 1 によれば、次のような効果を発揮できる。

## 【 0 0 8 7 】

予め設定された延期操作が遊技者により行われた場合、抽せん条件が満たされたとしても有利状態抽せんを延期させる。このような構成により、例えば、所定のゲーム数を消化するまでに蓄積したフラグの数に応じて当せん確率が変動する A T 抽せんが行われる場合、A T 抽せんを延期させることで、より多くのフラグを蓄積して、A T 抽せんの当せん確率を高めることができる。すなわち、有利状態抽せんに遊技者の意思を反映させることができる。その結果、有利状態抽せんにおける遊技者のストレスを低減して、遊技の興趣を高めることができる遊技機を実現できる。

20

## 【 0 0 8 8 】

予め設定された付与条件が満たされた状態で、延期させた有利状態抽せんが行われた場合に、特典を付与する。このような構成により、遊技の興趣をさらに高めることができる。

## 【 0 0 8 9 】

付与条件が、有利状態抽せんの当せんが確定している状態で、有利状態抽せんを延期させることを含む。このような構成により、遊技の興趣をさらに高めることができる。

## 【 0 0 9 0 】

複数の回転リール 4 1、4 2、4 3 の少なくとも 1 つ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 のいずれかの図柄を予め設定された位置に停止させるときのストップスイッチ 3 4、3 5、3 6 の操作タイミングに応じて、特典が変化する。このような構成により、遊技の興趣をさらに高めることができる。

30

## 【 0 0 9 1 】

通常状態で第 2 役（例えば、チェリー）に当せんして第 2 役の当せんによる有利状態抽せんを延期させた後、第 1 役（例えば、スイカ）に当せんして延期されていた有利状態抽せんが行われる場合、第 1 役に当せんしたことによる高確率状態抽せんを行った後、第 2 役に当せんしたことによる特別遊技状態抽せんを行うことを特典として付与する。このような構成により、遊技の興趣をさらに高めることができる。

## 【 0 0 9 2 】

有利状態抽せんが延期された場合に、有利状態抽せんが延期されたことを表す特別演出を液晶表示装置 2 2 に表示させる。このような構成により、遊技の興趣をさらに高めることができる。

40

## 【 0 0 9 3 】

前記スロットマシン 1 は、次のように構成することもできる。

## 【 0 0 9 4 】

スロットマシン 1 は、予め設定された抽せん条件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と共に、予め設定された延期操作が遊技者により行われた場合に、抽せん条件が満たされたとしても有利状態抽せんを延期させることが可能な任意の構成を採用できる。例えば、特典付与部 1 1 8 および演出表示部 1 2 1 1 は、省略することができる。

## 【 0 0 9 5 】

50

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が含まれる。

【 0 0 9 6 】

有利状態抽せん部 1 1 5 2 は、有利状態抽せんが行われるまでの遊技結果に応じて、有利状態抽せんの当せん確率を変動させるように構成できる。例えば、有利状態抽せん部 1 1 5 2 は、内部抽せんにより当せんした役に応じて付与されたポイントが所定の値に到達した場合、次に行われる特別遊技状態抽せんの当せん確率を変動させるか否かの抽せんを行う。この抽せんの結果に基づいて、有利状態抽せん部 1 1 5 2 は、有利状態抽せんの当せん確率を変動させる。なお、延期操作が遊技者により行われて有利状態抽せんが延期された場合、有利状態抽せん部 1 1 5 2 は、特別遊技状態または高確率状態の終了以降、延期された有利状態抽せんが行われるまでの遊技結果に応じて、延期された有利状態抽せんの当せん確率を変動させる。例えば、遊技状態が通常状態から高確率状態に移行することで必ず特別遊技状態抽せんが行われるとする。この場合、有利状態抽せん部 1 1 5 2 は、延期操作が遊技者により行われて高確率状態抽せんが延期されると、特別遊技状態または高確率状態の終了以降、延期された高確率状態抽せんが行われるまでの遊技結果に応じて、延期された高確率状態抽せんで行われる特別遊技状態抽せんの当せん確率を高める。

10

【 0 0 9 7 】

二種 B B は、2 枚掛けで内部抽せんが行われたときのみ当せんする可能性があるように構成しているが、これに限らず、3 枚掛けで内部抽せんが行われたときに当せんする可能性があるように構成してもよい。一種 B B についても、二種 B B と同様に、2 枚掛けで内部抽せんが行われたときに当せんする可能性があるように構成することができる。

20

【 0 0 9 8 】

スロットマシン 1 には、内部抽せんにより当せんする役として、入賞することで遊技者にとって不利となる特別役が少なくとも 1 つ含まれていればよい。

【 0 0 9 9 】

内部抽せんにより複数種類の特別役に当せんする可能性がある場合、少なくとも 1 つの特別役が、ストップスイッチ 3 4、3 5、3 6 を操作して回転リール 4 1、4 2、4 3 を全て停止させた場合に必ず有効ライン上に対応する図柄の組み合わせが配置されて入賞するように構成されていればよい。

30

【 0 1 0 0 】

特別役持ち越し状態において、特別役（例えば、一種 B B および二種 B B）以外の役の当せんおよび入賞により、持ち越されている特別役が入賞しないように制御されているが、これに限らず、持ち越されている特別役が入賞しない任意の制御を採用できる。

【 0 1 0 1 】

特別役は、例えば、液晶表示装置 2 2、電飾装置 2 3 およびスピーカ 2 4 の少なくともいずれかを用いて報知してもよいし、また、別途役物を設け、この役物を介して報知してもよい。

【 0 1 0 2 】

スロットマシン 1 では、入賞すると遊技者にとって不利となる特別役として、一種 B B および二種 B B を有しているが、これに限らない。例えば、一種 B B および二種 B B のいずれか一方を入賞すると遊技者にとって有利となる特別役（すなわち、第 2 の特別役）としてもよい。遊技者にとって不利となる特別役が入賞した場合、遊技結果判定部 1 1 3 により第 2 遊技状態が特別役実施状態に移行したことを表す信号が出力される。

40

【 0 1 0 3 】

入賞すると遊技者にとって不利となる特別役は、一種特別役物に係る役物連続作動装置および二種特別役物に係る役物連続作動装置に限らず、一種特別役物（R B）、二種特別役物、または、普通役物であってもよい。

【 0 1 0 4 】

区間制御部 1 1 4 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

50

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。

10

**【0105】**

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。

**【0106】**

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%を超える場合にのみ、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。

20

**【0107】**

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。

**【0108】**

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。

30

**【0109】**

メイン制御部110およびサブ制御部120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110およびサブ制御部120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。

**【0110】**

押し順役は、所定の押し順でストップスイッチ34, 35, 36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34, 35, 36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34, 35, 36を操作することにより入賞するようにしてもよい。

40

**【0111】**

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。

**【0112】**

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。

**【0113】**

可能であれば、メイン制御部110の構成をサブ制御部120に設けてもよいし、サブ

50

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 1 1 4 】

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。

【符号の説明】

【 0 1 1 5 】

1	スロットマシン	10
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	20
1 1 5 2	有利状態抽せん部	
1 1 5 3	抽せん延期部	
1 1 8	特典付与部	
1 2 1	演出制御部	
1 2 1 1	演出表示部	

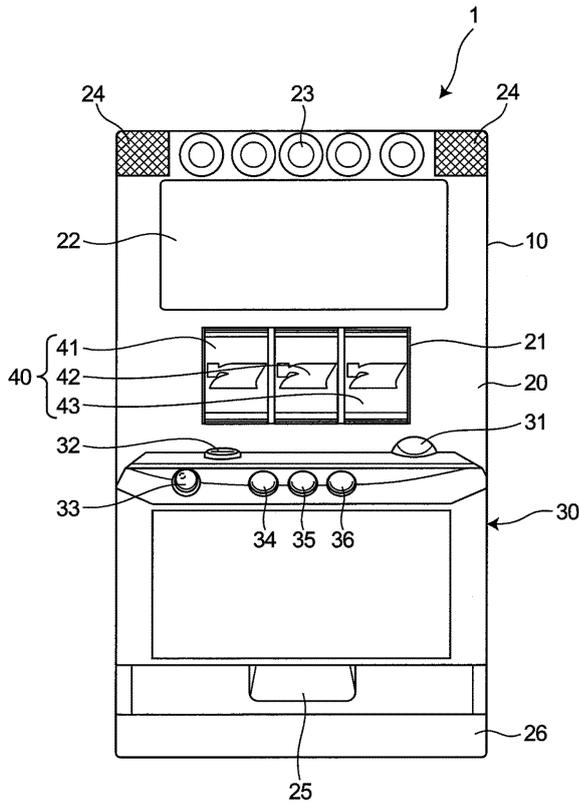
30

40

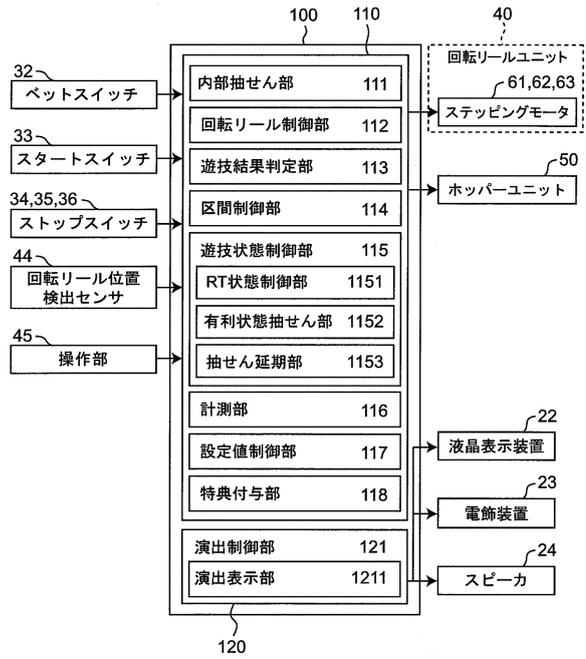
50

【図面】

【図 1】



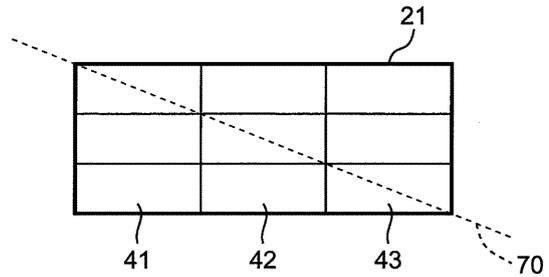
【図 2】



【図 3】

	左	中	右
20	ダミーA	リップ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	リップA	ベル	リップA
15	パー	リップ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	リップA	ベル	リップB
10	ダミーB	リップ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	リップB	ベル	リップA
5	青7	リップB	赤7
4	リップ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	リップA	ベル	リップA

【図 4】



10

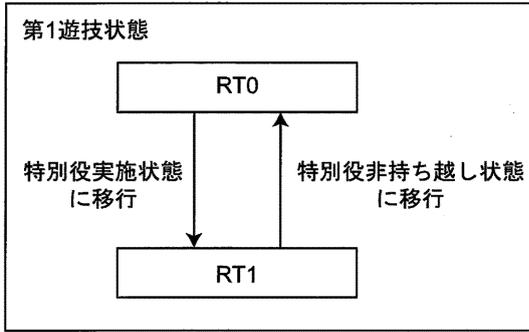
20

30

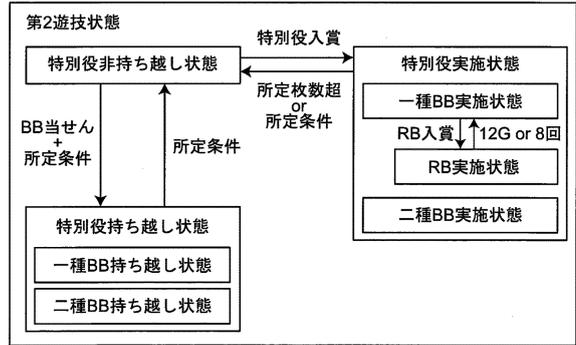
40

50

【図5】

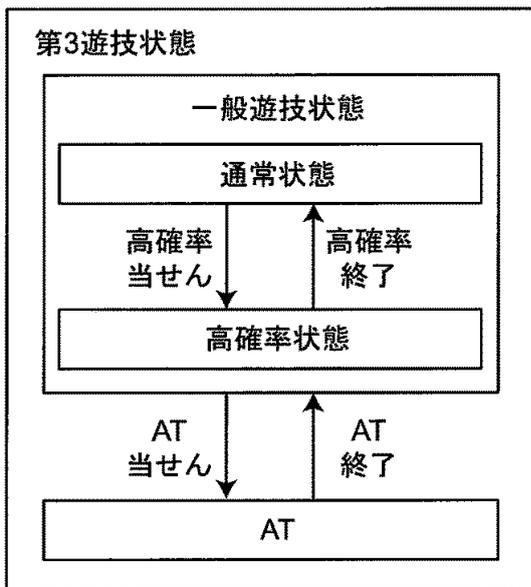


【図6】

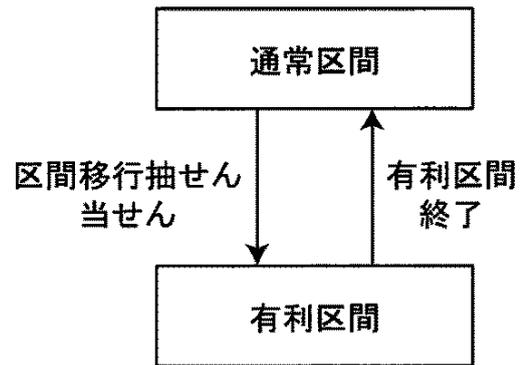


10

【図7】



【図8】



20

30

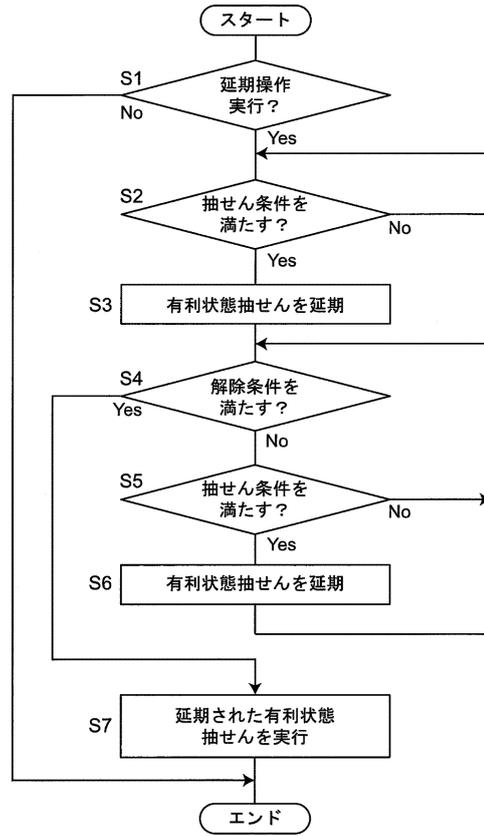
40

50

【 図 9 】

	RT0		RT1			
	3枚掛け	2枚掛け	3枚掛け 一種BB	2枚掛け 一種BB	二種BB	JAC中
1種BB1	○	×	×	×	×	×
1種BB2	○	×	×	×	×	×
2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 1 0 】



10

20

30

40

50

## フロントページの続き

審査官 櫻井 茂樹

- (56)参考文献 特許第 6 6 1 1 4 0 5 ( J P , B 1 )  
特開 2 0 1 7 - 0 2 9 6 1 8 ( J P , A )  
特開 2 0 0 4 - 0 4 1 3 9 4 ( J P , A )  
特開 2 0 0 3 - 1 7 5 1 5 6 ( J P , A )  
特開 2 0 1 5 - 1 9 6 0 0 2 ( J P , A )
- (58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)  
A 6 3 F 5 / 0 4