

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号
特開2014-135968
(P2014-135968A)

(43) 公開日 平成26年7月28日(2014.7.28)

(51) Int.Cl.	F I	テーマコード (参考)
A 6 3 F 5/04 (2006.01)	A 6 3 F 5/04 5 1 6 E	2 C 0 8 2
A 6 3 F 7/02 (2006.01)	A 6 3 F 5/04 5 1 2 D	2 C 0 8 8
	A 6 3 F 7/02 3 1 5 A	
	A 6 3 F 7/02 3 5 0 Z	

審査請求 未請求 請求項の数 3 O L (全 15 頁)

(21) 出願番号	特願2013-4531 (P2013-4531)	(71) 出願人	000108937
(22) 出願日	平成25年1月15日 (2013.1.15)		ダイコク電機株式会社
			愛知県名古屋市中村区那古野一丁目43番5号
		(74) 代理人	100129654
			弁理士 大池 達也
		(72) 発明者	樋口 真介
			愛知県名古屋市中村区那古野一丁目43番5号 ダイコク電機株式会社内
		(72) 発明者	赤阪 竜
			愛知県名古屋市中村区那古野一丁目43番5号 ダイコク電機株式会社内

最終頁に続く

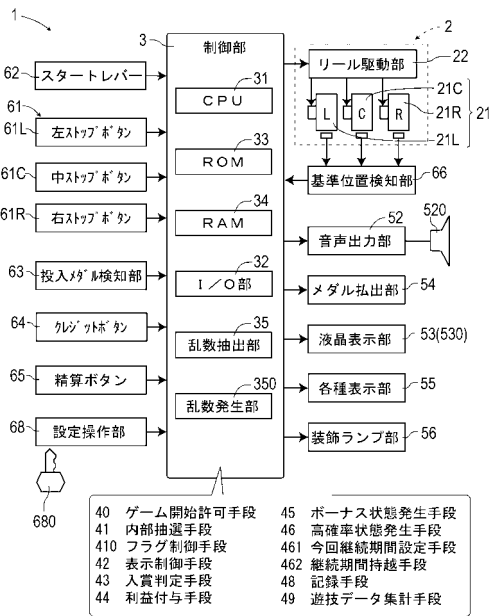
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 S T機特有の優れた遊技性を維持しつつ、遊技戦略の幅を拡大することで遊技者側の満足感を更に高めることが可能な遊技機を提供すること。

【解決手段】 スロットマシン1は、予め定められた高確率条件が成立したときに、予め定められた最大継続期間に渡って高確率状態を発生させることが可能な高確率状態発生手段46と、最大継続期間の範囲内において今回の高確率状態で消化可能な今回継続期間を遊技者が任意に設定することが可能な今回継続期間設定手段461と、最大継続期間と今回継続期間との差分である持越継続期間を付加して次回の高確率状態の最大継続期間を定める継続期間持越手段462と、を備えている。

【選択図】 図5



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

入賞の発生頻度が高まる特別状態を発生させるか否かを決定するための特別状態抽選を実行する特別抽選手段と、

前記特別状態抽選で当選したときに前記特別状態を予め定められた特別期間に渡って発生させる特別状態発生手段と、

予め定められた高確率条件が成立したときに、前記特別状態の当選確率が高い高確率状態を予め定められた最大継続期間に渡って発生させることが可能な高確率状態発生手段と、を備えた遊技機において、

前記最大継続期間の範囲内において今回の高確率状態で消化可能な今回継続期間を遊技者が任意に設定することが可能な今回継続期間設定手段と、

前記最大継続期間と前記今回継続期間との差分である持越継続期間を付加して次回の高確率状態の最大継続期間を定める継続期間持越手段と、を備えたことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記高確率状態発生手段は、前記特別状態が終了した時点から予め定められた最大回数のゲームが実行されるまでの期間を前期最大継続期間として高確率状態を発生させ、

前記今回継続期間設定手段は、前記最大回数の範囲内で消化可能なゲームの回数である継続回数を前記今回継続期間として設定可能であることを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

前記高確率状態が終了する毎に、前記今回継続期間、前記持越継続期間、及び前記特別状態が当選したか否かを高確率状態データとして記録する記録手段と、

この記録手段により記録された高確率状態データを遊技者に対して表示するデータ表示手段と、を備えたことを特徴とする請求項 1 又は 2 に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、大当たりなどの当選確率が高まる高確率状態を発生させる遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来より、いわゆる S T 機と称されるパチンコ遊技機が知られている（例えば、特許文献 1 参照。）。S T 機においては、大当たりの当選確率が高い高確率状態の継続期間が固定的に定められており、その継続期間内で大当たりを発生させることができるか否かが遊技者にとって最重要事項となっている。S T 機では、高確率状態の継続期間が終了に近づくにつれて遊技者側の緊迫感が高まっていくという遊技性が実現されている。高確率状態の継続期間の早い段階で次の大当たりが発生すれば、遊技者は安堵感で満たされることになる。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2012-55374 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、高確率状態の継続期間の早い段階で大当たりが発生した場合、未消化の継続期間が消滅してしまうので、遊技者は、嬉しい反面、少しもったいないような気分になってしまうという問題がある。そのような問題を解決する目的で残余期間を次回に繰り越すことも考えられるが、その場合には、早く当たろうが遅く当たろうが全ての継続期間を合計した期間に長短の差が全く生じなくなってしまう、遊技者側の緊張感が薄れて面白

10

20

30

40

50

くなくなってしまうという別の問題が発生する。

【0005】

本発明は、大当たりの当選確率が高まる高確率状態が所定の継続期間に渡って発生するST機等の遊技機特有の優れた遊技性を維持しつつ、遊技戦略の幅を拡大することで遊技者側の満足感を更に高めることが可能な遊技機を提供することを目的としている。

【課題を解決するための手段】

【0006】

本発明は、入賞の発生頻度が高まる特別状態を発生させるか否かを決定するための特別状態抽選を実行する特別抽選手段と、

前記特別状態抽選で当選したときに前記特別状態を予め定められた特別期間に渡って発生させる特別状態発生手段と、

予め定められた高確率条件が成立したときに、前記特別状態の当選確率が高い高確率状態を予め定められた最大継続期間に渡って発生させることが可能な高確率状態発生手段と、を備えた遊技機において、

前記最大継続期間の範囲内において今回の高確率状態で消化可能な今回継続期間を遊技者が任意に設定することが可能な今回継続期間設定手段と、

前記最大継続期間と前記今回継続期間との差分である持越継続期間を付加して次回の高確率状態の最大継続期間を定める継続期間持越手段と、を備えたことを特徴とする遊技機にある（請求項1）。

【0007】

本発明の遊技機の遊技では、高確率状態の継続期間である今回継続期間を遊技者が自分自身の好みで設定することが可能になっている。例えば、特別状態が早く当選しそうだと予感したときには、今回継続期間を短めに設定して残余分の持越継続期間を多く確保しておき、その残余分を次回の高確率状態へ持ち越すという遊技戦略が可能となっている。

【0008】

短めに設定した今回継続期間の範囲内で特別状態抽選に当選できた場合には、未消化のまま消滅する継続期間を少なくするための遊技戦略がまんまと当たったことで、遊技者は従来得られなかった大きな満足感を得ることができる。

【0009】

以上のように、本発明の遊技機は、高確率状態が所定期間に渡って継続する遊技機の優れた遊技性を維持しつつ、遊技戦略の幅を拡大することで遊技者側の満足感を更に高めることが可能な遊技機である。

【0010】

本発明の遊技機としては、遊技領域に玉を打ち込んで遊技するパチンコ遊技機や、コインを対価としてゲームを実行可能なスロットマシン等がある。パチンコ遊技機としては、遊技価値として遊技媒体である玉を使用する遊技機であっても良く、遊技価値として玉を利用せずポイントを付与する、いわゆる封入式の遊技機であっても良い。スロットマシンとしては、遊技価値としてメダルやコイン等の遊技媒体を使用するスロットマシンであっても良く、遊技媒体を使用しない、いわゆる完全クレジット式のスロットマシンであっても良い。なお、スロットマシンとしては、パチンコ玉を遊技媒体としたパロット（R）などであっても良い。

【0011】

本発明における好適な一態様の遊技機が備える高確率状態発生手段は、前記特別状態が終了した時点から予め定められた最大回数のゲームが実行されるまでの期間を前期最大継続期間として高確率状態を発生させ、

前記今回継続期間設定手段は、前記最大回数の範囲内で消化可能なゲームの回数である継続回数を前記今回継続期間として設定可能である（請求項2）。

この場合には、今回継続期間として設定された継続回数を最大回数から差し引いた回数が、次回の高確率状態に付加されることになる。

【0012】

本発明における好適な一態様の遊技機は、前記高確率状態が終了する毎に、前記今回継続期間、前記持越継続期間、及び前記特別状態が当選したか否かを高確率状態データとして記録する記録手段と、

この記録手段により記録された高確率状態データを遊技者に対して表示するデータ表示手段と、を備えている（請求項３）。

今回継続期間、持越継続期間、特別状態の当選有無等を記録した履歴データである高確率状態データを遊技者に対して表示すれば、遊技者が自分自身の遊技戦略の履歴を客観的に把握できるようになり、より一層満足感を高めることができる。

【図面の簡単な説明】

【００１３】

10

【図１】実施例における、スロットマシンの外観を示す正面図。

【図２】実施例における、入賞ラインを示す説明図。

【図３】実施例における、リールの外周に配置された図柄の配列を展開して示す展開図。

【図４】実施例における、スロットマシンの役、入賞図柄、利益を示す説明図。

【図５】実施例における、スロットマシンの電氣的な構成を示すブロック図。

【図６】実施例における、ビッグボーナス役の当選確率を例示して説明する図。

【図７】実施例における、継続ゲーム数設定画面を示す正面図。

【図８】実施例における、高確率状態スタート画面を示す正面図。

【図９】実施例における、継続ゲーム数設定画面を示す正面図。

【図１０】実施例における、高確率状態履歴データ表示画面を示す正面図。

20

【図１１】実施例における、高確率状態集計データ表示画面を示す正面図。

【発明を実施するための形態】

【００１４】

本発明の実施の形態につき、以下の実施例を用いて具体的に説明する。

（実施例）

本例は、ボーナス役の当選確率が高められる高確率状態を発生するスロットマシン（遊技機）１に関する例である。この内容について、図１～図１１を用いて説明する。

【００１５】

30

まず、本例のスロットマシン１の外観的な構成について、図１を参照して説明する。スロットマシン１の前面部分は、略矩形状の図柄表示窓１１を略中央に設けた前面枠体１０によって形成されている。前面枠体１０は、図柄表示窓１１の上側に上部パネル１２を備え、図柄表示窓１１の下側には、スロットマシン１の基部をなすベース部１００が形成されている。図柄表示窓１１の右側には、入賞に応じたメダル（遊技価値をなす遊技媒体）の付与数を表示する付与数表示部５５１、及びクレジット数を表示するクレジット表示部５５２が配置されている。

【００１６】

40

ベース部１００は、遊技者から奥まって位置する図柄表示窓１１に相対して張り出すように形成されている。ベース部１００は、図柄表示窓１１に隣り合う上端部に柵面状の操作面１４を有し、下端部に受け皿１５を有し、操作面１４の下側に隣接して操作パネル１３を有している。

【００１７】

操作面１４には、ゲームにメダルを賭けるためのベットボタン６４と、クレジットされたメダルを受け皿１５に払い出させるための精算ボタン６５と、メダルを直接投入するためのメダル投入口６３０と、が配置されている。

操作パネル１３には、リール２１の図柄変動を開始させるためのスタートレバー６２（ゲーム開始操作手段）と、図柄変動を停止させるためのストップボタン６１（停止操作手段）と、高確率状態の継続回数（今回ゲーム数）の設定に利用される十字キー６７と、が配置されている。

【００１８】

50

上部パネル１２では、横長の装飾ランプ部５６が上段に配置され、液晶表示部５３及び

スピーカ（効果音出力手段）５２０が下段に配置されている。スピーカ５２０は、左右両端に一对配置されており、その中間に液晶表示部５３が配置されている。

【００１９】

ベットボタン６４は、クレジットされたメダルの中から規定数のメダルをゲームに賭けるためのボタンである。規定数３枚の３枚賭けゲームが行われる非ボーナス状態では、ベットボタン６４の操作に応じて３枚のメダルが賭けられる。規定数２枚の２枚賭けゲームが行われるビッグボーナス状態（特別状態）では、ベットボタン６４の操作に応じて２枚のメダルが賭けられる。ただし、残りのクレジットが不足している場合には、残ったクレジット全て（１枚又は２枚）が賭けられる。

スタートレバー６２は、遊技者がゲームを開始するために操作する操作レバーである。規定数のメダルが賭けられた状態でスタートレバー６２の操作が検知されたとき、ゲームが開始される。

【００２０】

図柄表示窓１１は、図柄表示領域１１０Ｌ、Ｃ、Ｒを含む表示窓である。各図柄表示領域１１０Ｌ、Ｃ、Ｒは、いずれも３図柄分の図柄表示領域である。図柄表示窓１１全体では、３行３列よりなる２次元マトリクス状に配置された９図柄分の図柄表示領域が形成されている。図柄表示窓１１は、遊技者側から図柄２０が見えるように、窓全体が透明な樹脂プレートにより形成されている。

【００２１】

２次元マトリクス状に９個の図柄２０が配置される図柄表示領域においては、図２に示すごとく、入賞の対象となる入賞図柄の並び方向である入賞ライン２１１～２１５が設定されている。本例の入賞ラインは、上中下段、３本の水平方向の入賞ライン２１１～２１３、及び対角方向の入賞ライン２１４、２１５よりなる５ラインにより構成されている。なお、本例のスロットマシン１では、ベット数によらず５本全ての入賞ライン２１１～２１５が常に有効になる。

【００２２】

各図柄表示領域１１０Ｌ、Ｃ、Ｒの裏側には、図柄変動表示手段２（図５）を構成するリール２１Ｌ、Ｃ、Ｒがそれぞれ配置されている。リール２１Ｌ、Ｃ、Ｒは、図３に示すごとく、円柱形状の外周面に略一定の間隔を空けて２１個の図柄２０が配置された回転式のリールである。なお、リール２１としては、本例の回転式のリールに代えて、液晶ディスプレイに図柄を変動表示する画像式のリールを採用することもできる。

【００２３】

ストップボタン６１は、図１に示すごとく、リール２１を停止させるための操作ボタンである。本例のストップボタン６１は、左リール２１Ｌに対応する左ストップボタン６１Ｌ、中リール２１Ｃに対応する中ストップボタン６１Ｃ、及び右リール２１Ｒに対応する右ストップボタン６１Ｒを組み合わせてなる。

【００２４】

スピーカ５２０及び装飾ランプ部５６は、音あるいは光により遊技を演出するための演出手段である。

液晶表示部５３は、アニメーションや写真等を表示して遊技を演出する演出手段である。特に、本例の液晶表示部５３は、高確率状態に関する遊技データである後述する高確率状態データを表示するデータ表示手段５３０としての機能を備えている。

【００２５】

本例のスロットマシン１では、図４のごとく、１５枚役や８枚役などの複数種類の小役のほか、ビッグボーナス役（ＢＢ１役、ＢＢ２役）、リプレイ役が設定されている。同図では、左列に各役の名称を、中列に各役に対応する図柄の組合せである入賞図柄を、右列に入賞に応じて遊技者に付与される利益を示してある。利益としては、同図中「利益」欄の左側に示す通常状態（非ボーナス状態）下の利益と、右側に示すビッグボーナス状態（図中、ＢＢ状態）下の利益とがある。なお、ビッグボーナス状態の発生中では、同図中下段のごとく１５枚役の入賞図柄が２種類追加されている。

【0026】

このスロットマシン1では、3種類の遊技状態が設定されている。

(1) 低確率状態：ビッグボーナス役の当選確率が低く、遊技者にとって最も不利な遊技状態。

(2) 高確率状態：ビッグボーナス役の当選確率が高く、低確率状態よりも遊技者にとって有利な状態。

(3) ビッグボーナス状態（BB状態）：小役の当選確率が高く、遊技者にとって最も有利な特別状態。低確率状態あるいは高確率状態下でビッグボーナス役が入賞したときに発生する。

【0027】

次に、本例のスロットマシン1の電氣的な構成について、図5を参照して説明する。スロットマシン1の全体動作を制御する制御部3に対しては、既出の構成のほか、メダル投入口630（図1）から投入されたメダルを検知する投入メダル検知部63、リール21と共に図柄変動表示手段2を構成するリール駆動部22、リール21の回転位置を検知する基準位置検知部66、メダルを受け皿15に払い出すメダル払出部54、データ表示手段530としての機能を備える液晶表示部53、付与数表示部551やクレジット表示部552を含む各種表示部55、遊技者の有利度合いを表す設定値（1～6の6段階）を設定するための設定値操作部68、及びスピーカ520を制御する音声出力部52等が電氣的に接続されている。

【0028】

リール駆動部22は、ステップ単位で制御可能なステッピングモータ（図示略）を含み、このステッピングモータの回転駆動力によりリール21を回転駆動する手段である。

基準位置検知部66は、各リール21L、C、Rについて基準位置片の通過を検知し、検知信号を出力する検知部である。

設定値操作部68は、設定キー680を利用して、通常状態に当たる低確率状態下のビッグボーナス役の内部当選確率が異なる6段階の設定値を変更するための操作部である。

【0029】

制御部3は、図5に示すごとく、CPU31と、メモリ手段であるROM33・RAM34と、入出力インターフェースとしてのI/O部32と、内部当選役抽選用の乱数を抽出する乱数抽出部35と、乱数を発生する乱数発生部350と、を有している。CPU31は、ROM33から読み込みしたソフトウェアプログラムを実行することにより以下の各手段としての機能を実現する。

【0030】

(1) ゲーム開始許可手段40：規定数のメダルがゲームに賭けられたときにゲームの開始を許可する手段。

(2) 内部抽選手段41：内部抽選により内部当選役を決定し、その内部当選役に対応する内部当選フラグを成立させる手段。内部抽選手段41は、特別抽選手段としての機能を含み、特別状態であるビッグボーナス状態の発生契機となるビッグボーナス役の内部抽選を実行する。

(3) フラグ制御手段410：内部当選役に対応する内部当選フラグを制御する手段。

(4) 表示制御手段42：リール21を制御する手段。

(5) 入賞判定手段43：入賞ラインに沿って停止された図柄の組合せが入賞図柄であるか否かを判定する手段。

(6) 利益付与手段44：小役等の入賞に応じて利益を付与する手段。

(7) ボーナス状態発生手段（特別状態発生手段）45：ビッグボーナス役（BB1役、BB2役）の入賞に応じて特別状態であるビッグボーナス状態を予め定められた特別期間に渡って発生させる手段。

(8) 高確率状態発生手段46：予め定められた高確率条件が成立したとき、ビッグボーナス役の当選確率が高い高確率状態を発生させる手段。本例では、高確率条件として、ビッグボーナス状態の終了が設定されている。高確率状態は、予め定められた最大継続ゲー

10

20

30

40

50

ム数（最大回数）の消化期間である最大継続期間を上限として発生可能である。なお、前回の高確率状態からの持越がない場合の最大継続期間としては、高確率状態が発生する毎の付与ゲーム数である100ゲームの消化期間が設定される。

（9）今回継続期間設定手段461：予め定められた最大継続期間の範囲内において今回の高確率状態で消化可能な今回継続期間を遊技者の操作に応じて設定する手段。今回の高確率状態で消化可能なゲームの継続回数（今回ゲーム数）が今回継続期間として設定される。

（10）継続期間持越手段462：最大継続ゲーム数から今回ゲーム数を差し引いたゲーム数（持越ゲーム数）の消化期間を持越継続期間として特定し、次回の高確率状態に付加する手段。

（11）記録手段48：スロットマシン1の各種の遊技データをRAM34の記憶エリアに記録する手段。

（12）遊技データ集計手段49：遊技データを集計する手段。

【0031】

ROM33は、何れも図示を省略するが、内部抽選手段41が内部当選役の抽選に用いる内部当選役抽選テーブル、及び表示制御手段42がリール21の停止制御に用いるリール制御テーブルを記憶している。

リール制御テーブルは、入賞ライン上に停止可能な停止位置が規定されたデータテーブルである。

【0032】

内部当選役抽選テーブルは、0～65535の内部当選役抽選用の乱数のうち、各役の当選乱数の範囲が規定されたデータテーブルである。内部当選役抽選テーブルとしては、通常状態に当たる低確率状態に適用されるテーブルと、ビッグボーナス状態に適用されるテーブルとがある。なお、内部当選役抽選テーブルは、設定値毎に用意され、通常状態下のビッグボーナス役の内部当選確率が異なっている。図6は、設定1のビッグボーナス役の当選乱数の個数及び当選確率、設定6のビッグボーナス役の当選乱数の個数及び当選確率の例示である。同図中の「乱数」欄の各数字は、当選乱数の個数を示し、「確率」欄の各数字は $1/x$ の確率の値のうちのxの値を示している。xの値が小さいほど、高確率となっている。同図（a）は、低確率状態下の当選確率等を示し、同図（b）は、高確率状態下の当選確率等を示している。

【0033】

低確率状態におけるBB1役及びBB2役の内部当選確率は、設定1～6の6段階で設定されている。例えば、低確率状態下の設定1と設定6のビッグボーナス役の当選確率は、図6（a）に例示する通り、高設定である設定6の方が高くなっている。一方、高確率状態におけるBB1役及びBB2役の内部当選確率は、設定1～6の全設定について共通となっている。例えば、高確率状態下の設定1と設定6の当選確率等は、図6（b）に例示する通りである。高確率状態下では、設定毎の違いがなくなり、設定1でも設定6でも同じ当選確率となっている。その当選確率は、低確率状態下の設定6の当選確率よりもさらに高確率となっている。なお、図示は省略するが、ビッグボーナス役以外の各役の内部当選確率は、設定1～6の全設定について共通となっている。本例に代えて、高確率状態下のビッグボーナス役の当選確率について設定毎に差を設けることも良い。

【0034】

以上のような構成の本例のスロットマシン1の動作について説明する。

制御部3は、メダルの直接投入、あるいはベットボタン64の操作により、規定数のメダルのベット（賭け）を検知したとき、ゲームの開始を許可する。ゲームの開始が許可された状態では、スタートレバー62を有効に操作できゲームを開始できる。なお、リプレイ役の入賞を検知した場合には、制御部3は、メダルの直接投入、あるいはベット操作がされなくても次のゲームに対して自動的に規定数のメダルをベットする。

【0035】

スタートレバー62の有効操作を検知した制御部3は、乱数発生部350が発生する乱

10

20

30

40

50

数（０～６５５３５）の中から内部当選役抽選用の乱数を抽出する。制御部３は、内部当選役抽選テーブルに規定された各役の当選乱数に対して抽出された内部当選役抽選用の乱数を照合し、内部当選役を決定する。

【００３６】

制御部３は、いずれかの役を内部当選役として決定したとき、その内部当選役に対応する内部当選フラグをオン状態に切り換える。ボーナス役以外の他の役の内部当選フラグについては、当該内部当選フラグが初めて成立したゲームで入賞したか否かに関わらず次のゲームの開始までにオフ状態（ゼロ）にリセットされる。したがって、ボーナス役以外の各役が内部当選したゲームで入賞しなかった場合、全て取りこぼしとなる。一方、ボーナス役の内部当選フラグであるボーナス役フラグについては、入賞するまで、内部当選フラグの成立状態（オン状態）が次のゲームに順次、持ち越され、入賞に応じてオフ状態にリセットされる。このような制御により、ボーナス役については一旦、内部当選すれば、必ず入賞可能となっている。

【００３７】

制御部３は、上記の内部抽選に続いて、リール２１の図柄変動を開始させる。制御部３は、リール駆動部２２を構成するステッピングモータに制御パルスを入力し、１パルス毎に１ステップずつステッピングモータを回転させることでリール２１を回転させる。制御部３は、リール駆動部２２に入力した制御パルス数、すなわちステッピングモータが回転したステップ数をカウントしている。なお、各リール２１の基準位置片の検知信号を取り込むごとにステップ数がゼロリセットされ、直近の検知信号の後に生じたステップ数がカウントされる。

【００３８】

制御部３は、規則（遊技機の認定及び型式の検定等に関する規則）等が定める所定の引込範囲内の図柄を入賞ライン上に停止させる、いわゆる引込制御を実行する。本例では、この引込範囲として４図柄分に相当する範囲が設定されている。制御部３は、ストップボタン６１の操作に応じた変動停止信号を検知したときのステップ数をサンプリングすると共に、入賞ライン上に停止可能な停止位置が規定されたリール制御テーブルに対してそのステップ数を照合して停止位置を決定する。制御部３は、内部当選フラグに対応する図柄をその停止位置に引き込んでリール２１を停止させる。

【００３９】

全てのリール２１が停止した後、制御部３は、３基のリール２１Ｌ、Ｃ、Ｒを横断するように設定された入賞ライン２１１～２１５に沿って停止表示された図柄の組合せが所定の入賞図柄であるか否かを判定する。具体的には、制御部３は、停止した各リール２１Ｌ、Ｃ、Ｒのステッピングモータ（リール駆動部２２）のステップ数に基づき、入賞ライン２１１～２１５上に停止した図柄２０の種類を求め、その図柄２０の組合せについて入賞役が成立するか否かを判定する。

【００４０】

制御部３は、いずれかの入賞役の成立を判定したとき、その入賞役に対応する利益を付与する。例えば、１５枚役が入賞役である場合には１５枚のメダルを付与する（図４参照）。ビッグボーナス役が入賞したとき、制御部３は、その利益としてビッグボーナス状態を発生させる。ビッグボーナス状態の終了条件は、ＢＢ１役の入賞を契機としたボーナス状態と、ＢＢ２役の入賞を契機としたボーナス状態と、で相違がなく、いずれも４００枚を超えるメダルの払出が設定されている。

【００４１】

制御部３は、ビッグボーナス役の入賞を判定したとき、次のゲームからビッグボーナス状態を発生させると共に、ゼロスタートでメダルの累積払出数の計数を開始し、累積払出数が４００枚を超えたときにボーナス状態を終了させる。本例では、ビッグボーナス状態の終了が高確率状態の発生条件として設定されている。制御部３は、ビッグボーナス状態下の最後のゲームが終了したとき、図７（ａ）のごとく、次のゲームから高確率状態がスタートする旨を表す継続ゲーム数設定画面５３１を液晶表示部５３に表示させ、高確率状

態が発生する旨を報知する。

【0042】

制御部3は、スロットマシン1のリセット操作後に最初に発生したビッグボーナス状態の終了時には、高確率状態の継続期間の初期値である100ゲーム（高確率状態が発生する毎の付与ゲーム数）の消化期間を、新たに発生する高確率状態の最大継続期間として設定する。このとき、図7（a）の継続ゲーム数設定画面531では、高確率状態の最大継続期間に対応する最大継続ゲーム数（最大回数）である上記の100ゲームが、新たな高確率状態の継続期間（今回継続期間）に対応する今回ゲーム数（継続回数）として表示される。継続ゲーム数設定画面531では、図7（a）の最大継続ゲーム数の範囲内で今回ゲーム数を選択的に設定可能である。

10

【0043】

制御部3は、十字キー67の上ボタン・下ボタンが操作されると、今回ゲーム数を10ゲーム単位で増減させる。例えば、最大継続ゲーム数100ゲームに対して図7（b）のように今回ゲーム数が70ゲームに設定された場合、制御部3は、最大継続ゲーム数100ゲームの消化期間である最大継続期間と、今回ゲーム数70ゲームに対応する今回継続期間と、の差分である30ゲームを持越ゲーム数として一時保存する。持越ゲーム数は、スタートレバー62の有効操作に応じて高確率状態下のゲームが開始されるまで、継続ゲーム数設定画面531に表示される。

【0044】

制御部3は、継続ゲーム数設定画面531の表示中にスタートレバー62が有効に操作されたとき、高確率状態下で実行可能なゲーム数の上限として表示中の今回ゲーム数を確定すると共に、そのときの持越ゲーム数を記録した上で高確率状態下のゲームを開始する。さらに、この1ゲームを今回ゲーム数から差し引いた残り継続ゲーム数の表示を含む図8の高確率状態スタート画面532の表示を開始する。

20

【0045】

制御部3は、ビッグボーナス役が内部当選するか、あるいは高確率状態スタート画面532の残り継続ゲーム数がゼロになるまで高確率状態を継続的に発生する。残り継続ゲーム数がゼロに達する前にビッグボーナス役が内部当選したときには、そのときの残り継続ゲーム数が次の高確率状態に持越されることなくそのまま消滅する。

【0046】

その後、新たなビッグボーナス状態が発生し、メダルの累積払出数が400枚を超えてこのビッグボーナス状態が終了したとき、制御部3は、高確率状態の発生を報知する継続ゲーム数設定画面531（図9）を再度、表示する。このとき制御部3は、前回の高確率状態の発生時に一時保存した30ゲームの持越ゲーム数を読み出すと共に、高確率状態の継続期間の初期値である100ゲーム（付与ゲーム数）に対してこの持越ゲーム数を加算（付加）して、新たな高確率状態の最大継続ゲーム数（最大回数）130ゲームを設定する。

30

【0047】

図9の継続ゲーム数設定画面531では、図7の場合と同様、新たな高確率状態が継続する今回ゲーム数を、最大継続ゲーム数の範囲内で選択的に設定可能である。設定された今回ゲーム数と、最大継続ゲーム数130ゲームと、の差分は、図7の場合と同様、持越ゲーム数として一時保存され、次の高確率状態の発生時の付与ゲーム数に加算されて最大継続ゲーム数が設定される。

40

【0048】

また、本例の制御部3は、遊技中に各種の遊技データを記録している。記録対象の遊技データの中には、高確率状態に関する遊技データである高確率状態データが含まれている。制御部3は、記録した遊技データに基づき、図10の高確率状態履歴データ表示画面535Aを液晶表示部53に表示可能である。

【0049】

同図のように、制御部3は、高確率状態の発生時刻（同図中の「時刻」）、設定された

50

最大ゲーム数（同「最大」）、ビッグボーナス役が内部当選したときの消化ゲーム数（同「BB当」）、発生時に記憶した持越ゲーム数（同「持越」）を、高確率状態が発生する毎に順次記録する。

【0050】

なお、図10中、「BB当」の×印は、高確率状態が終了するまでにビッグボーナス役が当選しなかったことを表している。上記のように継続ゲーム数設定画面531を利用して高確率状態に設定された今回ゲーム数（「最大」）からビッグボーナス役の内部当選時点の消化ゲーム数（「BB当」）を差し引いたゲーム数が、高確率状態下で実行されることなく消滅したゲーム数となる。

【0051】

さらに、本例の制御部3は、記録した遊技データを集計して遊技の参考となる遊技データを集計する。集計対象の遊技データの中には、高確率状態に関する遊技データである高確率状態データが含まれている。制御部3は、集計した遊技データに基づき、図11の高確率状態集計データ表示画面535Bを液晶表示部53に表示可能である。同図は、2012年10月10日から同年11月11日までを対象期間とした集計例であり、集計対象の遊技データとしては以下の各データがある。

【0052】

（1）高確率状態移行回数：ビッグボーナス状態終了後に高確率状態に移行した累積移行回数。

（2）高確率状態でのBB回数：高確率状態下のゲームでのビッグボーナス役の累積当選回数。

（3）高確率付与ゲーム数：高確率状態の発生に際して付与されたゲーム数。高確率状態が発生する毎の付与ゲーム数である100ゲームに対して高確率状態移行回数を乗算した値。

（4）高確率消化ゲーム数：高確率状態下で実行された累積ゲーム数。

（5）高確率消滅ゲーム数：高確率状態下のビッグボーナス役当選に応じて実行されることなく消滅した累積ゲーム数。

（6）高確率ゲーム数消化率：高確率付与ゲーム数に対する高確率消化ゲーム数の割合。

【0053】

図10の高確率状態履歴データ表示画面535A、図11の高確率状態集計データ表示画面535Bの表示により、高確率状態に関する遊技戦略の良否を遊技者が判断できる。例えば、高確率状態履歴データ表示画面535Aによれば、「BB当」に×印が少なく、最大ゲーム数と消化ゲーム数との差が少ないとき、高確率状態の発生権利を効率的に活用してビッグボーナス役を当選できているという遊技結果を把握できる。高確率状態集計データ表示画面535Bによれば、高確率状態の発生権利の有効活用度合いを「高確率消滅ゲーム数」や「高確率ゲーム数消化率」等によって把握できる。

【0054】

なお、「高確率ゲーム数消化率」については、図10中の「BB当」の×印が付されたデータを除いて集計することも良い。高確率状態下でビッグボーナス役が当選せず「BB当」に×印が付されたデータについては、当然ながら高確率状態の消化率が100%となるため、図11の「高確率ゲーム数消化率」を引き上げるように作用するからである。

【0055】

以上のように構成された本例のスロットマシン1の遊技では、高確率状態の継続期間である今回継続期間（今回ゲーム数）を遊技者が自分自身の好みで設定することが可能である。例えば、特別状態が早く当選しそうだと判断したときには、今回継続期間を短めに設定し、残余分を持越ゲーム数として次回の高確率状態へ持ち越すという遊技戦略が可能となっている。短めに設定した今回継続期間の範囲内でビッグボーナス役が当選したときには、消滅する継続期間を少なくする遊技戦略がまんまと当たったことで、遊技者は従来得られなかった大きな満足感を得ることができる。

【0056】

以上のように、本例のスロットマシン 1 は、高確率状態が所定期間に渡って継続する遊技機の優れた遊技性を維持しつつ、遊技戦略の幅を拡大することで遊技者側の満足感を更に高めることが可能な遊技機である。

【0057】

本例に代えて、あるいは加えて以下のような構成を採用することもできる。さらに、以下の各構成は適宜組み合わせることもできる。

本例では、大当たりであるビッグボーナス状態の終了後は必ず高確率状態へ移行するが、大当たり終了後に高確率状態へ移行しない場合を設定しても良い。例えば、大当たりの終了時に高確率状態へ移行するか否かを決定するための抽選を実行し、当選した場合に限って高確率状態へ移行するように構成しても良い。

本例では、ボーナス状態の終了時に高確率状態の継続回数（今回ゲーム数）を設定可能としている。継続回数を設定するタイミングは本例に限定されない。低確率状態や、ボーナス状態開始時、ボーナス状態の途中などのタイミングで継続回数を設定できるように構成しても良い。

【0058】

ある遊技者が遊技を終了する時点で持越ゲーム数が一時保存されている場合について、その持越ゲーム数を遊技者の識別情報と対応付けた状態で一旦記憶し、翌日以降のその遊技者の遊技の際、記憶された持越ゲーム数を読み出して使用可能に構成することも良い。例えば、遊技者が所持する IC カードに持越ゲーム数を記憶し、翌日以降の遊技時にその IC カードから持越ゲーム数を読み出すことができる。持越ゲーム数を記憶する媒体はカードに限らず遊技場側のサーバー装置等が備える媒体であっても良い。

【0059】

本例では、特別状態としてビッグボーナス状態を例示している。特別状態はビッグボーナス状態に限定されるものではなく、入賞の発生頻度が高まる状態であればどのような状態であってもよい。例えば、リプレイ役の発生頻度が高まるリプレイタイムを特別状態として採用しても良い。また、小役の入賞を補助するための情報を遊技者に報知することにより小役の入賞頻度が高まるアシストタイムを特別状態として採用することもできる。

【0060】

本例では、遊技機としてスロットマシンを例示したが、パチンコ遊技機に適用することもできる。具体的には、大当たりが終了した時点から予め定められた回数的大当たり抽選（ゲームに相当）が実行されるまで大当たりの当選確率を高めた高確率状態を発生可能なパチンコ遊技機に適用することが可能である。パチンコ遊技機の場合、高確率状態の継続期間を遊技者が任意に設定可能に構成すると良い。

各遊技機で記録あるいは集計された高確率状態データを、遊技場内に設置された管理装置等に向けて出力することも良い。遊技場側で遊技戦略の傾向を把握できるようになる。

【0061】

以上、実施例のごとく本発明の具体例を詳細に説明したが、これらの具体例は、特許請求の範囲に包含される技術の一例を開示しているにすぎない。言うまでもなく、具体例の構成や数値等によって、特許請求の範囲が限定的に解釈されるべきではない。特許請求の範囲は、公知技術や当業者の知識等を利用して前記具体例を多様に変形、変更あるいは組み合わせる技術を含む。

【符号の説明】

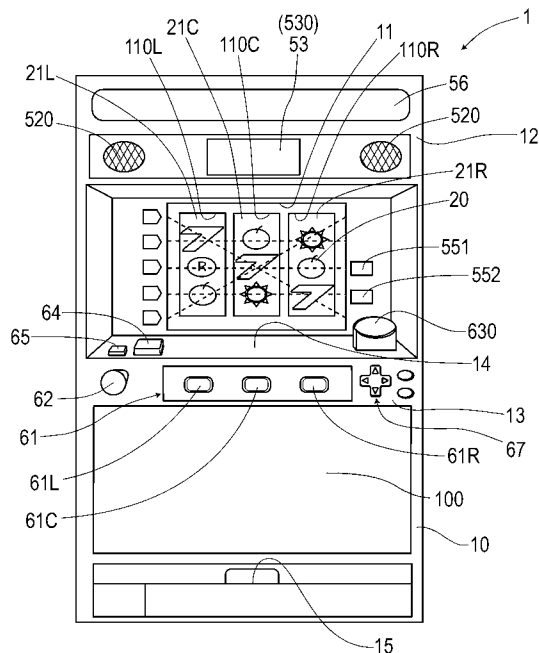
【0062】

- 1 スロットマシン（遊技機）
- 2 図柄変動表示手段
- 3 5 乱数抽出部
- 4 0 ゲーム開始許可手段
- 4 1 内部抽選手段（特別抽選手段）
- 4 1 0 フラグ制御手段
- 4 2 表示制御手段

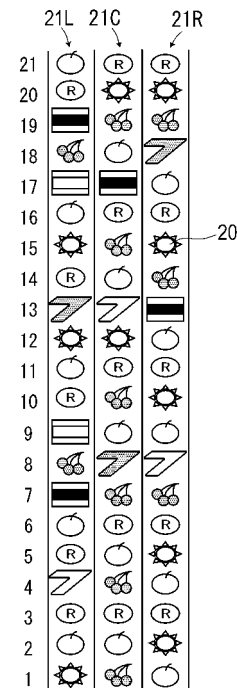
- 4 3 入賞判定手段
- 4 4 利益付与手段
- 4 5 ボーナス状態発生手段（特別状態発生手段）
- 4 6 高確率状態発生手段
- 4 6 1 今回継続期間設定手段
- 4 6 2 継続期間持越手段
- 4 8 記録手段
- 4 9 遊技データ集計手段
- 5 3 液晶表示部
- 5 3 0 データ表示手段
- 5 3 1 継続ゲーム数設定画面
- 5 3 2 高確率状態スタート画面
- 5 3 5 A 高確率状態履歴データ表示画面
- 5 3 5 B 高確率状態集計データ表示画面
- 6 1 ストップボタン（停止操作手段）
- 6 2 スタートレバー（ゲーム開始操作手段）
- 6 3 0 メダル投入口
- 6 4 ベットボタン

10

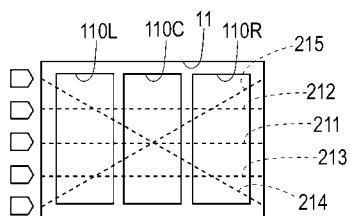
【図 1】



【図 3】



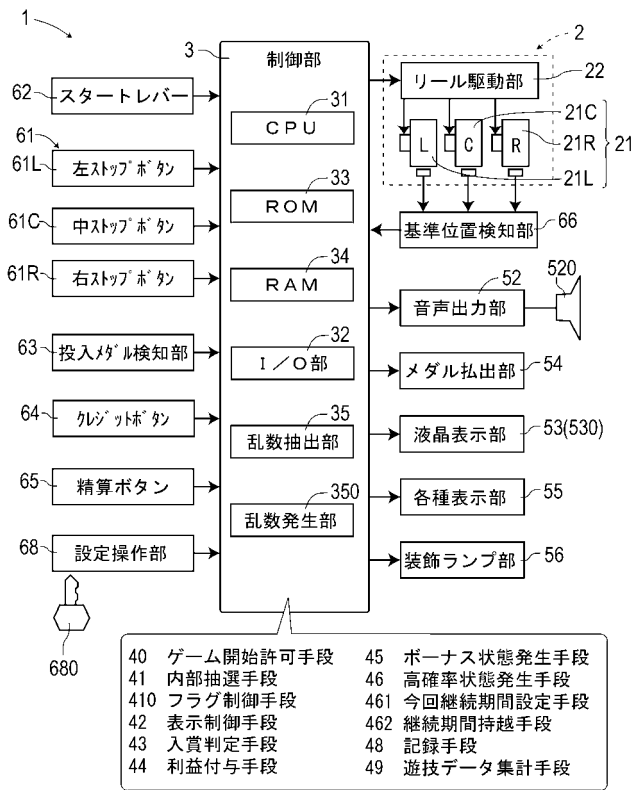
【図 2】



【 図 4 】

役	図 柄	利 益	
		通常状態	BB状態
BB 1 役		0 枚 + BB 1	—
BB 2 役		0 枚 + BB 2	—
1 枚役		1	1 5
8 枚役		8	1 5
1 5 枚役		1 5	1 5
2 枚役		2	1 5
リプレイ役		リプレイゲーム	—
BB 中のみ			
1 5 枚役		—	1 5
1 5 枚役		—	1 5

【 図 5 】



【 図 6 】

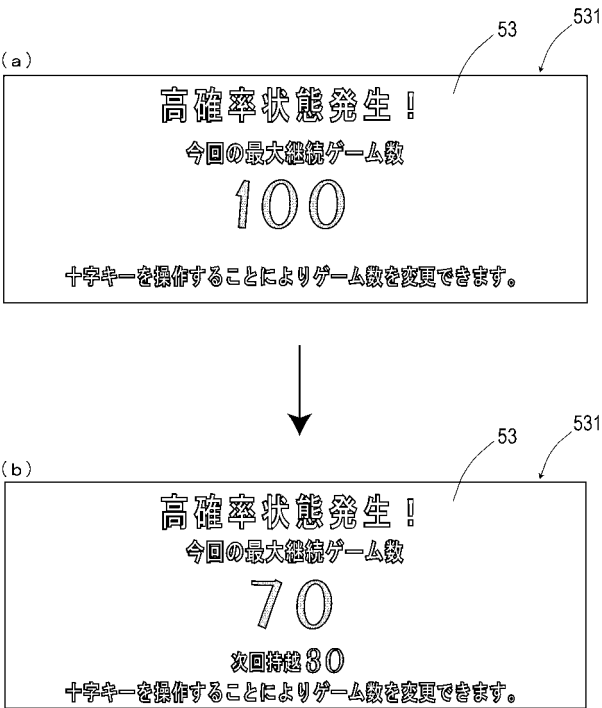
(a) 低確率状態

役	設定 1		設定 6	
	乱数	確率	乱数	確率
BB 1	180	364. 1	230	284. 9
BB 2	180	364. 1	230	284. 9

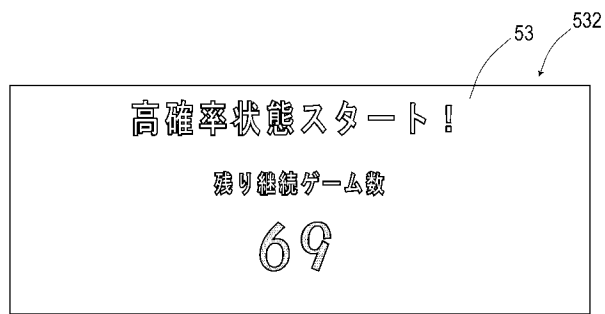
(b) 高確率状態

役	設定 1		設定 6	
	乱数	確率	乱数	確率
BB 1	500	131. 1	500	131. 1
BB 2	500	131. 1	500	131. 1

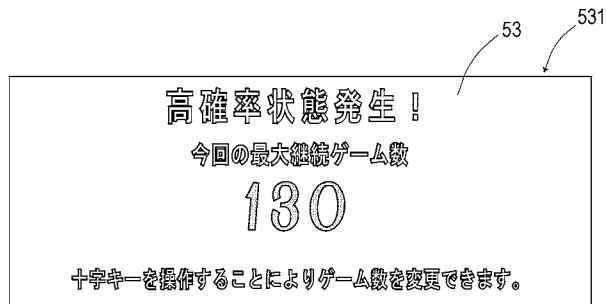
【 図 7 】



【図 8】



【図 9】



【図 10】

高確率状態履歴データ

	時刻	最大	BB当	持越
1回前	20:15	120	×	0
2回前	19:52	80	71	20
3回前	19:26	100	31	0
4回前	15:03	130	×	0
5回前	11:51	100	×	30
6回前	11:30	70	56	30
7回前	11:08	120	110	0
8回前	10:47	80	68	20

【図 11】

高確率状態集計データ

遊技期間 : 2012.10.10~2012.11.11

高確率状態移行回数	57
高確率状態でのBB回数	39
高確率付与ゲーム数	5700
高確率消化ゲーム数	4405
高確率消滅ゲーム数	1295
高確率ゲーム数消化率	77.3%

フロントページの続き

Fターム(参考) 2C082 AA02 AB03 AB16 AC22 AC36 AC52 AC77 AC82 BA02 BA22
BA32 CA02 CA24 CB04 CB22 CB32 CC01 CD12 CD18 CD25
2C088 AA54 CA27 EA10