

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第6666956号
(P6666956)

(45) 発行日 令和2年3月18日(2020.3.18)

(24) 登録日 令和2年2月26日(2020.2.26)

(51) Int. Cl. F 1
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 19 頁)

<p>(21) 出願番号 特願2018-114806 (P2018-114806) (22) 出願日 平成30年6月15日 (2018. 6. 15) (65) 公開番号 特開2019-216849 (P2019-216849A) (43) 公開日 令和1年12月26日 (2019. 12. 26) 審査請求日 平成31年1月22日 (2019. 1. 22)</p>	<p>(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 (74) 代理人 100106518 弁理士 松谷 道子 (74) 代理人 100189555 弁理士 徳山 英浩 (74) 代理人 100172236 弁理士 岩木 宣憲 (74) 代理人 100127203 弁理士 奈良 泰宏 (72) 発明者 塩原 弘節 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</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】

複数の回転リールと、
 遊技者の操作により前記複数の回転リールを回転させるスタートスイッチと、
 遊技者の操作により回転中の前記複数の回転リールの各々を停止させる複数のストップ
 スイッチと、
 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、
 指示機能に係る処理が行われる可能性のある有利区間と、指示機能に係る処理が行われ
 ない通常区間とを含む複数の遊技区間の中から前記内部抽せんが行われる1つの前記遊技
 区間を設定する区間制御部と、
 リプレイ確率が予め定められている複数のRT状態の中から前記内部抽せんが行われる
 1つの前記RT状態を設定するRT状態制御部と、
 一般遊技状態と、前記一般遊技状態よりも前記遊技者にとって有利な遊技状態である特
 別遊技状態とを含む複数の遊技状態の中から前記内部抽せんが行われる1つの前記遊技状
 態を設定する遊技状態制御部と、
 遊技に対する有利度合いが異なる複数の設定値の中から1つの前記設定値を設定する設
 定値制御部と、
 前記遊技区間が前記有利区間へ移行した後に、前記遊技区間が前記有利区間であること
 を表示可能な表示部と
 を備え、

前記 R T 状態として、前記遊技区間が前記有利区間に設定された場合に、前記指示機能に係る処理が有利になる第 1 R T 状態と、前記指示機能に係る処理が有利にならない第 2 R T 状態とを有し、

前記 R T 状態制御部は、前記設定値制御部により前記設定値が設定されたときの前記 R T 状態が前記第 1 R T 状態であるか、あるいは、前記第 2 R T 状態であるかを判定し、判定された前記 R T 状態に応じて、前記 R T 状態を初期化するか否かを決定し、

前記内部抽せんに当せんする役として、入賞するまで当せんが持ち越される特別役を有し、

前記 R T 状態制御部が、前記設定値が設定されたときの前記 R T 状態が前記第 1 R T 状態であるか、あるいは、前記第 2 R T 状態であるかに加えて、前記特別役が前記内部抽せんにより当せんしているか否かの当せん状態とに基づいて、前記 R T 状態を初期化するか否かを決定する、遊技機。

10

【請求項 2】

複数の回転リールと、

遊技者の操作により前記複数の回転リールを回転させるスタートスイッチと、

遊技者の操作により回転中の前記複数の回転リールの各々を停止させる複数のストップスイッチと、

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、

指示機能に係る処理が行われる可能性のある有利区間と、指示機能に係る処理が行われない通常区間を含む複数の遊技区間の中から前記内部抽せんが行われる 1 つの前記遊技区間を設定する区間制御部と、

20

リプレイ確率が予め定められている複数の R T 状態の中から前記内部抽せんが行われる 1 つの前記 R T 状態を設定する R T 状態制御部と、

一般遊技状態と、前記一般遊技状態よりも前記遊技者にとって有利な遊技状態である特別遊技状態を含む複数の遊技状態の中から前記内部抽せんが行われる 1 つの前記遊技状態を設定する遊技状態制御部と、

遊技に対する有利度合いが異なる複数の設定値の中から 1 つの前記設定値を設定する設定値制御部と、

前記遊技区間が前記有利区間へ移行した後に、前記遊技区間が前記有利区間であることを表示可能な表示部と

30

を備え、

前記 R T 状態として、前記遊技区間が前記有利区間に設定された場合に、前記指示機能に係る処理が有利になる第 1 R T 状態と、前記指示機能に係る処理が有利にならない第 2 R T 状態とを有し、

前記 R T 状態制御部は、前記設定値制御部により前記設定値が設定されたときの前記 R T 状態が前記第 1 R T 状態であるか、あるいは、前記第 2 R T 状態であるかを判定し、判定された前記 R T 状態に応じて、前記 R T 状態を初期化するか否かを決定し、

前記 R T 状態制御部が、前記設定値が設定されたときの前記 R T 状態が前記第 1 R T 状態であるか、あるいは、前記第 2 R T 状態であるかに加えて、前記設定値が設定されたときの前記遊技状態に基づいて、前記 R T 状態を初期化するか否かを決定する、遊技機。

40

【請求項 3】

複数の回転リールと、

遊技者の操作により前記複数の回転リールを回転させるスタートスイッチと、

遊技者の操作により回転中の前記複数の回転リールの各々を停止させる複数のストップスイッチと、

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、

指示機能に係る処理が行われる可能性のある有利区間と、指示機能に係る処理が行われない通常区間を含む複数の遊技区間の中から前記内部抽せんが行われる 1 つの前記遊技区間を設定する区間制御部と、

リプレイ確率が予め定められている複数の R T 状態の中から前記内部抽せんが行われる

50

1つの前記RT状態を設定するRT状態制御部と、

一般遊技状態と、前記一般遊技状態よりも前記遊技者にとって有利な遊技状態である特別遊技状態とを含む複数の遊技状態の中から前記内部抽せんが行われる1つの前記遊技状態を設定する遊技状態制御部と、

遊技に対する有利度合いが異なる複数の設定値の中から1つの前記設定値を設定する設定値制御部と、

前記遊技区間が前記有利区間へ移行した後に、前記遊技区間が前記有利区間であることを表示可能な表示部とを備え、

前記RT状態として、前記遊技区間が前記有利区間に設定された場合に、前記指示機能に係る処理が有利になる第1RT状態と、前記指示機能に係る処理が有利にならない第2RT状態とを有し、

前記RT状態制御部は、前記設定値制御部により前記設定値が設定されたときの前記RT状態が前記第1RT状態であるか、あるいは、前記第2RT状態であるかを判定し、判定された前記RT状態に応じて、前記RT状態を初期化するか否かを決定し、

前記RT状態制御部が、前記設定値が設定されたときの前記RT状態が前記第1RT状態であるか、あるいは、前記第2RT状態であるかに加えて、前記設定値が設定されたときの前記遊技区間に基づいて、前記RT状態を初期化するか否かを決定する、遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機、詳しくはスロットマシンに関する。

【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スロットマシンが開示されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】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】

一般に、スロットマシンでは、スロットマシンの機械割を決定する複数の設定値を有し、この設定値が変更されると、RT状態を初期化するか否か、単一的に決定されるようになっている。このように、スロットマシンの設定値の変更によるRT状態の初期化の有無が単一的に決められていると、設定値の変更後の遊技性が単調になり、すぐに遊技者に飽きられてしまうおそれがある。

【0005】

本発明は、設定値を変更した後の遊技性を高めることができる遊技機を提供することを課題とする。

【0006】

本発明の一態様の遊技機は、
複数の回転リールと、
遊技者の操作により前記複数の回転リールを回転させるスタートスイッチと、
遊技者の操作により回転中の前記複数の回転リールの各々を停止させる複数のストップスイッチと、
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、

指示機能に係る処理が行われる可能性のある有利区間と、指示機能に係る処理が行われない通常区間とを含む複数の遊技区間の中から前記内部抽せんが行われる1つの前記遊技

10

20

30

40

50

区間を設定する区間制御部と、

リプレイ確率が予め定められている複数のＲＴ状態の中から前記内部抽せんが行われる１つの前記ＲＴ状態を設定するＲＴ状態制御部と、

一般遊技状態と、前記一般遊技状態よりも前記遊技者にとって有利な遊技状態である特別遊技状態を含む複数の遊技状態の中から前記内部抽せんが行われる１つの前記遊技状態を設定する遊技状態制御部と、

遊技に対する有利度合いが異なる複数の設定値の中から１つの前記設定値を設定する設定値制御部と、

前記遊技区間が前記有利区間へ移行した後に、前記遊技区間が前記有利区間であることを表示可能な表示部と

10

を備え、

前記ＲＴ状態として、前記遊技区間が前記有利区間に設定された場合に、前記指示機能に係る処理が有利になる第１ＲＴ状態と、前記指示機能に係る処理が有利にならない第２ＲＴ状態とを有し、

前記ＲＴ状態制御部は、前記設定値制御部により前記設定値が設定されたときの前記ＲＴ状態が前記第１ＲＴ状態であるか、あるいは、前記第２ＲＴ状態であるかを判定し、判定された前記ＲＴ状態に応じて、前記ＲＴ状態を初期化するか否かを決定する。

【発明の効果】

【０００７】

前記態様の遊技機によれば、設定値が設定されたときのＲＴ状態が、指示機能に係る処理が有利になる第１ＲＴ状態であるか、あるいは、指示機能に係る処理が有利にならない第２ＲＴ状態であるかを判定し、判定されたＲＴ状態に応じて、ＲＴ状態を初期化する。このような構成により、設定値を変更した後の遊技性を高めることができる遊技機を実現できる。

20

【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。

30

【図５】図１のスロットマシンのＲＴ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のスロットマシンの設定値を変更した後のＲＴ状態の設定についての制御処理を示すフローチャート。

【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を有している。また、筐体１０には、開口部を開閉可能な板状の前扉２０が、筐体１０に対してロック可能に設けられている。

40

【００１０】

前扉２０の略中央部分には、透光性の表示窓２１が設けられている。この表示窓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の表面に表示される複数の図柄を視認可能に配置されている。

【００１１】

前扉２０の表示窓２１の上部には、液晶表示装置２２、電飾装置２３およびスピーカ２４が設けられている。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

50

、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。すなわち、液晶表示装置 22、電飾装置 23 およびスピーカ 24 は、演出出力装置の一例である。

【0012】

前扉 20 の表示窓 21 の下部には、メダルを払い出すための払い出し口 25 と、払い出し口 25 から払い出されたメダルを貯留するための下皿 26 と、操作部 30 とが設けられている。

【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。

【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、メダルを払い出すためのホッパーユニット 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スイッチ 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、3 個の回転リール 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。この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ている。回転リール 41, 42, 43 の表面には、図 3 に示すように配列された図柄が表示されると共に、基準点（図示せず）が設けられている。この基準点は、例えば、回転リール 41, 42, 43 の A の図柄（ベル A）の中心に配置されている。

【0017】

ここで、図 1 ~ 図 5 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、あるいは、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。

【0019】

10

20

30

40

50

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、上段ライン71、中段ライン72、および、下段ライン73の水平方向の3本と、右上がりライン74、および、右下がりライン75の斜め方向の2本とで構成され、ベットされたメダルの枚数(すなわち、ベット数)に応じて有効化される。なお、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。

【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を停止させることで、1ゲームが終了し、有効ライン上に揃った図柄の組み合わせ、すなわち、入賞した役に応じて、所定の枚数のメダルが払い出される。

10

【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い、遊技が行われる、または、行われた区間を遊技区間という。遊技の単位はゲームであり、1ゲームを単位遊技という。

20

【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RT状態の中から1つのRT状態が設定され、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、RT状態および遊技状態に基づいて、内部抽せんが行われる。

【0023】

RT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。)の種類(図8および図9参照)およびその当せん確率を決定するための状態であり、一例として、図5に示すように、RT0~RT4で構成されている。

30

【0024】

RT0は、一種BB終了後、設定変更時、あるいは、RT状態の初期化時(すなわち、RAMクリア時)に設定される(すなわち、RT状態がRT1~4からRT0に移行する)。

【0025】

RT1は、RT状態がRT0のときに行われた内部抽せんの結果、シングルボーナス(SB)に当せんし、かつ、SBが入賞しなかった場合(すなわち、SBを取りこぼした場合)に設定される(すなわち、RT状態がRT0からRT1に移行する)。

【0026】

RT2は、RT状態がRT1のときに行われた内部抽せんの結果、RT2移行リプレイに当せんし、かつ、RT2移行リプレイが入賞した場合に設定される(すなわち、RT状態がRT1からRT2に移行する)。なお、後述する押し順ベルに設定されている押し順通りにストップスイッチ34, 35, 36の操作が行われなかった場合(すなわち、押し順ベルを取りこぼした場合)、RT状態はRT2からRT1に移行する。

40

【0027】

RT3は、RT状態がRT2のときに行われた内部抽せんの結果、RT3移行リプレイに当せんし、かつ、RT3移行リプレイが入賞した場合に設定される(すなわち、RT状態がRT2からRT3に移行する)。RT3では、RT0~2よりも内部抽せんによる再遊技(すなわち、リプレイ)の当せん確率が高く設定されている。

【0028】

50

R T 4 は、一種 B B に当せん後、一種 B B が入賞した場合に設定される（すなわち、R T 0 ~ 3 から R T 4 に移行する）。なお、一種 B B は、一種特別役物に係る連続作動装置（いわゆるビッグボーナス）であり、入賞するまで当せんが持ち越される特別役の一例である。この実施形態では、全ての回転リール 4 1 , 4 2 , 4 3 について、図 3 に示す 1 0 番の図柄 “セブン” が一種 B B の入賞に係る図柄として対応付けられている。

【 0 0 2 9 】

なお、R T 0 および R T 2 は、遊技区間が後述する有利区間に設定された場合に、後述する指示機能に係る処理が有利になる第 1 R T 状態であり、R T 0 および R T 2 以外の R T（すなわち、この実施形態では、R T 1、R T 3 および R T 4）は、遊技区間が有利区間に設定された場合に、指示機能に係る処理が有利にならない第 2 R T 状態である。

10

【 0 0 3 0 】

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、A R T 状態および一種 B B 実施状態で構成されている。

【 0 0 3 1 】

一般遊技状態は、A R T 終了後、A R T 抽せんに当せんするまで設定される。

【 0 0 3 2 】

A R T は、R T 3 移行リプレイに当せんした後、遊技状態が A R T に移行したときから経過した遊技数が、遊技可能な遊技数（すなわち、A R T ゲーム数）に到達して A R T が終了するまで設定される。A R T では、R T 状態を R T 3 に設定するのに必要な移行役に加えて、メダルの払い出しのある押し順役（この実施形態では、押し順ベル）の押し順の報知が行われる。

20

【 0 0 3 3 】

一種 B B 実施状態は、一種特別役物に係る連続作動装置が作動した状態で遊技が行われる遊技状態である。一種 B B 実施状態は、一種 B B が入賞して一種 B B が終了するまで設定される。一種 B B が終了すると、遊技状態は、一種 B B 実施状態から一種 B B が入賞したときの遊技状態に移行する。

【 0 0 3 4 】

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

【 0 0 3 5 】

有利区間は、指示機能に係る処理が行われる可能性のある区間であり、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後述の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。

30

【 0 0 3 6 】

通常区間は、指示機能に係る処理が行われない区間であり、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。

【 0 0 3 7 】

なお、指示機能とは、押し順ベルの押し順および R T 1 ~ 3 移行リプレイの押し順など、出玉に影響する操作手順あるい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 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押し順役の押し順を指示する機能、あるいは、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いう。すなわち、遊技区間が有利区間である場合のみ、A R T が設定される。

40

【 0 0 3 8 】

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。

【 0 0 3 9 】

メイン制御部 1 1 0 は、演算等を行う C P U、遊技の進行等に必要なプログラムあるいはデータ等を記憶しておく R O M および R A M 等を備えており、遊技を進行させるための

50

制御を行う。メイン制御部 110 には、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、RT 状態制御部 115 と、遊技状態制御部 116 と、計測部 117 と、設定値制御部 118 とが設けられている。

【0040】

サブ制御部 120 は、演算等を行う CPU、遊技の進行等に必要なプログラムあるいはデータ等を記憶しておく ROM および RAM 等を備えており、各種演出等を行うための制御を行う。サブ制御部 120 には、演出制御部 121 が設けられている。

【0041】

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

10

【0042】

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遊技区間、RT 状態および遊技状態を判定し、判定された遊技区間、RT 状態および遊技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。

【0043】

例えば、当せん役については、図 8 および図 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、図 8 に示すように、RT0 ~ RT4 の RT 状態毎に設けられており、図 9 に示すように、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。

20

【0044】

図 8 では、遊技状態毎に、当せんする可能性のある当せん領域が “ ” で示され、当せんする可能性のない当せん領域が “ x ” で示されている。すなわち、各内部抽せんテーブルには、スタートスイッチ 33 の操作が行われた場合に取得される乱数に対応する役が記憶されている複数の領域（置数の領域）が設けられており、この領域の各々が、図 8 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。

【0045】

また、図 9 では、押し順役が入賞可能となるストップスイッチ 34, 35, 36 の操作の順番を表の上部の 3 個の数字で示している。図 8 において、“ 1 ” は左リール、“ 2 ” は中リール、“ 3 ” は右リールに対応するストップスイッチ 34, 35, 36 の操作を意味している。例えば、“ 123 ” であれば、左リール 41 に対応するストップスイッチ 34、中リール 42 に対応するストップスイッチ 35、右リール 43 に対応するストップスイッチ 36 の順にストップスイッチ 34, 35, 36 を操作することで入賞する。

30

【0046】

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、内部抽せん部 111 の内部抽せんの結果、当せん領域 “ 中ベル 1 ~ 4 ” および “ 右ベル 1 ~ 4 ” に当せんした場合、中段ベルと、中ベル 1 ~ 4 あるいは右ベル 1 ~ 4 に同時に当せんする。

40

【0047】

例えば、“ 中ベル 1 ” に当せんした場合、ストップスイッチ 34, 35, 36 の操作の順番が “ 213 ” および “ 231 ” の中段ベルと、ストップスイッチ 34, 35, 36 の操作の順番が “ 123 ”、“ 132 ”、“ 312 ” および “ 321 ” の中ベル 1 に同時に当せんする。“ 213 ” の中段ベルと “ 231 ” の中段ベルは、同一の図柄の組み合わせが対応付けられている。また、“ 123 ”、“ 132 ”、“ 312 ” および “ 321 ” の中ベル 1 は、全て同一の図柄の組み合わせが対応付けられている。

【0048】

また、中段ベル、中ベル 1 ~ 4 および右ベル 1 ~ 4 は、メダルの払い出しのある小役で

50

あると共に、入賞したときに払い出されるメダルが中ベル1～4および右ベル1～4よりも中段ベルのほうが多くなるように設定されている。このスロットマシン1では、3枚のメダルをベットしたとき、中段ベルの入賞で8枚のメダルが払い出され、中ベル～4および右ベル1～4の入賞で1枚のメダルが払い出される。

【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、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、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の位置に基づいて、当せん役に対応する図柄が有効ライン上に揃う位置に各回転リール41、42、43の回転を停止させたり（いわゆる引き込み制御）、あるいは、当せんしていない役に対応する図柄が有効ライン上に揃わない位置に回転リール41、42、43の回転を停止させたりする（いわゆる蹴飛ばし制御）。

【0051】

遊技結果判定部113は、内部抽せんの結果および回転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。

【0052】

また、遊技結果判定部113は、判定した遊技の結果、あるいは、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、役の当せんあるい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。

【0053】

さらに、遊技結果判定部113は、遊技状態が、例えば、一種BB実施状態あるいはARTに移行した場合、遊技状態が一種BB実施状態あるいはARTに移行したこと表示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。

【0054】

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）の中から内部抽せんが行われる遊技区間を設定する。

【0055】

具体的には、区間制御部114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、あるいは、有利区間に設定するか抽せんである区間移行抽せんを行い、区間移行抽せんに当せんした場合に遊技区間を有利区間に設定する。区間移行抽せんの当否は、例えば、当せんにより区間移行抽せんが行われる役（すなわち、抽せん対象役）に内部抽せんにより当せんした場合に行われる抽せんに当せんしたか否かで決定される。

【0056】

なお、区間移行抽せん（すなわち、ART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。

【0057】

10

20

30

40

50

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、あるいは、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 R T のとき（すなわち、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 8 】

さらに、区間制御部 1 1 4 は、計測部 1 1 7 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、あるいは、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。

10

【 0 0 5 9 】

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 あるいは C T）および役物連続作動装置（すなわち、1 種 B B あるいは 2 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 0 】

R T 状態制御部 1 1 5 は、複数の R T 状態（この実施形態では、R 0 ~ R 4）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。

20

【 0 0 6 1 】

具体的には、R T 状態制御部 1 1 5 は、前述のとおり、設定された R T 状態と当せんまたは入賞した移行役とに基づいて、R T 状態を設定する。すなわち、R T 状態が R T 0 のときに S B を取りこぼした場合、R T 状態を R T 1 に設定し、R T 状態が R T 1 のときに R T 2 移行リプレイが入賞した場合、R T 状態を R T 2 に設定し、R T 状態が R T 2 のときに R T 3 移行リプレイが入賞した場合、R T 状態を R T 3 に設定し、R T 状態にかかわらず 1 種 B B が入賞した場合、R T 状態を R T 4 に設定する。

【 0 0 6 2 】

また、R T 状態制御部 1 1 5 は、設定値制御部 1 1 8 によりスロットマシン 1 の設定値が設定されたときの R T 状態（すなわち、第 1 R T 状態か、あるいは、第 2 R T 状態か）に応じて、R T 状態を初期化するか否か（すなわち、R A M クリア状態にするか否か）を決定する。

30

【 0 0 6 3 】

詳しくは、R T 状態制御部 1 1 5 は、スロットマシン 1 の設定値が設定されたときの R T 状態が第 1 R T 状態（すなわち、R T 0 あるいは R T 2）であるか否かを判定し、R T 状態が第 1 R T であると判定された場合は、R T 状態の初期化を行い、R T 状態が第 1 R T ではない、すなわち、R T 状態が第 2 R T（すなわち、R T 1、R T 3 および R T 4 のいずれか）であると判定された場合は、初期化抽せんを行う。

【 0 0 6 4 】

初期化抽せんは、例えば、当せん確率が 5 0 % に設定されている。すなわち、高確率初期化抽せんが行われると、5 0 % の確率で R T 状態が初期化され、R T 0 が設定される一方、5 0 % の確率でスロットマシン 1 の設定値が設定される直前の R T 状態がそのまま設定される。

40

【 0 0 6 5 】

遊技状態制御部 1 1 6 は、複数の遊技状態（一般遊技状態、A R T 状態および 1 種 B B 実施状態）の中から内部抽せんが行われる 1 つの遊技状態を設定する。

【 0 0 6 6 】

また、遊技状態制御部 1 1 6 は、遊技区間と R T 状態とに基づいて、遊技状態を A R T に設定するか否か（すなわち、A R T に当せんしたか否か）を判定する。

【 0 0 6 7 】

50

詳しくは、遊技状態制御部 116 は、RT 状態が第 1 RT 状態（すなわち、RT0 および RT2）であり、かつ、遊技区間が有利区間であると判定した場合に、遊技状態を特別遊技状態（すなわち、ART）に設定する。遊技状態が ART に設定された場合、遊技状態制御部 116 は、併せて、ART ゲーム数を決定する共に、RT 状態を RT3 に設定するのに必要な移行役に加えて、メダルの払い出しのある押し順役の押し順の報知を行う。押し順役の押し順の報知は、例えば、液晶表示装置 22 を介して行われる。

【0068】

計測部 117 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。

10

【0069】

設定値制御部 118 は、管理者が操作スイッチ 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。

【0070】

演出制御部 121 は、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 22、電飾装置 23、および、スピーカ 24 を介して、決定された演出を出力する。

【0071】

20

続いて、図 10 を参照して、スロットマシン 1 の設定値を変更した後の RT 状態の設定についての制御処理について説明する。なお、以下に説明する処理は、制御装置 100 が所定のプログラムを実行することで実施される。

【0072】

スロットマシン 1 の設定値が変更されると（ステップ S1）、RT 状態制御部 115 が、スロットマシン 1 の設定値が設定されたときの RT 状態が第 1 RT 状態であるか否かを判定する（ステップ S2）。

【0073】

スロットマシン 1 の設定値が設定されたときの RT 状態が第 1 RT 状態であると判定された場合、RT 状態制御部 115 は、RT 状態を初期化し、RT 状態を RT0 に設定して（ステップ S5）、この制御処理を終了する。

30

【0074】

一方、スロットマシン 1 の設定値が設定されたときの RT 状態が第 1 RT 状態ではないと判定された場合、RT 状態制御部 115 は、初期化抽せんを行い（ステップ S3）、初期化抽せんに当せんしたか否かを判定する（ステップ S4）。高確率初期化抽せんに当せんしたと判定された場合、RT 状態制御部 115 は、RT 状態を初期化し、RT 状態を RT0 に設定して（ステップ S5）、この制御処理を終了する。一方、高確率初期化抽せんに当せんしていないと判定された場合、RT 状態制御部 115 は、スロットマシン 1 の設定値が設定される直前の RT 状態をそのまま設定して（ステップ S6）、この制御処理を終了する。

40

【0075】

前記スロットマシン 1 では、スロットマシン 1 の設定値が設定されたときの RT 状態が、指示機能に係る処理が有利になる第 1 RT 状態であるか、あるいは、指示機能に係る処理が有利にならない第 2 RT 状態であるかを判定し、判定された RT 状態に応じて、RT 状態を初期化する。このような構成により、設定値を変更した後の遊技性を高めることができるスロットマシン 1 を実現できる。

【0076】

なお、前記スロットマシン 1 では、RT 状態が第 1 RT 状態であり、かつ、遊技区間が有利区間である場合に遊技状態が ART に設定されるように構成されているが、これに限らない。例えば、遊技区間が有利区間に設定されたときの RT 状態に応じて ART 抽せん

50

を行い、このART抽せんに当せんした場合に遊技状態がARTに設定されるように構成してもよい。この場合、遊技区間が有利区間に設定されたときのRT状態が第1RT状態であった場合、RT状態が第2RT状態であった場合と比較して高い当せん確率でART抽せんが行われるようにしてもよい。

【0077】

RT状態制御部115は、スロットマシン1の設定値が設定されたときのRT状態が第1RT状態であるか、あるいは、第2RT状態であるかを判定して、RT状態を初期化するか否かを決定する場合に限らない。例えば、RT状態制御部115は、スロットマシン1の設定値が設定されたときのRT状態が第1RT状態であるか、あるいは、第2RT状態であるかに加えて、スロットマシン1の設定値が設定されたときの遊技区間、遊技状態、あるいは、一種BB（あるいは、他の役物）の当せん状態に基づいて、RT状態を初期化するか否かを決定してもよい。

10

【0078】

例えば、スロットマシン1の設定値が設定されたときのRT状態が第1RT状態でありかつ遊技区間が有利区間である場合、あるいは、スロットマシン1の設定値が設定されたときのRT状態が第2RT状態でありかつ遊技区間が通常区間である場合に、当せん確率が25%の低確率初期化抽せんが行われ、これらの条件を満たしていない場合は、当せん確率が90%の高確率初期化抽せんが行われるようにしてもよい。

【0079】

また、例えば、スロットマシン1の設定値が設定されたときのRT状態が第1RT状態でありかつ遊技状態が一般遊技状態である場合は、当せん確率が50%の低確率初期化抽せんが行われ、これらの条件を満たしていない場合は、100%の確率でRT状態の初期化が行われるようにしてもよい。

20

【0080】

また、例えば、スロットマシン1の設定値が設定されたときのRT状態がRT4である場合、あるいは、スロットマシン1の設定値が設定されたときのRT状態が第2RT状態でありかつ内部抽せんにより一種BBに当せんしたが未だ入賞していない場合は、当せん確率が50%の低確率初期化抽せんが行われ、これらの条件を満たしていない場合は、当せん確率が75%の高確率初期化抽せんが行われるようにしてもよい。

【0081】

また、例えば、RT状態が第2RT状態に設定されたときから経過した遊技数によって、RT状態を初期化するか否かを決定してもよい。すなわち、例えば、スロットマシン1の設定値を変更するときに、RT状態がRT1に設定されたときから経過した遊技数が500ゲームを超えていた場合、RT状態を初期化するが、RT状態がRT1に設定されたときから経過した遊技数が500ゲーム未満であった場合は、RT状態を初期化しないように構成することができる。

30

【0082】

このように構成することで、設定値を変更した後の遊技性をより高めることができるスロットマシン1を実現できる。

【0083】

なお、一種BBの当せん状態には、例えば、一種BB非当せん状態、一種BBに当せんしたが未だ入賞していない状態、一種BB実施状態（第一種特別役物作動または非作動）が含まれる。

40

【0084】

また、スロットマシン1の設定値が設定されたときのRT状態が第1RT状態であるか、あるいは、第2RT状態であるかに加えて、スロットマシン1の設定値が設定されたときの遊技区間、遊技状態、および、一種BBの当せん状態のいずれか2つあるいは全部に基づいて、RT状態を初期化するか否かを決定するように構成することもできる。

【0085】

前記スロットマシン1では、複数のRT状態が、第1RT状態と第2RT状態とのいず

50

れかに含まれているが、これに限らない。例えば、指示機能に係る処理が有利になるが第1 R T状態よりも有利にはならない第3 R T状態を設けて、複数のR T状態が、第1 R T状態、第2 R T状態および第3 R T状態のいずれかに含まれるように構成してもよい。

【0086】

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

【0087】

スロットマシン1の設定値が変更された場合、遊技区間および遊技状態は、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。

【0088】

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

【0089】

また、例えば、通常区間中に一種BBが当せんした場合、区間制御部114によって区間移行抽せんが行われるように構成してもよい。このとき、区間移行抽せんに当せんした場合であっても、一種BBが入賞するまでは、遊技区間として有利区間ではなく待機区間が設定されるようにしてもよい。この待機区間では、指示機能に係る処理が行われない。すなわち、有利区間の継続ゲーム数が計数されず、遊技区間が有利区間であることが表示されない。

30

【0090】

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。

【0091】

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）、あるいは、ASIC（application specific integrated circuit）を含んでいてもよい。

40

【0092】

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。

【0093】

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

50

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

【 0 0 9 4 】

S B は、必ずしも設ける必要はなく、また、S B の取りこぼしにより R T 状態を R T 1 に移行させなくてもよい。

【 0 0 9 5 】

一種 B B に加えて、あるいは、一種 B B の代わりに、二種 B B を含んでいてもよい。二種 B B は、二種特別役物に係る連続作動装置である。

10

【 0 0 9 6 】

内部抽せんテーブルは、図 7 および図 8 に示されている情報に限らず、スロットマシンの設計に応じて、他の任意の情報を含むことができる。

【 0 0 9 7 】

有効ラインは、少なくとも 1 本設定されていればよい。また、図 4 に示す各回転リール 4 1 , 4 2 , 4 3 の図柄が一直線に並ぶライン 7 1 , 7 2 , 7 3 , 7 4 , 7 5 を有効ラインとする必要はなく、例えば、各回転リール 4 1 , 4 2 , 4 3 の図柄が V 字状に並ぶラインを有効ラインとしてもよい。また、有効ラインは、ベット数に応じて有効化される場合に限らず、例えば、メダルを 1 枚ベットすることで、全ての有効ラインが有効化されるようにしてもよい。

20

【 0 0 9 8 】

特別遊技状態は、A R T に限らず、A T (アシストタイム) でもよい。

【 0 0 9 9 】

R T 状態に、内部抽せんにより一種 B B に当せんしたときから、一種 B B が入賞するまでの間に移行し、かつ、R T 3 よりもリプレイ確率の低い R T 5 を設けてもよい。なお、R T 5 は、第 1 R T 状態に含めてもよいし、第 2 R T 状態に含めてもよい。

【 0 1 0 0 】

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

【 0 1 0 1 】

以上、図面を参照して本発明における種々の実施形態を詳細に説明したが、最後に、本発明の種々の態様について説明する。

30

【 0 1 0 2 】

本発明の第 1 態様の遊技機は、
 複数の回転リールと、
 遊技者の操作により前記複数の回転リールを回転させるスタートスイッチと、
 遊技者の操作により回転中の前記複数の回転リールの各々を停止させる複数のストップ
 スイッチと、

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、
 指示機能に係る処理が行われる可能性のある有利区間と、指示機能に係る処理が行われ
 ない通常区間とを含む複数の遊技区間の中から前記内部抽せんが行われる 1 つの前記遊技
 区間を設定する区間制御部と、

40

リプレイ確率が予め定められている複数の R T 状態の中から前記内部抽せんが行われる
 1 つの前記 R T 状態を設定する R T 状態制御部と、

一般遊技状態と、前記一般遊技状態よりも前記遊技者にとって有利な遊技状態である特
 別遊技状態とを含む複数の遊技状態の中から前記内部抽せんが行われる 1 つの前記遊技
 状態を設定する遊技状態制御部と、

遊技に対する有利度合いが異なる複数の設定値の中から 1 つの前記設定値を設定する設
 定値制御部と、

前記遊技区間が前記有利区間へ移行した後に、前記遊技区間が前記有利区間であること

50

を表示可能な表示部と
を備え、

前記 R T 状態として、前記遊技区間が前記有利区間に設定された場合に、前記指示機能に係る処理が有利になる第 1 R T 状態と、前記指示機能に係る処理が有利にならない第 2 R T 状態とを有し、

前記 R T 状態制御部は、前記設定値制御部により前記設定値が設定されたときの前記 R T 状態が前記第 1 R T 状態であるか、あるいは、前記第 2 R T 状態であるかを判定し、判定された前記 R T 状態に応じて、前記 R T 状態を初期化するか否かを決定する。

【 0 1 0 3 】

第 1 態様の遊技機によれば、設定値が設定されたときの R T 状態が、指示機能に係る処理が有利になる第 1 R T 状態であるか、あるいは、指示機能に係る処理が有利にならない第 2 R T 状態であるかを判定し、判定された R T 状態に応じて、R T 状態を初期化する。このような構成により、設定値を変更した後の遊技性を高めることができる遊技機を実現できる。

10

【 0 1 0 4 】

本発明の第 2 態様の遊技機は、

前記 R T 状態制御部が、前記設定値が設定されたときの前記 R T 状態が前記第 1 R T 状態であるか、あるいは、前記第 2 R T 状態であるかに加えて、前記設定値が設定されたときの前記遊技区間に基づいて、前記 R T 状態を初期化するか否かを決定する。

【 0 1 0 5 】

第 2 態様の遊技機によれば、設定値を変更した後の遊技性をより高めることができる遊技機を実現できる。

20

【 0 1 0 6 】

本発明の第 3 態様の遊技機は、

前記 R T 状態制御部が、前記設定値が設定されたときの前記 R T 状態が前記第 1 R T 状態であるか、あるいは、前記第 2 R T 状態であるかに加えて、前記設定値が設定されたときの前記遊技状態に基づいて、前記 R T 状態を初期化するか否かを決定する。

【 0 1 0 7 】

第 3 態様の遊技機によれば、設定値を変更した後の遊技性をより高めることができる遊技機を実現できる。

30

【 0 1 0 8 】

本発明の第 4 態様の遊技機は、

前記内部抽せんに当せんする役として、入賞するまで当せんが持ち越される特別役を有し、

前記 R T 状態制御部が、前記設定値が設定されたときの前記 R T 状態が前記第 1 R T 状態であるか、あるいは、前記第 2 R T 状態であるかに加えて、前記特別役が前記内部抽せんにより当せんしているか否かの当せん状態とに基づいて、前記 R T 状態を初期化するか否かを決定する。

【 0 1 0 9 】

第 4 態様の遊技機によれば、設定値を変更した後の遊技性をより高めることができる遊技機を実現できる。

40

【 0 1 1 0 】

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 】

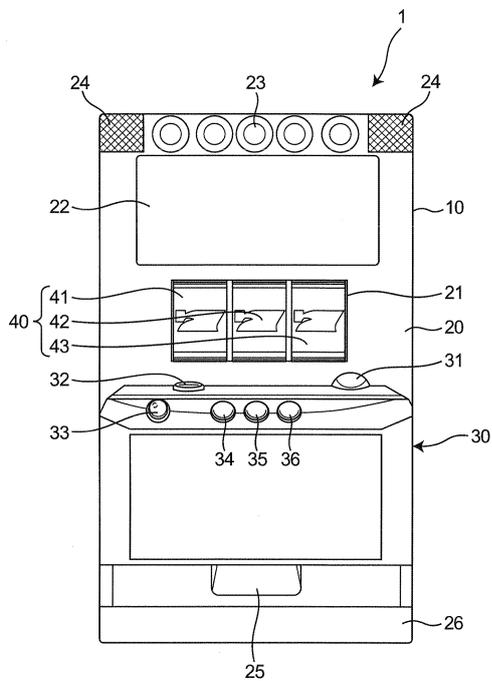
【 0 1 1 1 】

1 スロットマシン

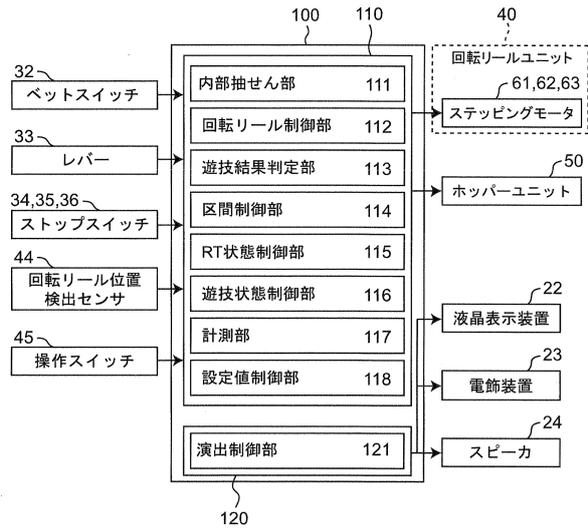
50

- 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 4 区間制御部
- 1 1 5 RT状態制御部
- 1 1 6 遊技状態制御部
- 1 1 8 設定値制御部

【図1】



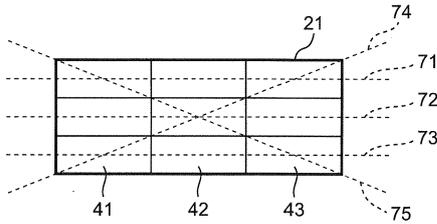
【図2】



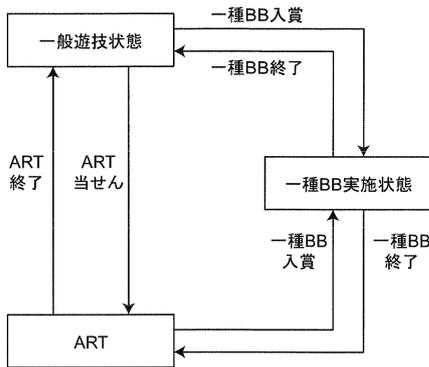
【図3】

	左	中	右
20	リブA	ベルA	リブB
19	スイカ	バーA	バーB
18	ベルA	スイカ	スイカ
17	リブB	チェリー	チェリー
16	バーA	リブA	ベルA
15	チェリー	ベルA	リブA
14	スイカ	チェリー	チェリー
13	ベルB	リブA	ベルA
12	リブA	ベルA	リブA
11	スイカ	チェリー	チェリー
10	セブン	セブン	セブン
9	スイカ	チェリー	バーC
8	ベルA	リブB	ベルB
7	リブB	ベルB	リブB
6	スイカ	バーB	バーA
5	チェリー	スイカ	スイカ
4	バーB	チェリー	チェリー
3	ベルA	リブA	ベルB
2	リブA	ベルA	リブA
1	スイカ	チェリー	チェリー
0	ベルA	リブB	ベルB

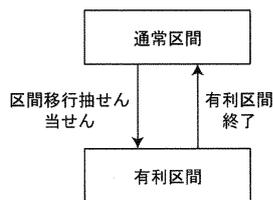
【図4】



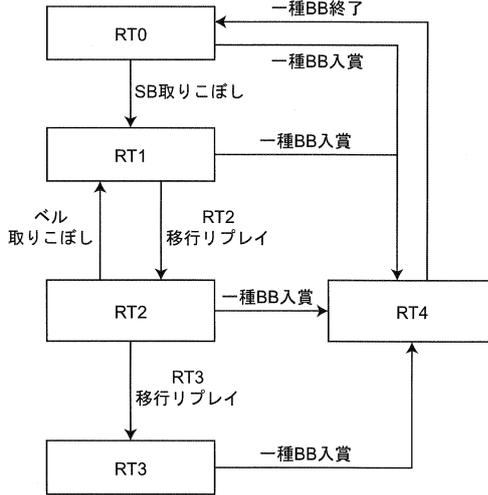
【図6】



【図7】



【図5】



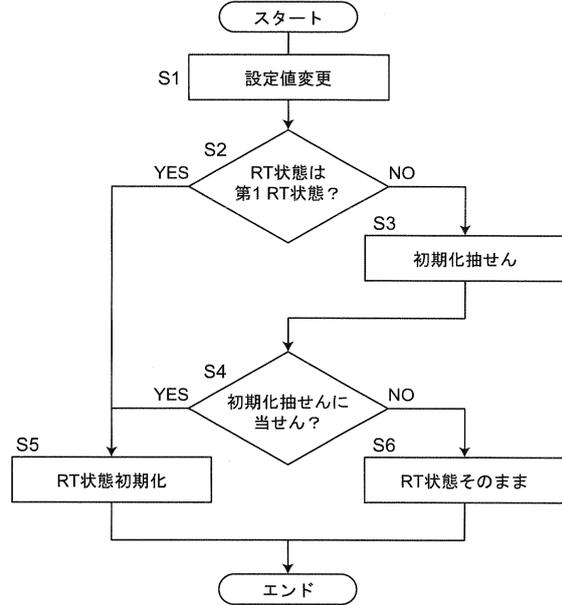
【図8】

役	RT0	RT1	RT2	RT3	RT4
純ハズレ	○	○	○	×	○
リプレイ	○	○	○	○	○
RT2移行リプレイ1	×	○	×	×	×
RT2移行リプレイ2	×	○	×	×	×
RT2移行リプレイ3	×	○	×	×	×
RT2移行リプレイ4	×	○	×	×	×
RT3移行リプレイ1	×	×	○	×	×
RT3移行リプレイ2	×	×	○	×	×
RT3移行リプレイ3	×	×	○	×	×
RT3移行リプレイ4	×	×	○	×	×
中ベル1	○	○	○	○	○
中ベル2	○	○	○	○	○
中ベル3	○	○	○	○	○
中ベル4	○	○	○	○	○
右ベル1	○	○	○	○	○
右ベル2	○	○	○	○	○
右ベル3	○	○	○	○	○
右ベル4	○	○	○	○	○
共通ベル	○	○	○	○	○
弱チェリー	○	○	○	○	○
強チェリー	○	○	○	○	○
中段チェリー	○	○	○	○	○
弱スイカ	○	○	○	○	○
強スイカ	○	○	○	○	○
一種BB	○	○	○	○	×
シングルボーナス1	○	○	○	○	×
シングルボーナス2	○	○	○	○	×
シングルボーナス3	○	○	○	○	×
シングルボーナス4	○	○	○	○	×
シングルボーナス5	○	○	○	○	×
シングルボーナス6	○	○	○	○	×

【図9】

役	押し順					
	123	132	213	231	312	321
純ハズレ	純ハズレ					
リプレイ	通常リブ					
RT2移行リプレイ1	通常リブ	RT2移行リブ	通常リブ			
RT2移行リプレイ2	通常リブ		RT2移行リブ	通常リブ		
RT2移行リプレイ3	通常リブ			RT2移行リブ	通常リブ	通常リブ
RT2移行リプレイ4	通常リブ		通常リブ		RT2移行リブ	
RT3移行リプレイ1	通常リブ	RT3移行リブ	通常リブ			
RT3移行リプレイ2	通常リブ		RT3移行リブ	通常リブ		
RT3移行リプレイ3	通常リブ			RT3移行リブ	通常リブ	
RT3移行リプレイ4	通常リブ					RT3移行リブ
中ベル1	中ベル1orベルこぼし	中段ベル		中ベル1orベルこぼし		
中ベル2	中ベル2orベルこぼし	中段ベル		中ベル2orベルこぼし		
中ベル3	中ベル3orベルこぼし	中段ベル		中ベル3orベルこぼし		
中ベル4	中ベル4orベルこぼし	中段ベル		中ベル4orベルこぼし		
右ベル1	右ベル1orベルこぼし	中段ベル				
右ベル2	右ベル2orベルこぼし	中段ベル				
右ベル3	右ベル3orベルこぼし	中段ベル				
右ベル4	右ベル4orベルこぼし	中段ベル				
共通ベル	右下がりベル					
弱チェリー	弱チェリー					
強チェリー	強チェリー					
中段チェリー	中段チェリー					
弱スイカ	弱スイカ					
強スイカ	強スイカ					
一種BB	一種BB					
シングルボーナス1	SB	SBこぼし				
シングルボーナス2	SBこぼし	SB	SBこぼし			
シングルボーナス3	SBこぼし		SB	SBこぼし		
シングルボーナス4	SBこぼし			SB	SBこぼし	
シングルボーナス5	SBこぼし			SB	SBこぼし	
シングルボーナス6	SBこぼし				SB	

【図10】



フロントページの続き

- (72)発明者 野 崎 悟史
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 末岡 直也
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 南條 央
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 南 耕平
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 小黒 和音
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 伊藤 健
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 本藤 恵子
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 黒澤 武
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

審査官 高木 亨

- (56)参考文献 特開2018-068725(JP,A)
特開2008-188074(JP,A)
特開2019-084221(JP,A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 5/04