

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B1)

(11)特許番号  
特許第7185160号  
(P7185160)

(45)発行日 令和4年12月7日(2022.12.7)

(24)登録日 令和4年11月29日(2022.11.29)

(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

請求項の数 1 (全30頁)

(21)出願番号	特願2021-194778(P2021-194778)	(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3年11月30日(2021.11.30)	(74)代理人	100106518 弁理士 松谷 道子
審査請求日	令和4年1月18日(2022.1.18)	(74)代理人	100189555 弁理士 徳山 英浩
		(74)代理人	100172236 弁理士 岩木 宣憲
		(72)発明者	飯塚 立樹 大阪府大阪市中央区内平野町3丁目1番 3号 株式会社カブコン内
		(72)発明者	安田 裕典 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制御装置と

を備え、

前記内部抽せんに当せんする役として、入賞することで遊技状態が特別役実施状態に移行すると共に、入賞以降に規定数以上の遊技媒体が払い出されることで前記特別役実施状態が終了する特別役を有する、遊技機であって、

前記制御装置が、

前記特別役実施状態における遊技媒体の払い出し数である第1払い出し数をカウントし、前記特別役実施状態中に、カウントされた前記第1払い出し数をリセットできるように構成され、

リセットされてから前記特別役実施状態が終了するまでにカウントされた前記第1払い出し数に応じて、恩恵を付与できるように構成されている、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、AT遊技が実行可能な有利区間と、AT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】

## 【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制御装置と

を備え、

前記内部抽せんに当せんする役として、入賞することで遊技状態が特別役実施状態に移行すると共に、入賞以降に規定数以上の遊技媒体が払い出されることで終了する特別役を有する、遊技機であって、

前記制御装置が、

前記特別役実施状態における遊技媒体の払い出し数である第1払い出し数をカウントし、前記特別役実施状態中に、カウントされた前記第1払い出し数をリセットできるように構成され、

リセットされてから前記特別役が終了するまでにカウントされた前記第1払い出し数に応じて、恩恵を付与できるように構成されている。

## 【発明の効果】

## 【0007】

前記態様の遊技機によれば、新たな遊技性を提供可能な遊技機を実現できる。

## 【図面の簡単な説明】

## 【0008】

【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。

【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10】図1のスロットマシンの第1遊技処理を説明するためのフローチャート。

【図11】図1のスロットマシンの第2遊技処理を説明するためのフローチャート。

【図12】図1のスロットマシンの付与される恩恵を説明するための第1の図。

【図13】図1のスロットマシンの付与される恩恵を説明するための第2の図。

10

20

30

40

50

**【発明を実施するための形態】****【0009】**

本発明の一実施形態の遊技機の一例であるスロットマシン1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。

10

**【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。

**【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。

20

**【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。

30

**【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管理者が操作する設定部45等と共に、筐体10の内部に配置されている。

40

**【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

50

柄（ベル A）の中心に配置されている。

【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70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過して投入されたメダルは、クレジットとして貯留される。

10

【0019】

有効ライン70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、有効ライン70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。スロットマシン1では、有効ライン70は、例えば、右下がりラインで構成され、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。一例として、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。

【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。

20

30

【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、第2遊技状態および第3遊技状態が含まれる。

40

【0023】

第1遊技状態は、内部抽せんにより当せんするフラグ（言い換えると、条件装置。以下、フラグという。）のうち、リプレイ等のフラグの種類（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

50

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。

#### 【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、リプレイ役および一種BBに当せんする可能性はない。

#### 【0026】

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。

#### 【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、内部抽せんにより一種BBに当せんしかつ当せんした一種BBが当せんした遊技で入賞しなかっ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の抽せんは行われぬ。持ち越されている一種BB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ぬ。

#### 【0029】

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。

#### 【0030】

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7に示すように、一般遊技状態とATとで構成されている。

#### 【0031】

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（CZ））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、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。また、通常状態から高確率状態への移行は、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での遊技数が所定範囲内に達した場合に行われる。

#### 【0032】

ATは、指示機能が発生する有利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操作態様役の操作態様の報知が行われ、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

10

20

30

40

50

に構成されている。スロットマシン 1 では、A T は複数のレベル（以下、A T レベルという。）を有している。A T レベルは、例えば、後述する「（A）および（B）を含むプロセス」を有利遊技制御部 1 3 1 で実行するための指標である。

【0033】

A T は、一般遊技状態よりも遊技者にとって有利である有利遊技状態の一例であり、A T 抽せんは、有利状態抽せんの一例である。A T の延長抽せんも有利状態抽せんに含んでも構わない。

【0034】

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 8 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。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 遊技状態が有利遊技状態（本実施形態では、A T）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。

【0037】

指示機能とは、出玉に影響する操作手順（例えば、操作態様役の操作態様）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る。例えば、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で入賞可能な操作態様役の操作態様を指示する機能、または、ストップスイッチ 3 4 , 3 5 , 3 6 の操作が行われたときの回転リール 4 1 , 4 2 , 4 3 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指示機能という。つまり、A T は、遊技区間が有利区間である場合にのみ設定される可能性がある。

【0038】

次に、制御装置 1 0 0 について説明する。制御装置 1 0 0 は、図 2 に示すように、メイン制御部 1 1 0 とサブ制御部 1 2 0 とで構成されている。

【0039】

メイン制御部 1 1 0 およびサブ制御部 1 2 0 の各々は、演算を行う C P U、遊技の進行に必要なプログラムまたはデータを記憶しておく記憶装置（例えば、R O M および R A M）等を備えている。メイン制御部 1 1 0 は、内部抽せん部 1 1 1 と、回転リール制御部 1 1 2 と、遊技結果判定部 1 1 3 と、区間制御部 1 1 4 と、遊技状態制御部 1 1 5 と、計測部 1 1 6 と、設定値制御部 1 1 7 と、有利遊技制御部 1 3 1 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 1 2 0 は、演出制御部 1 2 1 を有し、各種演出等を行うための制御を行う。

【0040】

以下に説明するメイン制御部 1 1 0 およびサブ制御部 1 2 0 の各々は、例えば、C P U 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。

【0041】

内部抽せん部 1 1 1 は、複数の内部抽せんテーブルを有し、スタートスイッチ 3 3 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 1 1 1 は、スタートスイッチ 3 3 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、R T 状態）を判定し、判定された R T 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 1 1 1 は、選択された内部抽せんテーブルと、スタートスイッチ 3 3 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】

10

20

30

40

50

例えば、内部抽せんでは、図 9 に示す内部抽せんテーブルに基づいて、当せんするフラグが決定される。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フラグに関する情報を有している。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フラグが “ ” で示され、当せんする可能性のないフラグが “ x ” で示されている。

#### 【 0 0 4 3 】

各フラグには、図柄の組み合わせが対応付けられている入賞役が、少なくとも 1 つ設定されている。入賞役は、入賞時に対応する図柄が有効ライン 7 0 上に配置されることで所定枚数のメダルが払い出される払い出し役（角チェリー、中段チェリー、スイカ、ベルおよび 1 枚役）と、入賞時に対応する図柄が有効ライン 7 0 上に配置されてもメダルが払い出されない非払い出し役（例えば、1 種 BB、JAC 1 ~ 4 およびリプレイ）とを含む。

10

#### 【 0 0 4 4 】

操作態様役は、一例として、同時に当せんする第 1 役および第 2 役を含み、ストップスイッチ 3 4、3 5、3 6 の操作態様に応じて第 1 役（例えば、ベル）および第 2 役（例えば、1 枚役）のいずれか一方が入賞可能に構成されている。操作態様役に当せんした場合、第 1 操作態様でストップスイッチ 3 4、3 5、3 6 を操作した場合と、第 1 操作態様とは異なる第 2 操作態様でストップスイッチ 3 4、3 5、3 6 を操作した場合とで、入賞可能な役が異なる。操作態様には、例えば、所定の順番でストップスイッチ 3 4、3 5、3 6 を操作する態様、所定のタイミングでストップスイッチ 3 4、3 5、3 6 を操作する態様、および、所定の順番でストップスイッチ 3 4、3 5、3 6 を操作しつつ、所定のタイミングでストップスイッチ 3 4、3 5、3 6 を操作する態様が含まれる。

20

#### 【 0 0 4 5 】

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）。

#### 【 0 0 4 6 】

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。

30

#### 【 0 0 4 7 】

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。

40

#### 【 0 0 4 8 】

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 7 0 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 4 9 】

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、

50

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。

【0050】

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。

【0051】

区間制御部114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。

10

【0052】

例えば、区間制御部114は、遊技区間が通常区間でありかつ区間移行条件が満たされた場合（例えば、区間移行抽せんに当せんしたとき）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。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。

20

【0053】

区間制御部114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。例えば、区間制御部114は、第3遊技状態がATから一般遊技状態の通常状態に移行したか否かを判定し、通常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。

【0054】

区間制御部114は、有利区間の終了条件が満たされた場合、遊技区間を有利区間から通常区間に強制的に移行させる。有利区間の終了条件は、例えば、次に示す場合に満たされる。

30

- ・計測部116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（言い換えると、有利区間消化ゲーム数）が所定値（例えば、3000ゲーム）に到達した場合。

- ・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、2400枚）に到達した場合。

【0055】

遊技区間が有利区間に移行した場合、区間制御部114は、有利区間中に指示機能が作動し、かつ、役物（例えば、RBまたはCT）および役物連続作動装置（例えば、一種BB）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、操作部30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。

40

【0056】

遊技状態制御部115は、有利遊技状態抽せん部1151を有し、第1遊技状態、第2遊技状態および第3遊技状態の移行を制御する。

【0057】

例えば、遊技状態制御部115は、複数のRT状態（この実施形態では、RT0およびRT1）の中から内部抽せんが行われる1つのRT状態を設定する。具体的には、遊技状態制御部115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RT0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RT1に設定する。また、遊技状態制御部115は、所定の条件が満たされた

50



場合に、第2遊技状態をBB一般、JAC内部およびJAC中の各遊技状態に移行させる。

【0058】

有利遊技状態抽せん部1151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遊技状態に移行させるか否かの有利遊技状態抽せんを行う。

【0059】

有利遊技状態抽せんには、AT抽せんおよびATの延長抽せんが含まれる。例えば、AT抽せんは、第1遊技状態がRT0で、第3遊技状態が一般遊技状態であり、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、スイカ等のいわゆるレア役）に当せんした場合に行われる。また、例えば、ATの延長抽せんは、

10

第1遊技状態がRT0で、かつ、第3遊技状態がAT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、スイカ等のいわゆるレア役）に当せんした場合に行われる。

【0060】

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、全ての回転ルール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。

【0061】

設定値制御部117は、管理者が設定部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、AT抽せん、AT上乘せ抽せん等の出玉関連の有利度合を設定する。

20

【0062】

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の主電源をオフすることで、回転中の回転ルール41, 42, 43は全て停止するが、この回転ルール41, 42, 43の停止による入賞判定は行われない。

30

(3) 設定部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。

【0063】

40

有利遊技制御部131は、有利遊技状態（本実施形態では、AT）での遊技中に、例えば、次に示す処理1～処理3の少なくともいずれかを実行可能に構成されている。

【0064】

(処理1)

処理1は、次に示す処理を含む。

・ATレベルを上昇させる。ATレベルの管理は、例えば、有利遊技制御部131で行われる。ATレベルは、例えば、AT中に特定のフラグ（例えば、レアフラグ）に当せんしたときに行われる抽せんに当せんした場合に上昇する。ATレベルは、有利区間中に上昇可能に構成されている。例えば、ATが、第1有利遊技状態と、第1有利遊技状態から移行可能な第2有利遊技状態とで構成されている場合、ATレベルは、第2有利遊技状

50

態でのみ上昇するように構成してもよいし、第1有利遊技状態および第2有利遊技状態の両方で上昇するように構成してもよいし、第1有利遊技状態または第2有利遊技状態の一部でのみ上昇するように構成してもよい。また、A Tレベルは、遊技区間が有利区間の一般遊技状態の一部または全部で上昇するように構成してもよいし、専用の高確率状態でのみ上昇するように構成してもよい。

・A T中に入賞が持ち越されている一種B Bが存在する場合、その一種B Bの入賞をA Tレベルに応じて指示させる。一種B Bの入賞指示は、例えば、有利遊技制御部1 3 1は、内部抽せんの結果等に基づいて一種B Bを入賞させることが可能であると判定された場合に、演出制御部1 2 1が液晶表示装置2 2等を介して行う。

・指示により一種B Bが入賞したときから特別役実施状態で遊技が進行する間に、次の(A)および(B)を含む一連の処理(言い換えると、プロセス)を実行させる。遊技区間の移行および設定は、例えば、区間制御部1 1 4で行われる。

(A) 遊技区間を有利区間から通常区間に移行させ通常区間に設定する。

(B) (A)において遊技区間が通常区間に設定された以降に遊技区間を有利区間に設定する。

#### 【0065】

つまり、有利遊技制御部1 3 1が処理1を実行可能である場合、制御装置1 0 0は、次に示すように構成されている。

・A Tでの遊技中に、A Tレベルを上昇させることが可能である。

・A Tでの遊技中に入賞が持ち越されている一種B Bが存在する場合、その一種B Bの入賞をA Tレベルに応じて指示することが可能である。

・指示により一種B Bが入賞したときから特別役実施状態で遊技が進行する間に、(A)および(B)を含むプロセスを実行可能である。

#### 【0066】

例えば、有利遊技制御部1 3 1は、次の条件が充足される場合にA Tレベルを上昇させる。

・A T中に、操作態様役に当せんし、かつ、正解の操作態様でストップスイッチ3 4、3 5、3 6が操作された場合。この場合、有利遊技制御部1 3 1は、操作態様役の正解の操作態様を報知させずに「???'と液晶表示装置2 2に表示させる。正解の操作態様でストップスイッチ3 4、3 5、3 6が操作されかつA Tレベル抽せんに当せんした場合に、A Tレベルが上昇するようにしてもよい。

・A T中に、目押しが必要な役(例えば、スイカ、チェリーなど、所定のタイミングでストップスイッチ3 4、3 5、3 6が操作された場合にのみ入賞する役)に当せんし、かつ、目押しが成功した場合(目押しが必要な役が入賞した場合)。目押しが成功しかつA Tレベル抽せんに当せんした場合に、A Tレベルが上昇するようにしてもよい。

・A T中に、当せんした役(ハズレを含む)ごとに付与されて蓄積されるポイントが所定値に到達した場合。ポイントが所定値に到達しかつA Tレベル抽せんに当せんした場合に、A Tレベルが上昇するようにしてもよい。

#### 【0067】

(処理2)

処理2は、次に示す処理を含む。処理2が実行される場合、スロットマシン1は、A Tが、第1有利遊技状態と第2有利遊技状態とで構成されている。

・第2有利遊技状態で、第2有利遊技状態のレベルに関する所定条件が満たされる場合に、次の(A)および(B)を含むプロセスを実行させる。

(A) 遊技区間を有利区間から通常区間に移行させ通常区間に設定する。

(B) (A)において遊技区間が通常区間に設定された以降に遊技区間を有利区間に設定する。

#### 【0068】

つまり、有利遊技制御部1 3 1が処理2を実行可能である場合、制御装置1 0 0は、次に示すように構成されている。

10

20

30

40

50

・第2有利遊技状態で、第2有利遊技状態のレベルに関する所定条件が満たされる場合に、(A)および(B)を含むプロセスを実行可能である。

【0069】

(処理3)

処理3は、次に示す処理を含む。

・特別役実施状態におけるメダルの払い出し数である第1払い出し数をカウントさせ、特別役実施状態中に第1払い出し数をリセットさせる。第1払い出し数のカウントおよびリセットは、例えば、計測部116で行われる。リセット後の第1払い出し数のカウントは、ゼロから再度開始される。

・リセットされてから一種BBが終了するまでにカウントされた第1払い出し数に応じて、特典を付与する。特典の付与は、例えば、有利遊技制御部131で行われる。

10

【0070】

つまり、有利遊技制御部131が処理3を実行可能である場合、制御装置100は、次に示すように構成されている。

・特別役実施状態におけるメダルの払い出し数である第1払い出し数をカウントし、特別役実施状態中に、カウントされた第1払い出し数をリセット可能である。

・リセットされてから特別役が終了するまでにカウントされた第1払い出し数に応じて、特典を付与可能である。

【0071】

図10および図11を参照して、制御装置100で実行可能なAT中の遊技処理の一例を次に示す。有利遊技制御部131が少なくとも処理1または処理2を実行可能である場合に制御装置100で実行可能なAT中の遊技処理の一例(以下、第1遊技処理という。)を図10に示す。有利遊技制御部131が少なくとも処理3を実行可能である場合において、制御装置100で実行可能なAT中の遊技処理の一例(以下、第2遊技処理という。)を図11に示す。第1遊技処理および第2遊技処理は、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。

20

【0072】

(第1遊技処理)

第1遊技処理では、スロットマシン1が次に示すように構成されているとする。

・特別役持ち越し状態でATでの遊技が行われる。

30

・ATが、第1有利遊技状態と、第1有利遊技状態から移行可能な第2有利遊技状態とで構成されている。第2有利遊技状態は、複数のレベル(例えば、レベル1~3)を有しており、第2有利遊技状態のレベルがATレベルを構成している。

・第1有利遊技状態は、AT抽せんに当せんして第3遊技状態が一般遊技状態からATに移行するときに設定される遊技状態である。つまり、ATの開始時、有利遊技状態(AT)は、第2有利遊技状態からではなく、必ず第1有利遊技状態から開始される。第2有利遊技状態は、第1有利遊技状態での遊技中に第1条件(移行条件の一例)を満たすことで移行する遊技状態である。第1条件は、例えば、有利区間での消化ゲーム数が終了条件を満たすゲーム数(例えば、3000ゲーム)より少ない所定値(例えば、2800ゲーム)に到達した場合、または、有利区間中に獲得したメダルの差数が終了条件を満たす差数(例えば、2400枚)より少ない所定数(例えば、2000枚)に到達した場合に満たされる。第1条件は、有利区間の終了条件が将来的に満たされること(例えば、上乘せ等により、残りATゲーム数が3000ゲーム以上、または、残りメダル獲得数が2400枚以上になり、有利区間の完走が確定した場合)を含むことができる。したがって、第2有利遊技状態は、いわば有利区間の終了条件の成立が近いことを示すエンディング状態であって、演出上も、その旨の演出が報知される。

40

【0073】

図10に示すように、第3遊技状態が一般遊技状態からATに移行すると、遊技状態制御部115は、遊技状態を第1有利遊技状態に設定する(ステップS1)。第1有利遊技状態での遊技中に第1条件が満たされると、遊技状態制御部115は、遊技状態を第1有

50

利遊技状態から第2有利遊技状態に移行させる（ステップS2）。

【0074】

遊技状態が第2有利遊技状態に移行すると、有利遊技制御部131は、第2有利遊技状態のレベルを「1」に設定する（ステップS3）。有利遊技制御部131は、第2有利遊技状態での遊技中、例えば、内部抽せんにより当せんしたフラグに応じて、第2有利遊技状態のレベルアップ抽せんを行う（ステップS4）。

【0075】

第1遊技処理では、第2有利遊技状態で、第2有利遊技状態のレベルに関する所定条件（以下、第2条件という。）が満たされる場合に、（A）および（B）を含むプロセス（ステップS6～S8）が実行される。第2条件は、第2有利遊技状態のレベルを所定値（例えば、「3」）まで上昇させた場合に満たされる。つまり、有利遊技状態131は、第2有利遊技状態のレベルが所定値（例えば、「3」）に到達したか否かを判定する（ステップS5）。

10

【0076】

第2有利遊技状態のレベルは、有利区間の終了条件が満たされるよりも前に、所定値まで上昇させることが可能になっている。つまり、第2条件は、有利区間の終了条件よりも前に充足可能に構成されている。

【0077】

第2有利遊技状態のレベルが「3」に到達したと判定された場合、有利遊技制御部131は、持ち越し中の一種BBの入賞を指示する（ステップS6）。第2有利遊技状態のレベルが「3」に到達したと判定されなかった場合、有利遊技制御部131は、ATが終了するか否かを判定する（ステップS11）。ATが終了すると判定された場合、第1遊技処理が終了する。ATが終了すると判定されなかった場合、ステップS4に戻り、例えば、内部抽せんにより当せんしたフラグに応じて、第2有利遊技状態のレベルアップ抽せんが行われる。ATが終了するか否かは、例えば、有利区間の終了条件が充足されたか否かにより判定される。例えば、有利区間の終了条件が充足されたと判定された場合、ATが終了すると判定され、遊技区間が有利区間から通常区間に移行し、第1遊技処理が終了する。有利区間の終了条件が充足されていないと判定された場合、第2有利遊技状態（エンディング状態）のまま遊技が継続され、ATレベルの上昇処理も継続される。

20

【0078】

有利遊技制御部131の指示により持ち越し中の一種BBが入賞すると、遊技状態制御部115は、例えば、一種BBが入賞したとき（言い換えると、特別役実施状態開始時）に、遊技区間を有利区間から通常区間に移行させる（ステップS7）。遊技区間の有利区間から通常区間への移行（いわゆる有利区間の転落）は、例えば、特別役実施状態であつかつJAC中でない時（本実施形態では、BB一般またはJAC内部）に行うことができる。遊技区間が有利区間から通常区間に移行すると、遊技状態制御部115は、例えば、遊技区間が有利区間から通常区間に移行した次のゲームに、遊技区間を通常区間から有利区間に移行させる（ステップS8）。つまり、制御装置100は、ステップS7およびステップS8において、（A）および（B）を含むプロセスを実行可能であるように構成されている。一種BB中に有利区間から通常区間に移行し、さらに通常区間から有利区間

30

40

【0079】

（A）および（B）を含むプロセスが終了すると、有利状態抽せん部1151は、例えば、特別役実施状態が終了するまでの間、AT上乘せ抽せんを行う（ステップS9）。つまり、制御装置100は、（A）および（B）を含むプロセスが終了した以降に、恩恵を付与可能に構成されている。ステップS9で行われるAT上乘せ抽せん（つまり、（A）および（B）を含むプロセス終了後の特別役実施状態で行われるAT上乘せ抽せん）は、プロセス終了前に行われるAT上乘せ抽せんよりも当せん確率が優遇されていてもよい。

50

言い換えると、付与される恩恵は、例えば、A Tの継続に関する抽せんに対する優遇を含むことができる。

【0080】

特別役実施状態が終了すると、有利遊技制御部131は、ステップS9で行われたA T上乗せ抽せんの当否により、A Tが継続するか否かを判定する(ステップS10)。ステップS9で行われたA T上乗せ抽せんに当せんした場合、有利遊技制御部131は、A Tが継続すると判定する。A Tが継続すると判定されると、ステップS1に戻り、遊技状態制御部115が、遊技状態を第1有利遊技状態に設定する。ステップS9で行われたA T上乗せ抽せんに当せんしなかった場合、有利遊技制御部131は、A Tが継続しないと判定して、第1遊技処理が終了する。

10

【0081】

ステップS7およびステップS8で、(A)および(B)を含むプロセス(=一種B B中に、遊技区間が有利区間から通常区間に移行し、通常区間から有利区間に移行するプロセス)が実行されているが、このような遊技区間の移行に関係なく、R T状態(第1遊技状態)はR T1のまま移行することはない。

【0082】

ステップS9で行われるA T上乗せ抽せんの当否にかかわらず、実施中の一種B Bは、規定枚数が払い出されれば終了する。一種B B終了直後、第1遊技状態はR T1からR T0に移行するため、一種B Bが再度当せんし、特別役持ち越し状態となる可能性がある。

【0083】

ステップS9のA T上乗せ抽せんに当せんしていれば、入賞中の一種B Bが終了した後、一種B B中の遊技区間の移行(有利区間 通常区間 有利区間)により、有利区間の終了条件の充足が近いという状態が解消された状態で、A Tが再開される。A Tは、一種B B終了直後に一種B Bが当せんして第2遊技状態が特別役持ち越し状態となったことを条件に、再開されてもよい。

20

【0084】

ステップS9のA T上乗せ抽せんに当せんしなかった場合、入賞中の一種B Bが終了した後は、A Tは再開されず、第3遊技状態はA Tから一般遊技状態に移行する。このとき、遊技区間は、リセット(遊技区間を有利区間、通常区間および有利区間の順に移行させる)してもよいし、リセットしなくてもよい。

30

【0085】

(第2遊技処理)

第2遊技処理では、第1遊技処理と同様に、スロットマシン1が次に示すように構成されているとする。

- ・特別役持ち越し状態でA Tでの遊技が行われる。

- ・A Tが、第1有利遊技状態と、第1有利遊技状態から移行可能な第2有利遊技状態とで構成されている。第2有利遊技状態は、複数のレベル(例えば、レベル1~3)を有しており、第2有利遊技状態のレベルがA Tレベルを構成している。

- ・第1有利遊技状態は、A T抽せんに当せんして第3遊技状態が一般遊技状態からA Tに移行するときに設定される遊技状態である。つまり、A Tの開始時、有利遊技状態(A T)は、第2有利遊技状態からではなく、必ず第1有利遊技状態から開始される。第2有利遊技状態は、第1有利遊技状態での遊技中に第1条件を満たすことで移行する遊技状態である。第1条件は、例えば、有利区間での消化ゲーム数が終了条件を満たすゲーム数(例えば、3000ゲーム)より少ない所定値(例えば、2800ゲーム)に到達した場合、または、有利区間中に獲得したメダルの差数が終了条件を満たす差数(例えば、2400枚)より少ない所定数(例えば、2000枚)に到達した場合、または、有利区間の完走が確定した場合(例えば、上乗せ等により、残りA Tゲーム数が3000ゲーム以上、または、残りメダル獲得数が2400枚以上になった場合)に満たされる。したがって、第2有利遊技状態は、いわば有利区間の終了条件の成立が近いことを示すエンディング状態であって、演出上も、その旨の演出が報知される。

40

50

## 【 0 0 8 6 】

図 1 1 に示すように、第 3 遊技状態が一般遊技状態から A T に移行すると、遊技状態制御部 1 1 5 は、遊技状態を第 1 有利遊技状態に設定する（ステップ S 2 1）。第 1 有利遊技状態での遊技中に第 1 条件が満たされると、遊技状態制御部 1 1 5 は、遊技状態を第 1 有利遊技状態から第 2 有利遊技状態に移行させる（ステップ S 2 2）。

## 【 0 0 8 7 】

遊技状態が第 2 有利遊技状態に移行すると、有利遊技制御部 1 3 1 は、第 2 有利遊技状態のレベルを「 1 」に設定する（ステップ S 2 3）。有利遊技制御部 1 3 1 は、第 2 有利遊技状態での遊技中、例えば、内部抽せんにより当せんしたフラグに応じて、第 2 有利遊技状態のレベルアップ抽せんを行う（ステップ S 2 4）。

10

## 【 0 0 8 8 】

遊技状態が第 2 有利遊技状態に移行した以降、持ち越し中の一種 B B の入賞条件が満たされると、有利遊技制御部 1 3 1 は、持ち越し中の一種 B B の入賞を指示する（ステップ S 2 5）。一種 B B の入賞条件は、第 2 有利遊技状態のレベルに関係なく満たすことが可能でかつ有利区間の終了条件よりも前に充足可能に構成されている。例えば、遊技中の有利区間において獲得したメダルの差数が、有利区間の終了条件として設定されているメダルの差数（例えば、2 4 0 0 枚）から、一種 B B の終了条件として設定されているメダルの払い出し数 + アルファ（例えば、1 1 0 枚）を引いた数（例えば、2 2 9 0 枚）に到達した場合に、一種 B B の入賞条件が満たされる。

## 【 0 0 8 9 】

持ち越し中の一種 B B が入賞すると、計測部 1 1 6 が、特別役実施状態におけるメダルの払い出し数である第 1 払い出し数（A T での遊技中にカウントされる遊技に関するパラメータの一例）のカウントを開始し、有利遊技制御部 1 3 1 が、一種 B B 入賞時の第 2 有利遊技状態のレベルに応じて第 1 払い出し数のリセット値を決定する（ステップ S 2 6）。リセット値は、特別役実施状態の終了条件として設定されているメダルの払い出し数（例えば、1 0 0 枚）以下の値であり、第 2 有利遊技状態のレベル（一種 B B が入賞するときまでの遊技中にカウントされる遊技に関するパラメータの一例）に応じて決定される。リセット値の決定は、例えば、図 1 2 および図 1 3 に示すように、全設定値共通のテーブルを用いて行われる。第 2 有利遊技状態のレベルが「 1 」の場合、リセット値は、「 0 枚 ~ 2 9 枚」の中から抽せんで決定され、第 2 有利遊技状態のレベルが「 2 」の場合、リセット値は、「 3 0 枚 ~ 5 9 枚」の中から抽せんで決定され、第 2 有利遊技状態のレベルが「 3 」の場合、リセット値は、「 6 0 枚 ~ 1 0 0 枚」の中から抽せんで決定される。

20

30

## 【 0 0 9 0 】

第 1 払い出し数のリセット値が決定されると、計測部 1 1 6 は、カウントされた第 1 払い出し数が入賞値に到達したか否かを判定する（ステップ S 2 7）。ステップ S 2 7 は、カウントされた第 1 払い出し数が入賞値に到達したと判定されるまで繰り返される。

## 【 0 0 9 1 】

カウントされた第 1 払い出し数が入賞値に到達したと判定されると、計測部 1 1 6 が、カウントされた第 1 払い出し数をリセットする（ステップ S 2 8）。第 1 払い出し数のカウントは、リセットされた直後、一種 B B 中（つまり、第 1 遊技状態が R T 1 でかつ第 2 遊技状態が特別役実施状態）である限り、直ちにゼロから再開される。

40

## 【 0 0 9 2 】

カウントされた第 1 払い出し数が入賞値に到達されると、遊技状態制御部 1 1 5 は、遊技区間を有利区間から通常区間に移行させる（ステップ S 2 9）。遊技区間が有利区間から通常区間に移行すると、遊技状態制御部 1 1 5 は、例えば、遊技区間が有利区間から通常区間に移行した次のゲームに、遊技区間を通常区間から有利区間に移行させる（ステップ S 3 0）。つまり、制御装置 1 0 0 は、ステップ S 2 9 およびステップ S 3 0 において、（ A ）および（ B ）を含むプロセスを実行可能であるように構成されている。一種 B B 中に遊技区間が有利区間から通常区間に移行し、さらに通常区間から有利区間に移行されるの

50

で、終了条件の充足が近いという状態（つまり、第2有利遊技状態が継続されているという状態）はクリアになり、有利区間でのゲーム数カウントはまたゼロから開始される。

#### 【0093】

第2遊技処理では、第2有利遊技状態で、カウントされた第1払い出し数（＝特別役実施状態におけるメダルの払い出し数）がリセット値に到達した場合に、第2条件が充足され、（A）および（B）を含むプロセスが実行される。つまり、制御装置100は、第1払い出し数（ATでの遊技中にカウントされる遊技に関するパラメータの一例）が所定値に到達したタイミングで、（A）および（B）を含むプロセスを実行する。

#### 【0094】

前述の通り、リセット値は、第2有利遊技状態のレベルに応じて決定される。つまり、（A）および（B）を含むプロセスを開始するタイミングは、一種BBが入賞したときの第2有利遊技状態のレベルに応じて決定される。言い換えると、（A）および（B）を含むプロセスを開始するタイミングは、第1払い出し数により決定される。（A）および（B）を含むプロセスが開始されるタイミングと、恩恵が付与されるタイミングとは、異なっているのが好ましい。

10

#### 【0095】

遊技状態制御部115は、（A）および（B）を含むプロセスの終了以降、リセット値に応じて決定される数（例えば、0枚～100枚）のメダルが払い出された時点で、第2遊技状態を特別役実施状態から特別役非持ち越し状態に移行させて、一種BBを終了させる（ステップS31）。一種BBの終了により、計測部116は、第1払い出し数のカウントを終了する。

20

#### 【0096】

一種BBが終了すると、有利遊技制御部131は、リセットされてから一種BBが終了するまでにカウントされた第1払い出し数に応じて、恩恵を付与する（ステップS32）。つまり、制御装置100は、（A）および（B）を含むプロセスが終了した以降に、恩恵を付与することができるように構成されている。恩恵が付与されると、第2遊技処理が終了する。

#### 【0097】

付与される恩恵は、例えば、一種BB終了後に移行する第3遊技状態における各種状態の選択率の優遇、または、ATゲーム数の上乘せを含み、（A）および（B）を含むプロセスの開始以降（より詳細には（B）が行われた時から）特別役実施状態が終了したときまでの第1払い出し数に基づいて決定される。付与される恩恵は、例えば、全設定値共通のテーブルを用いて行われる。例えば、恩恵が「第3遊技状態の選択率の優遇」であった場合、図12に示すように、一種BB終了時の第1払い出し数が「100枚～71枚」であった場合、100%の確率で「通常状態」が選択される。一種BB終了時の第1払い出し数が「70枚～41枚」であった場合、50%の確率で「通常状態」が選択され、40%の確率で「高確率状態」が選択され、10%の確率で「AT」が選択される。一種BB終了時の第1払い出し数が「40枚～0枚」であった場合、10%の確率で「高確率状態」が選択され、90%の確率で「AT」が選択される。例えば、恩恵が「ATゲーム数の上乘せ」であった場合、図13に示すように、一種BB終了時の第1払い出し数が「100枚～71枚」であった場合、「10ゲーム」のATゲーム数を上乘せする。一種BB終了時の第1払い出し数が「70枚～41枚」であった場合、「100ゲーム」のATゲーム数を上乘せする。一種BB終了時の第1払い出し数が「40枚～0枚」であった場合、「200ゲーム」のATゲーム数を上乘せする。

30

40

#### 【0098】

ステップS29およびステップS30で、（A）および（B）を含むプロセス（＝一種BB中に、遊技区間が有利区間から通常区間に移行し、通常区間から有利区間に移行するプロセス）が実行されているが、このような遊技区間の移行に関係なく、RT状態（第1遊技状態）はRT1のまま移行することはない。

#### 【0099】

50

一種 B B 終了直後（ステップ S 3 1）、第 1 遊技状態は R T 1 から R T 0 に移行するため、一種 B B が再度当せんし、特別役持ち越し状態となる可能性がある。

【 0 1 0 0 】

ステップ S 3 2 で付与された恩恵に従って、S 3 2 以降の遊技が行われる。例えば、恩恵が「第 3 遊技状態の選択率の優遇」であるとする。この場合、遊技状態は、「通常状態」が選択されると、一種 B B 終了後、A T から通常状態に移行し、「高確率状態」が選択されると、一種 B B 終了後、A T から高確率状態に移行し、「A T」が選択されると、一種 B B 終了後、A T のまま移行しない。一種 B B 中に遊技区間が有利区間から通常区間に移行し、さらに通常区間から有利区間に移行されるので、終了条件の充足が近いという状態（つまり、第 2 有利遊技状態が継続されているという状態）はクリアになり、有利区間のまま A T が再開される。A T は、一種 B B 終了直後に一種 B B が当せんして第 2 遊技状態が特別役持ち越し状態となったことを条件に、再開されてもよい。

10

【 0 1 0 1 】

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 を介して、決定された演出を出力する。

【 0 1 0 2 】

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 1 0 3 】

本開示の第 1 態様のスロットマシン 1 は、A T での遊技中に、A T レベルを上昇させることが可能であり、A T での遊技中に入賞が持ち越されている一種 B B が存在する場合、その一種 B B の入賞を A T レベルに応じて指示することが可能であり、指示により一種 B B が入賞したときから特別役実施状態で遊技が進行する間に、遊技区間を有利区間から通常区間に移行させ通常区間に設定し遊技区間が通常区間に設定された以降に遊技区間を有利区間に設定するプロセスを実行可能に構成されている。このような構成により、例えば、A T が有利区間の強制終了により終了した場合であっても、A T の終了後、すぐに A T が開始される可能性のある新たな遊技性を提供可能な遊技機を実現できる。

20

【 0 1 0 4 】

第 1 態様のスロットマシン 1 では、遊技中に A T レベルを上昇させる遊技を行うことができるので、遊技の興趣性を高めることができる。また、A T レベルを使って一種 B B 中に遊技区間を有利区間から通常区間に、通常区間から有利区間に移行させることができるので、一種 B B 中に有利区間を最初から始めることができる。これにより、A T、一種 B B、A T を繋げた遊技性の提供が可能となり、A T レベルを上昇させたという遊びの結果を無駄なく活用しつつ、有利区間の終了をさほど意識しないですむ遊技性を実現できる。

30

【 0 1 0 5 】

第 1 態様のスロットマシン 1 は、次に示す複数の構成のいずれか 1 つまたは複数の構成を任意に採用できる。つまり、次に示す複数の構成のいずれか 1 つまたは複数の構成は、前記実施形態に含まれていた場合は任意に削除でき、前記実施形態に含まれていない場合は任意に付加することができる。このような構成を採用することにより、演出による遊技の興趣の低下を抑制可能な遊技機をより確実に実現できる。

40

【 0 1 0 6 】

A T での遊技の少なくとも一部は、一種 B B に当せんしかつ一種 B B の入賞が持ち越されている特別役持ち越し状態で行われる。

【 0 1 0 7 】

制御装置 1 0 0 は、A T のレベルが所定値に到達した場合に、入賞が持ち越されている一種 B B の入賞を指示する。持ち越し中の一種 B B の入賞タイミングは、A T レベルによって制御されるため、遊技者による遊技とリンクして持ち越し中の一種 B B の入賞タイミングが図られ、遊技者自らの手で遊技の流れを作り出すことができる。

【 0 1 0 8 】

制御装置 1 0 0 は、一種 B B が入賞した場合に前記プロセスを実行する。これにより、

50



プロセスの開始タイミングを容易に制御できる。

【0109】

前記プロセスを開始するタイミングは、一種BBが入賞したときのATのレベルに応じて決定される。前記プロセスの開始タイミングは、ATレベルによって制御され、遊技者による遊技とリンクして図られるので、遊技者自らの手で遊技の流れを作りだすことができる。

【0110】

スロットマシン1が、ATでの遊技中にカウントされる遊技に関するパラメータを有する。前記プロセスを開始するタイミングは、前記パラメータにより決定される。前記プロセスの開始タイミングを容易に制御できるので、開始タイミングが一律に決定されている場合に比してバラエティに富んだ遊技性を実現できる。よって、どのような遊技の流れとなるかは、その時々によって異なるようになり、遊技の流れを多様化することができるので、飽きの来ないスロットマシン1を実現できる。

10

【0111】

制御装置100は、前記パラメータが所定値に到達したタイミングで、前記プロセスを実行する。カウントされた前記パラメータがいつの時点で所定値に達するかにより、前記プロセスの開始タイミングが異なる。前記プロセスの開始タイミングを容易に制御できるので、開始タイミングが一律に決定されている場合に比してバラエティに富んだ遊技性を実現できる。

【0112】

制御装置100は、前記プロセスが終了した以降に、恩恵を付与可能に構成されている。一種BB中に行われる遊技区間の移行(有利区間 通常区間 有利区間)は、決して無駄にならず、遊技の流れを更に変えるきっかけともなり得る。

20

【0113】

付与される恩恵は、前記プロセスの開始以降、特別役実施状態が終了したときの前記パラメータに基づいて決定される。一種BB終了時の前記パラメータが恩恵付与に利用されるため、前記パラメータが決して無駄にならず、有効活用される。有利区間の転落により、前記パラメータも有利区間とともにリセットされるため、一般的な遊技機では当該パラメータは有効活用できないが、ここでは、転落後に設定された有利区間における前記パラメータを使うので、有利区間の転落による影響を受けることなく、かつ、前記パラメータを有効に活用できる。

30

【0114】

本開示の第2態様のスロットマシン1は、第2有利遊技状態で、第2有利遊技状態のレベルに関する所定条件が満たされる場合に、遊技区間を有利区間から通常区間に移行させ通常区間に設定し遊技区間が通常区間に設定された以降に遊技区間を有利区間に設定するプロセスを実行可能であるように構成されている。このような構成により、例えば、ATが有利区間の強制終了により終了した場合であっても、ATの終了後、すぐにATが開始される可能性のある新たな遊技性を提供可能な遊技機を実現できる。

【0115】

第2態様のスロットマシン1では、第2有利遊技状態で、ATレベルを上昇させることができるので、遊技の興趣性を高めることができる。また、前記プロセスの開始タイミングは、第1有利遊技状態で上昇したATレベルに基づいて決まるので、前記プロセスがいつ実行されるかは、遊技の展開により決まる。よって、第2有利遊技状態のレベルを上昇させたという遊びの結果を無駄なく活用しつつ、遊技に広がりを持たせることができる。

40

【0116】

第2態様のスロットマシン1は、次に示す複数の構成のいずれか1つまたは複数の構成を任意に採用できる。つまり、次に示す複数の構成のいずれか1つまたは複数の構成は、前記実施形態に含まれていた場合は任意に削除でき、前記実施形態に含まれていない場合は任意に付加することができる。このような構成を採用することにより、すぐにATが開始される可能性のある新たな遊技性をより確実に提供可能な遊技機を実現できる。

50

## 【 0 1 1 7 】

第2有利遊技状態のレベルに関する所定条件は、第2有利遊技状態のレベルを所定値まで上昇させることで満たされる。第2有利遊技状態のレベルは、制御装置100が前記プロセスを実行するための指標である。第2有利遊技状態のレベルが、いつ所定値まで上昇するかにより、前記プロセスの開始タイミングが変化する。よって、第2有利遊技状態のレベルを上昇させたという遊びの結果を無駄なく活用しつつ、遊技に広がりを持たせることができる。

## 【 0 1 1 8 】

制御装置100は、ATでの遊技中に入賞が持ち越されている一種BBが存在する場合、その一種BBの入賞を第2有利遊技状態のレベルが所定値に到達することで指示することができるように構成されている。持ち越し中の一種BBの入賞タイミングは、第2有利遊技状態のレベルによって制御され、遊技者による遊技とリンクして図られるので、遊技者自らの手で遊技の流れを作りだすことができる。

10

## 【 0 1 1 9 】

制御装置100は、一種BBが入賞したときから特別役実施状態で遊技が進行する間に、遊技区間を有利区間から通常区間に移行させ通常区間に設定する。一種BB中に有利区間が一から始まるので、AT、一種BB、ATを繋げた遊技性の提供が可能となり、第2有利遊技状態のレベルを上昇させたという遊びの結果を無駄なく活用しつつ、有利区間の終了をさほど意識しないですむ遊技性を実現できる。

## 【 0 1 2 0 】

前記プロセスを開始するタイミングは、一種BBが入賞したときの第2有利遊技状態のレベルに基づいて決定される。前記プロセスの開始タイミングは、第2有利遊技状態のレベルによって制御され、遊技者による遊技とリンクして図られるので、遊技者自らの手で遊技の流れを作りだすことができる。

20

## 【 0 1 2 1 】

第2有利遊技状態のレベルに関する所定条件が、有利区間の終了条件よりも前に充足可能に構成されている。有利区間の終了条件よりも前に、第2有利遊技状態のレベルに関する所定条件が成立するので、遊技者は、有利区間がもうすぐ終了してしまうといった喪失感を覚えることなく、遊技を行うことができる。

## 【 0 1 2 2 】

スロットマシン1が、ATでの遊技中にカウントされる遊技に関するパラメータを有する。前記プロセスを開始するタイミングは、前記パラメータにより決定される。前記プロセスの開始タイミングを容易に制御できるので、前記プロセスの開始タイミングが一律に決定されている場合に比してバラエティに富んだ遊技性を実現できる。その結果、どのような遊技の流れとなるかは、その時々によって異なるようになり（遊技の流れの多様化）、飽きのこない遊技機を実現できる。

30

## 【 0 1 2 3 】

制御装置100は、前記パラメータが所定値に到達したタイミングで、前記プロセスを実行する。カウントされた前記パラメータがいつの時点で所定値に達するかにより、前記プロセスの開始タイミングが異なり、前記プロセスの開始タイミングを容易に制御できるので、前記プロセスの開始タイミングが一律に決定されている場合に比してバラエティに富んだ遊技性を実現できる。

40

## 【 0 1 2 4 】

制御装置100は、前記プロセスが終了した以降に、恩恵を付与可能に構成されている。一般に、遊技状態は有利区間の終了に伴って一般遊技状態の通常状態となる。このため、有利区間の終了後、殆ど遊技されることなくスロットマシン1が放置されてしまう場合がある。スロットマシン1では、前記プロセスが実行されるため、有利区間が終了しても遊技を継続するための動機を遊技者に付与することができる。その結果、スロットマシン1が殆ど遊技されることなく放置されるのを防止できる。

## 【 0 1 2 5 】

50

前記プロセスが終了した以降に付与される恩恵が、A Tの継続に関する抽せんに対する優遇である。前記プロセスが終了した以降も、A Tを継続して遊技できる望みを遊技者に付与することができる。

【0126】

第2有利遊技状態が、第1有利遊技状態中に移行条件を満たすことで移行可能に構成されている。移行条件には、有利区間の終了条件が将来的に満たされることを含む。このような構成により、例えば、第1有利遊技状態から第2有利遊技状態への移行が、有利区間での遊技がある程度進み、有利区間の終了条件が将来的に満たされるであろうとの状態で行われ、有利区間での遊技が比較的長くなる。その結果、有利区間を有効に活用できる。

【0127】

本開示の第3態様のスロットマシン1は、特別役実施状態におけるメダルの払い出し数である第1払い出し数をカウントし、特別役実施状態中に、カウントされた第1払い出し数をリセットできるように構成され、リセットされてから一種BBが終了するまでにカウントされた第1払い出し数に応じて、恩恵を付与できる。このような構成により、例えば、指示により一種BBが入賞したときから特別役実施状態で遊技が進行する間に、遊技区間を有利区間から通常区間に移行させ通常区間に設定し遊技区間が通常区間に設定された以降に遊技区間を有利区間に設定するプロセスを実行可能であるとすると、一種BB終了後にA Tの継続に関する恩恵を付与することで、有利区間の終了によりA Tが終了した場合であっても、A Tの終了後、すぐにA Tを開始させることができる。その結果、新たな遊技性を提供可能な遊技機を実現できる。

【0128】

第3態様のスロットマシン1では、第1払い出し数が、一種BB中の払い出し数の把握以外の用途に利用される。つまり、第3態様のスロットマシン1では、一種BB実施中に使用されるルーチンを用いて、恩恵が付与されるか否かが判断されるので、例えば、払い出しとは別の新たな変数（例えば、一種BB中に引いた役に基づくポイント蓄積）を使って恩恵を付与する場合と比較して、メイン制御部110の容量を削減できる。

【0129】

第3態様のスロットマシン1は、次に示す複数の構成のいずれか1つまたは複数の構成を任意に採用できる。つまり、次に示す複数の構成のいずれか1つまたは複数の構成は、前記実施形態に含まれていた場合は任意に削除でき、前記実施形態に含まれていない場合は任意に付加することができる。このような構成を採用することにより、演出による遊技の興趣の低下を抑制可能な遊技機をより確実に実現できる。

【0130】

制御装置100が、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、遊技状態が一般遊技状態で遊技が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、遊技状態が一般遊技状態または一般遊技状態よりも遊技者にとって有利であると共に複数のレベルを有するA Tで遊技が進行する有利区間とを含む複数の遊技区間の中から、内部抽せんが行われる1つの遊技区間を設定可能に構成されている。一種BBは、有利区間で入賞する。制御装置100は、第1払い出し数がリセットされた以降に有利区間をリセットする。つまり、有利区間のリセットタイミングと第1払い出し数のリセットタイミングとが同じ場合と異なる場合とが許容され得る。有利区間のリセットタイミングと第1払い出し数のリセットタイミングとが同じ場合、有利区間のリセットに伴い第1払い出し数をリセットさせることができるので、各リセットタイミングを容易に制御できる。有利区間のリセットタイミングと第1払い出し数のリセットタイミングとが異なる場合、有利区間のリセットタイミングと第1払い出し数のリセットタイミングとが個別に制御されるので、各リセットタイミングの制御に対する自由度を高めることができる。

【0131】

制御装置100は、第1払い出し数がリセット値に到達した場合、第1払い出し数をリセットする。第1払い出し数がいつの時点でリセット値に達するかにより変化する第1払

10

20

30

40

50

い出し数に応じて恩恵が付与されるため、付与される恩恵が一律で固定されている場合に比して、バラエティに富んだ恩恵を付与することができる。

【 0 1 3 2 】

一種 B B が入賞を持ち越し可能に構成されている。リセット値は、一種 B B が入賞するときまでの遊技中にカウントされる遊技に関するパラメータに応じて決定される。遊技中にカウントされたパラメータによって第 1 払い出し数のリセット値が変わるため、遊技者による遊技の流れ次第で恩恵の付与に影響を与えるリセット値が決定され、遊技の流れを多様化することができる。その結果、飽きの来ないスロットマシン 1 を実現できる。

【 0 1 3 3 】

スロットマシン 1 が、遊技状態として、一般遊技状態と、一般遊技状態よりも遊技者にとって有利であると共に複数のレベルを有する A T とを有する。前記パラメータが、A T レベルである。

10

【 0 1 3 4 】

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 1 3 5 】

有利遊技状態は、その遊技の少なくとも一部が特別役持ち越し状態で行われてもよいし、特別役持ち越し状態で行われなくてもよい。有利遊技状態が特別役持ち越し状態で行われない場合、例えば、有利遊技制御部 1 3 1 が処理 1 を実行する場合、第 2 有利遊技状態のレベルが「 3 」に到達した以降、有利区間が終了するまでの間に内部抽せんにより一種 B B に当せんしたときに一種 B B の入賞が指示される。

20

【 0 1 3 6 】

( A ) および ( B ) を含むプロセスにおいて、有利区間から通常区間への移行または通常区間から有利区間への移行は、第 2 遊技状態が「特別役実施状態」であれば、任意のタイミングで行うことができる。

【 0 1 3 7 】

図 1 0 のフローチャートにおいて、A T レベルの所定値への到達難易度には、設定値に応じた差を設けることができる。例えば、遊技に対する有利度合いが高い（例えば、機械割が高い）設定値であるほど、A T レベルが上昇し易くしてもよいし、遊技に対する有利度合いが高い設定値であるほど、A T レベルの初期値が高くなり易くしてもよいし、遊技に対する有利度合いが高い設定値であるほど、所定値が低くなり易くしてもよい。つまり、A T レベルの初期値は、「 1 」に限らず、遊技状態または設定値に基づく変動値であってもよい。また、A T レベルに関する所定値は、「 3 」に限らず、遊技状態または設定値に基づく変動値であってもよい。

30

【 0 1 3 8 】

図 1 0 のステップ S 1 0 において A T が継続すると判定された場合、第 2 有利遊技状態から第 1 有利遊技状態に遊技状態が変更される場合に限らず、遊技状態が維持されて第 2 有利遊技状態が継続するようにしてもよい。

【 0 1 3 9 】

恩恵の付与は、( A ) および ( B ) を含むプロセスが終了した以降、特別役実施状態が終了するまでの任意のタイミングで行うことができる。例えば、恩恵の付与は、( B ) において遊技区間が通常区間から有利区間に移行したゲーム、または、( B ) において遊技区間が通常区間から有利区間に移行した以降に所定フラグに当せんにしたゲームから所定ゲーム（例えば、0 ~ 1 0 ゲーム）経過後のタイミングで行われる。

40

【 0 1 4 0 】

制御装置 1 0 0 は、付与条件を満たすことを条件に、追加の恩恵を付与可能に構成することができる。追加の恩恵としては、例えば、更なる A T ゲーム数の上乘せであってもよいし、A T が出玉性能の異なる複数のモードを有している場合、A T のモードアップまたはモードアップ抽せんの実行であってもよい。付与条件は、例えば、特別役実施状態での遊技中に、内部抽せんにより所定のフラグに当せんすること、または、内部抽せんにより所定のフラグに当せんしたときに特定の図柄を特定の回転リール 4 1、4 2、4 3 の特定

50

の有効ライン上に停止させることが含まれる。

【 0 1 4 1 】

例えば、制御装置 1 0 0 は、「処理 3」を実行可能である場合、第 1 払い出し数がりセットされた以降、所定の条件 (= 付与条件) が満たされる場合に、追加の恩恵を付与可能に構成することができる。これにより、多様な遊技性を有するスロットマシン 1 を実現できる。

【 0 1 4 2 】

恩恵に含まれる「A T の継続に関する抽せんに対する優遇」は、A T ゲーム数の上乘せ抽せんの当せん確率の優遇に限らない。例えば、A T がいわゆる継続率管理型の A T である場合、「A T の継続に関する抽せんに対する優遇」は、継続率の優遇 (= 上昇) であってもよい。

10

【 0 1 4 3 】

付与される恩恵が、「第 3 遊技状態の選択率の優遇」であった場合、演出制御部 1 2 1 は、選択された第 3 遊技状態を報知する報知演出を実行してもよいし、実行しなくてもよい。報知演出が実行される場合、特別役実施状態が終了したときに報知演出が実行されてもよいし、特別役実施状態が終了した以降、任意のタイミングで報知演出が実行されてもよい。

【 0 1 4 4 】

図 1 1 のフローチャートにおいて、第 2 有利遊技状態のレベルの上昇し易さは、設定値により異なってもよい。また、リセット値および付与される恩恵は、全設定値共通のテーブルを用いて決定される場合に限らず、設定値に応じて異なるテーブルを用いて決定されてもよい。

20

【 0 1 4 5 】

第 1 払い出し数のリセットは、第 2 有利遊技状態のレベルに応じて決定されるリセット値に到達したときに行われる場合に限らない。例えば、特別役実施状態での遊技中に、内部抽せんにより特定のフラグ (例えば、チェリー、スイカ等のいわゆるレアフラグ) に当せんした場合に第 1 払い出し数をリセットしてもよい。例えば、第 2 有利遊技状態のレベルに応じてリセット値を決定しておき、第 1 払い出し数がりセット値に到達する前に特定のフラグに当せんした場合は、特定のフラグに当せんしたときに、また、特定のフラグに当せんする前に第 1 払い出し数がりセット値に到達した場合は、第 1 払い出し数がりセット値に到達したときに、第 1 払い出し数がりセットされるようにしてもよい。これにより、多様な遊技性を有するスロットマシン 1 を実現できる。

30

【 0 1 4 6 】

A T レベルは、上昇だけでなく下降するように構成してもよい。例えば、所定期間内 (例えば、5 0 ゲーム内) に特定のフラグ (例えば、レアフラグ) に当せんしなかった場合、A T レベルを下降させてもよいし、または、A T レベルを下降させるか否かの抽せんを行ってもよい。これにより、多様な遊技性を有するスロットマシン 1 を実現できる。

【 0 1 4 7 】

A T レベルは、例えば、次の条件を満たす場合に、上昇または下降するように構成することもできる。

40

・当せんフラグに関係なく、毎ゲーム行われる A T レベル上昇抽せんに当せんした場合。A T レベル上昇抽せんに当せんすることで、A T レベルが上昇する。

・強チェリーなどの特定のレアフラグに当せんした場合。この場合、A T レベルが上昇する。

・特殊フラグに当せんして特殊図柄 (例えば、バー図柄) が揃った場合。この場合、A T レベルが上昇する。

・特定のレアフラグ当せんによる抽せんに所定回数 (例えば、1 0 回) 連続して当せんしなかった場合。この場合、A T レベルは、確定または抽せんにより最大値 (例えば、レベル 3) まで上昇するようにしてもよい。

・特定のフラグ (例えば、リプレイ) に所定回数 (例えば、5 回) 連続して当せん

50

した場合。この場合、A Tレベルを下降させてもよいし、A Tレベルを下降させるか否かの抽せんを行ってもよい。

【0148】

A Tレベルの上昇量または下降量は、1レベルでもよいし、複数レベルでもよい。例えば、「角チェリー」および「スイカ」フラグに強弱が設定されているとする。この場合、A Tレベルは、「弱チェリー」または「弱スイカ」の当せんにより上昇する場合、「1レベル」上昇し、「強チェリー」または「強スイカ」の当せんにより上昇する場合、「2レベル」上昇するように構成してもよい。「強チェリー」または「強スイカ」の当せんにより上昇するA Tレベルの上昇量に、設定値による差を設けてもよい。

【0149】

A Tレベルの上昇し易さは、成立役の種類により異なってもよい。例えば、スロットマシン1が、内部抽せんにより当せんする役として、特殊1枚役(チャンス目)、弱チェリー、強チェリー、スイカ、中段チェリーおよび特殊フラグ(特殊図柄揃い)を有しているとする。この場合、当せん時のA Tレベルの上昇抽せんの当せん確率は、チャンス目、スイカ、弱チェリー、強チェリー、中段チェリー、特殊図柄揃いの順に高くなる。A Tレベル上昇抽せんの当せん確率は、成立役の種類に限らず、例えば、設定値により異なってもよいし、成立役の種類および設定値により異なってもよい。

【0150】

A T中に、A Tレベルが上昇し易い期間を設けてもよい。例えば、A T中に所定のフラグ(例えば、レアフラグ)に当せんした場合、確定または抽せんにより、レアフラグによるA Tレベルの上昇抽せんの当せん確率がアップする高確率状態(例えば、レアフラグに当せんしたときから30ゲーム)に移行するようにしてもよい。

【0151】

A Tレベルが、A T中に報知または示唆されるようにしてもよい。報知または示唆は、A T中の任意のタイミングで行ってもよいし、所定の条件(例えば、所定のフラグ(例えば、操作態様役)に所定回数(例えば、10回)当せんする)が満たされる場合に行ってもよい。報知または示唆は、例えば、エフェクト、アイキャッチ等の任意の態様の演出で実行できる。

【0152】

有利遊技状態のレベルは、一般遊技状態よりも有利な有利遊技状態のレベルであればよい。そのため、有利遊技状態のレベルは、A Tのレベルに限らず、例えば、A R Tのレベルであってもよいし、チャンスゾーン(C Z)のレベルであってもよい。

【0153】

有利遊技状態のレベルの上昇処理は、有利区間中の任意の遊技状態、例えば、有利区間で進行する様々な遊技状態(例えば、一般遊技状態、チャンスゾーン、これらの遊技状態の一部期間)で行うことができる。

【0154】

有利遊技状態は、A Tに限らず、A R Tであってもよい。この場合、付与される恩恵には、例えば、R T状態の移行が含まれていてもよい。有利遊技状態抽せんには、チャンスゾーン(C Z)への移行抽せんが含まれてもよい。

【0155】

有利遊技状態は、差枚数(払い出し数)管理型、ナビ回数管理型、継続率管理型およびセット数管理型等、任意の態様で構成することができる。

【0156】

制御装置100が「処理2」を実行可能である場合、内部抽せんにより当せんする役に、特別役(一種B B)が含まれていなくてもよい。

【0157】

制御装置100が「処理3」を実行可能である場合、区間制御部114を省略することができる。

【0158】

10

20

30

40

50

制御装置 100 は、「処理 3」を実行可能である場合、特別役実施状態が終了したときに、一種 BB が入賞したときから実際に払い出されたメダルの払い出し数である第 2 払い出し数と第 1 払い出し数との差に応じて、恩恵を付与可能に構成することもできる。この場合、第 2 払い出し数は、例えば、計測部 116 でカウントされ、第 1 払い出し数とは異なり一種 BB 中にリセットされない。一種 BB 中にリセットされる第 1 払い出し数とは別に、BB 中にリセットされない第 2 払い出し数がカウントされるため、一種 BB の終了制御を容易に行うことができる。

#### 【0159】

制御装置 100 を構成する各部は、前記実施形態に限らず、任意に変更することができる。例えば、遊技状態制御部 115 が有利遊技制御部 131 を兼ねてもよいし、有利遊技制御部 131 が計測部 116 を兼ねてもよいし、回転リール制御部 112 または遊技状態制御部 115 で実行される処理の一部が有利遊技制御部 131 で実行されてもよい。また、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、サブ制御部 120 の構成をメイン制御部 110 に設けてもよい。

10

#### 【0160】

有利区間の終了条件は、有利区間消化ゲーム数が 3000 ゲームに到達する場合、および、有利区間の差枚数が 2400 枚に到達する場合に満たされる場合に限らない。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 3000 ゲームに到達することで遊技区間が有利区間から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、遊技区間が有利区間から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操作態様役の操作態様を 1 回報知するまでは、遊技区間を有利区間から通常区間に設定できないように構成してもよい。

20

#### 【0161】

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

#### 【0162】

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し、有利区間であることが表示されないように構成しなくてもよい。

#### 【0163】

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

#### 【0164】

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。

#### 【0165】

50

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 1 6 6】

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 1 6 7】

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 1 6 8】

本開示は、メダルレス機にも適用することができる。メダルレス機は、物理的なメダルを使用して遊技するのではなく、メダルの枚数を保持した情報（クレジットデータのようなもの）を基に、ベットした場合はその分情報は減算された状態となり、払い出しを受けた場合はその分情報が加算された状態となる。つまり、本願にいう「遊技媒体の払い出し数」は、メダルレス機であれば物理的に払い出された枚数ではなく、遊技者に付与され加算されるデータが含まれる。メダルレス機では、ホッパーが不要になる。

【0 1 6 9】

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。

【符号の説明】

【0 1 7 0】

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

1 0 0 制御装置

1 2 1 演出制御部

1 3 1 有利遊技制御部

10

20

30

40

50

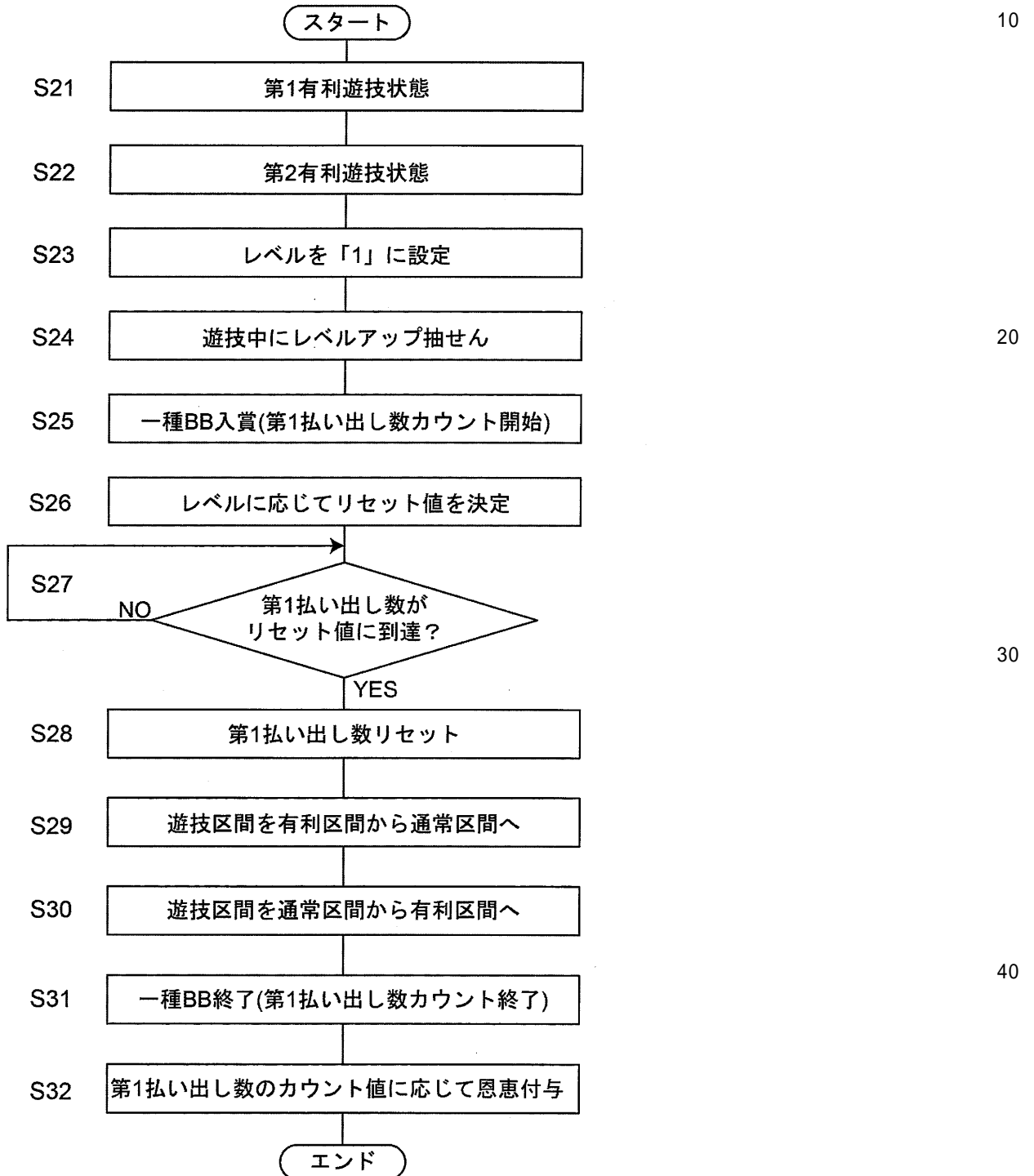


【要約】

【課題】新たな遊技性を提供可能な遊技機を提供すること。

【解決手段】遊技機が、複数の回転リールと、スタートスイッチと、制御装置とを備える。制御装置が、特別役実施状態における遊技媒体の払い出し数である第1払い出し数をカウントし、特別役実施状態中に、カウントされた前記第1払い出し数をリセットできるように構成され、リセットされてから特別役が終了するまでにカウントされた第1払い出し数に応じて、恩恵を付与できるように構成されている。

【選択図】図11



10

20

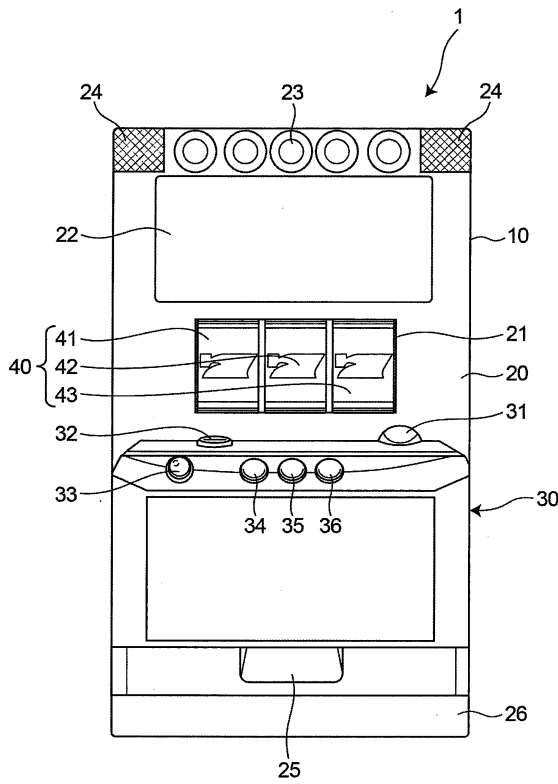
30

40

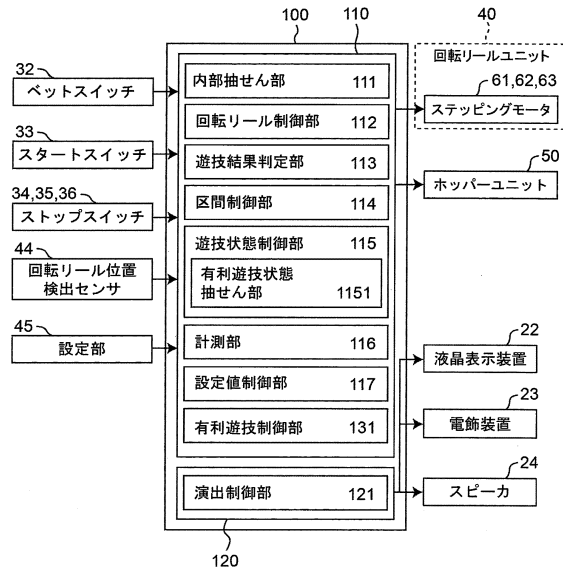
50

【図面】

【図 1】



【図 2】



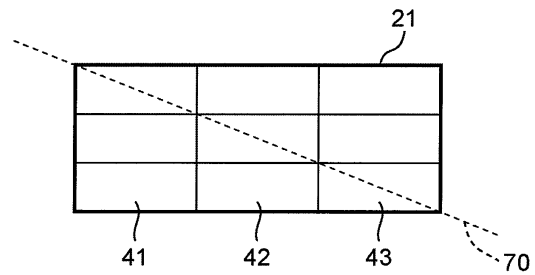
10

20

【図 3】

	左	中	右
20	ダミーA	リプ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	リプA	ベル	リプA
15	バー	リプA	青7
14	チェリー	バー	ベル
13	スイカ	スイカ	チェリー
12	ベル	チェリー	スイカ
11	リプA	ベル	リプB
10	ダミーB	リプ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	リプB	ベル	リプA
5	青7	リプB	赤7
4	リプB	赤7	ベル
3	赤7	ダミーA	バー
2	ベル	チェリー	スイカ
1	リプA	ベル	リプA

【図 4】

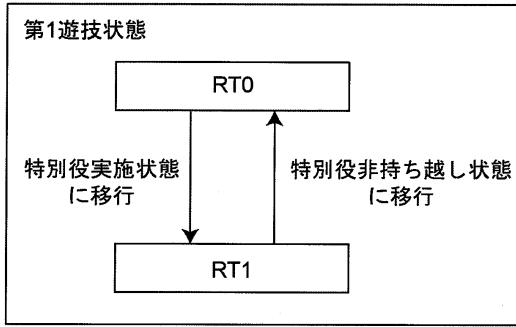


30

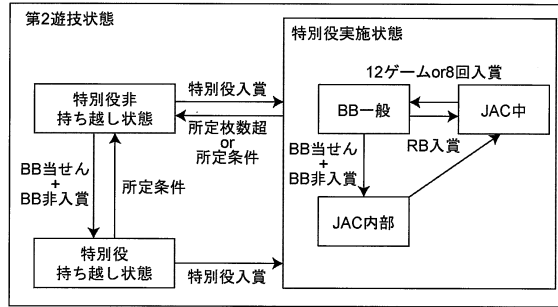
40

50

【図5】

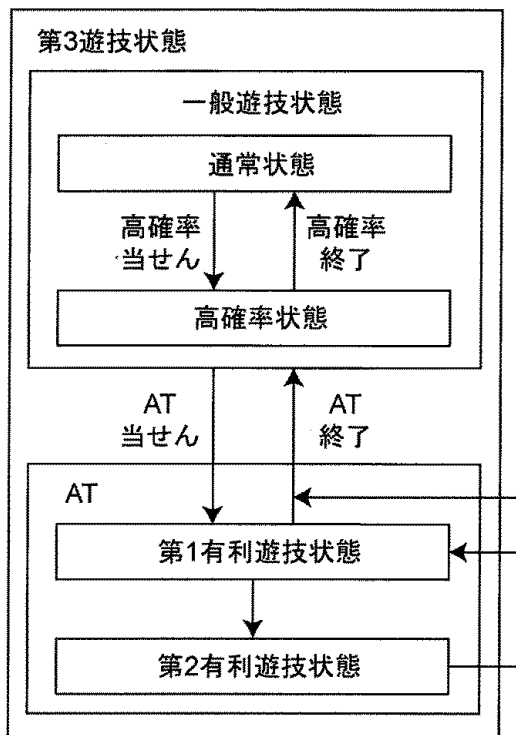


【図6】

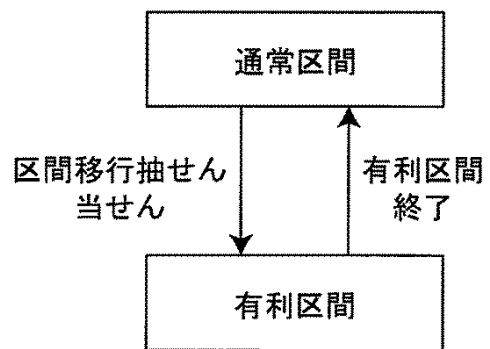


10

【図7】



【図8】



20

30

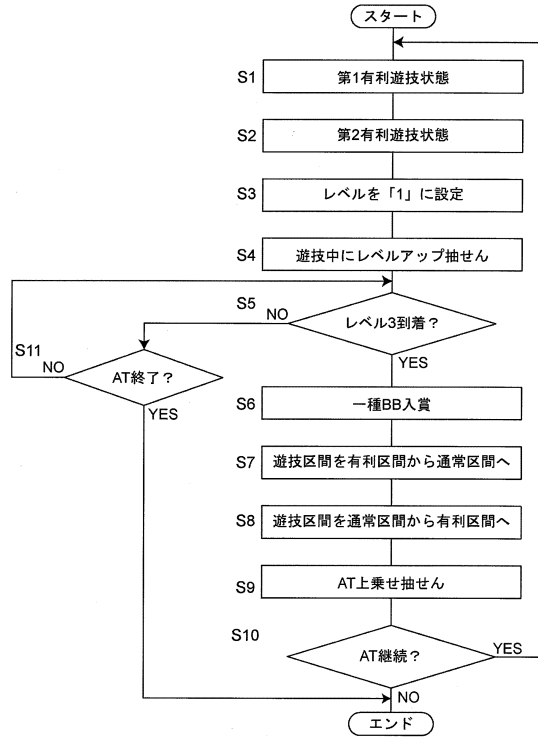
40

50

【図 9】

	RT0	RT1	
		一種BB	JAC中
1種BB	○	×	×
JAC1	×	○	×
JAC2	×	○	×
JAC3	×	○	×
JAC4	×	○	×
操作態様役	○	○	×
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	×	×	○

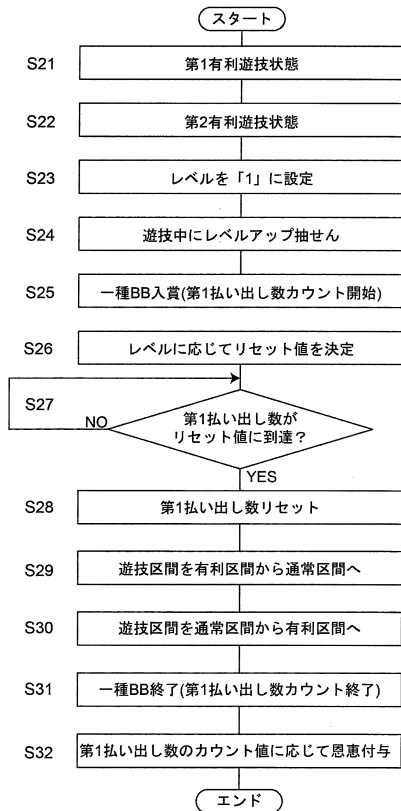
【図 10】



10

20

【図 11】



【図 12】

レベル	リセット値	第1払い出し数	移行確率(%)		
			通常状態	高確率状態	AT
1	0~29	100~71	100	0	0
2	30~59	70~41	50	40	10
3	60~100	40~0	0	10	90

30

40

50

【 図 1 3 】

レベル	リセット値	第1払い出し数	上乗せゲーム数
1	0~29	100~71	10
2	30~59	70~41	100
3	60~100	40~0	200

10

20

30

40

50

---

フロントページの続き

審査官 木村 隆一

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