

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6943623号

(P6943623)

(45) 発行日 令和3年10月6日(2021.10.6)

(24) 登録日 令和3年9月13日(2021.9.13)

(51) Int.Cl.

A63F 5/04 (2006.01)

F I

A63F 5/04 G03B

請求項の数 1 (全 31 頁)

(21) 出願番号 特願2017-102270 (P2017-102270)  
(22) 出願日 平成29年5月24日(2017.5.24)  
(65) 公開番号 特開2018-196548 (P2018-196548A)  
(43) 公開日 平成30年12月13日(2018.12.13)  
審査請求日 令和2年4月21日(2020.4.21)

(73) 特許権者 000144153  
株式会社三共  
東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号  
(72) 発明者 小倉 敏男  
東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株  
式会社三共内

審査官 西岡 貴央

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】

遊技を行うことが可能な遊技機であって、  
第1数値を表示する第1表示手段と、  
第2数値を表示する第2表示手段と、  
前記第1表示手段に表示される前記第1数値と前記第2表示手段に表示される前記第2  
数値を更新させる更新制御を実行可能な更新手段と、

発光手段と、

前記更新制御に応じた更新音を出力可能な音出力手段と、を備え、

前記更新手段は、

前記第1表示手段に表示される前記第1数値を増加させる第1増加更新制御と、

前記第2表示手段に表示される前記第2数値を増加させる第2増加更新制御と、

前記第1表示手段に表示される前記第1数値を減少させる第1減少更新制御と、

前記第2表示手段に表示される前記第2数値を減少させる第2減少更新制御と、を実行  
可能であり、特定条件が成立したときに、前記第1増加更新制御と前記第2増加更新制御とを、異なる  
タイミングで開始可能であり、前記発光手段は、

前記第2増加更新制御が実行されるときに、特定光量で発光し、

前記第2減少更新制御が実行されるときに、発光しない、または前記特定光量よりも低

10

20

い光量で発光し、

前記音出力手段は、

前記第 2 増加更新制御が実行されるときに、特定音量の更新音を出力し、

前記第 2 減少更新制御が実行されるときに、前記特定音量の更新音を出力せず、前記特定音量よりも小さい音量の更新音を出力する、遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技を行う遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技機として、所定の賭数を設定し、スタート操作が行われたことに基づいて、複数種類の識別情報の可変表示が行われるスロットマシンや、遊技球などの遊技媒体を発射装置によって遊技領域に発射し、該遊技領域に設けられている入賞口などの始動領域に遊技媒体が入賞したときに複数種類の識別情報の可変表示が行われるパチンコ遊技機などがある。

【0003】

このような遊技機として、遊技者にとって有利な状態である A T (アシストタイム) に制御される期間に相当する A T 残りゲーム数を液晶表示器に表示し、たとえば、遊技者による演出用スイッチが操作されることにより、表示されていた A T 残りゲーム数を増加更新させることが可能なスロットマシンが知られている(たとえば、特許文献 1 参照)。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献 1】特開 2014 - 121462 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

上述した遊技機に対して、A T 残りゲーム数としての第 1 数値の他に、該第 1 数値とは異なる第 2 数値も表示するという思想を適用できたとしても、同一の条件が成立したときに、第 1 数値と第 2 数値とを更新するときのことが鑑みられておらず遊技の興趣を向上させることができなかった。

【0006】

この発明は、かかる実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、遊技の興趣を向上させるように、第 1 数値と第 2 数値とを更新する遊技機を提供することである。

【課題を解決するための手段】

【0007】

(A) 遊技を行うことが可能な遊技機であって、

第 1 数値を表示する第 1 表示手段と、

第 2 数値を表示する第 2 表示手段と、

前記第 1 表示手段に表示される前記第 1 数値と前記第 2 表示手段に表示される前記第 2 数値を更新させる更新制御を実行可能な更新手段と、

発光手段と、

前記更新制御に応じた更新音を出力可能な音出力手段と、を備え、

前記更新手段は、

前記第 1 表示手段に表示される前記第 1 数値を増加させる第 1 増加更新制御と、

前記第 2 表示手段に表示される前記第 2 数値を増加させる第 2 増加更新制御と、

前記第 1 表示手段に表示される前記第 1 数値を減少させる第 1 減少更新制御と、

前記第 2 表示手段に表示される前記第 2 数値を減少させる第 2 減少更新制御と、を実行可能であり、

10

20

30

40

50

特定条件が成立したときに、前記第 1 増加更新制御と前記第 2 増加更新制御とを、異なるタイミングで開始可能であり、

前記発光手段は、

前記第 2 増加更新制御が実行されるときに、特定光量で発光し、

前記第 2 減少更新制御が実行されるときに、発光しない、または前記特定光量よりも低い光量で発光し、

前記音出力手段は、

前記第 2 増加更新制御が実行されるときに、特定音量の更新音を出力し、

前記第 2 減少更新制御が実行されるときに、前記特定音量の更新音を出力せず、前記特定音量よりも小さい音量の更新音を出力する。

10

( 1 ) 遊技を行うことが可能な遊技機（たとえば、スロットマシン 1、パチンコ遊技機）であって、

第 1 数値（たとえば、図 3（C）に示すクレジット数（メイン））と第 2 数値（たとえば、図 3（D）に示すクレジット数（サブ））とを表示する表示手段（たとえば、クレジット表示器 1 1 および液晶表示器 5 1）と、

特定条件が成立したときに（たとえば、図 3（A）に示すように、8 枚役が入賞したときに）、前記第 1 数値を更新させる更新制御と前記第 2 数値を更新させる更新制御とを、異なるタイミングで開始可能な（たとえば、図 3 に示すように、クレジット数（メイン）の増加更新はタイミング T 2 で開始されるのに対し、クレジット数（サブ）の増加更新はタイミング T 2 後のタイミング T 3 で開始される）更新手段（たとえば、メイン制御部 4 1 およびサブ制御部 9 1）とを備える。

20

【 0 0 0 8 】

このような構成によれば、第 1 数値の更新制御と第 2 数値の更新制御とを異なるタイミングで開始させることから、これらの更新制御を同一のタイミングで行う遊技機と比較して、数値が更新されたことを遊技者に強く印象付けることができる。その結果、遊技の興趣を向上させるように、第 1 数値と第 2 数値とを更新することができる。

【 0 0 0 9 】

( 2 ) 前記第 1 数値の更新制御には、遊技者にとって有利な更新制御（たとえば、図 4 に示す増加更新）と、遊技者にとって不利な更新制御（たとえば、図 7 に示す減少更新）とが含まれ、

30

有利な更新制御が行われるときの前記第 1 数値の更新制御の動作態様と、不利な更新制御が行われるときの前記第 1 数値の更新制御の動作態様とが異なる（たとえば、図 4 に示す縦方向に数値がスクロールする態様での更新であり、図 7 に示す横方向に数値がスクロールする態様での更新である）。

【 0 0 1 0 】

このような構成によれば、有利な更新が行われるか、不利な更新が行われるかを分かり易くすることができる。

【 0 0 1 1 】

( 3 ) ( 2 ) の遊技機において、

前記表示手段は、前記第 1 数値が複数分更新される複数分更新制御が実行される場合、複数分更新制御が有利な更新制御であるときには複数分更新制御の途中経過を表示する一方で、複数分更新制御が不利な更新制御であるときには複数分更新制御の途中経過を表示しない（たとえば、図 1 1（D）に示すように、クレジットが増加更新される場合にメダル 1 枚に対応する数字が順次更新されることで更新途中の数字が表示されるのに対して、図 1 1（C）に示すように、メダルが減る方向に更新する場合に更新途中の「5 0 0」などを表示することなく最終的な更新結果である「4 9 8」が表示される）。

40

【 0 0 1 2 】

このような構成によれば、有利な更新が行われるか、不利な更新が行われるかが分かりやすく、かつ、有利な更新が行われる場合には途中経過が表示されるため、不利な更新に比べて有利な更新を強く印象付けることができる。

50

## 【 0 0 1 3 】

( 4 ) ( 2 ) または ( 3 ) に記載の遊技機において、

有利更新が行われた後の数値と、不利更新が行われた後の数値とが同じであるときにおいても、有利更新が行われるときの数値の更新の動作態様と、不利更新が行われるときの数値の更新の動作態様とが異なる（たとえば、図 9 のクレジット数（メイン）A に示すように、更新が行われた後の表示は「 8 」であるものの、「 8 」が表示されるまでの数値の更新の動作態様は、更新前が「 0 」のときは数字が縦方向にスクロールする態様で更新され、更新前が「 1 1 」のときは数字が横方向にスクロールする態様で更新される）。

## 【 0 0 1 4 】

このような構成によれば、有利更新が行われるか、不利更新が行われるかが、さらに分かりやすくすることができる。

10

## 【 0 0 1 5 】

( 5 ) ( 2 ) ~ ( 4 ) いずれかに記載の遊技機において、

有利更新が行われるときの数値の更新の動作態様と、不利更新が行われるときの数値の更新の動作態様とでは、数値の動作方向が異なる（たとえば、図 9 に示すように、メダルが増えるような更新が行われるときは縦方向に数字がスクロールし、メダルが減るような更新が行われるときは横方向に数字がスクロールする）。

## 【 0 0 1 6 】

このような構成によれば、有利更新が行われるときと、不利更新が行われるときとで、数値の動作方向が異なるため、遊技者は一目見て、有利更新であるか、不利更新であるかを判断することができる。

20

## 【 0 0 1 7 】

( 6 ) ( 2 ) から ( 5 ) のいずれかに記載の遊技機において、

音を出力する音出力手段（たとえば、スピーカ 5 3 , 5 4 ）をさらに備え、

前記音出力手段は、有利更新が行われるときには音を出力する一方で、不利更新が行われるときには音を出力しない（たとえば、メダルが増えるような有利更新が行われるときはスピーカ 5 3 , 5 4 から音声出力されるのに対して、メダルが減るような不利更新が行われるときは音声は出力されない）。

## 【 0 0 1 8 】

このような構成によれば、遊技者に対して、不利更新に比べて有利更新を強く印象付けることができる。

30

## 【 0 0 1 9 】

( 7 ) ( 2 ) から ( 6 ) のいずれかに記載の遊技機において、

音を出力する音出力手段（たとえば、スピーカ 5 3 , 5 4 ）をさらに備え、

前記音出力手段は、有利更新が行われるときには、不利更新が行われるときよりも、音量を大きくする（たとえば、変形例に示すように、メダルが増えるような有利更新が行われるときも、メダルが減るような不利更新が行われるときもスピーカ 5 3 , 5 4 から音声出力されるものの、メダルが増えるような更新のときの方がメダルが減るような更新のときに比べて音量が大きい）。

## 【 0 0 2 0 】

このような構成によれば、遊技者に対して、不利更新に比べて有利更新を強く印象付けることができる。

40

## 【 0 0 2 1 】

( 8 ) ( 2 ) から ( 7 ) のいずれかに記載の遊技機において、

前記表示手段は、数値が複数分更新される場合、複数分の更新が有利更新であるときには複数分の更新が 1 ずつ更新されるように表示する一方で、複数分の更新が不利更新であるときには複数分の更新が一括で更新されるように表示する（たとえば、図 1 1 に示すように、メダルの枚数を 8 枚増加するときは、最終の更新結果が表示されるまで 1 枚ずつに対応する数字が順次更新されていくのに対して、メダルの枚数を 3 枚減少するときは一括で最終の更新結果が表示される）。

50

## 【 0 0 2 2 】

このような構成によれば、不利更新が行われるときは一括で更新後の数値が表示されるのに対して、有利更新が行われるときは1ずつ更新するように数値が表示されるため、有利更新が行われていることが分かりやすくすることができる。

## 【図面の簡単な説明】

## 【 0 0 2 3 】

【図1】スロットマシンの正面図である。

【図2】各種表示部を説明するための図である。

【図3】増加更新制御の開始タイミングを説明するための図である。

【図4】増加更新態様を説明するための図である。

【図5】縦スクロール態様を説明するための図である。

【図6】減少更新制御の開始タイミングを説明するための図である。

【図7】減少更新態様を説明するための図である。

【図8】横スクロール態様を説明するための図である。

【図9】クレジットが増加する場合などを説明するための図である。

【図10】第1数値と第2数値とその他の組合せを説明するための図である。

【図11】第2実施形態における数値の更新態様を説明するための図である。

【図12】クレジット数の更新態様の変形例を説明するための図である。

## 【発明を実施するための形態】

## 【 0 0 2 4 】

本発明に係るスロットマシンを実施するための形態を以下に説明する。

## 〔第1実施形態〕

第1実施形態では、本発明がスロットマシンに適用された場合の一例を説明する。図1(a)に示すように、前面扉1bには、操作手段の一例として、遊技者所有の遊技用価値(メダル)として記憶されているクレジットの範囲内において遊技状態に応じて定められた規定数の賭数を設定する際に操作されるMAX BETスイッチ6、クレジットとして記憶されているメダルおよび賭数の設定に用いたメダルを精算する(クレジットおよび賭数の設定に用いた分のメダルを返却させる)際に操作される精算スイッチ10、ゲームを開始する際に操作されるスタートスイッチ7、リールの回転を各々停止する際に操作されるストップスイッチ8L、8C、8R、および演出に用いるための演出用スイッチ56などが設けられている。以下では、1ゲームを開始可能な賭数が設定されている状態でのスタートスイッチ7への操作を「レバーオン操作」という。また、2つのリールが停止しており、1つのリールが回転している状態において、該1つのリールの回転を停止させる操作を「第3停止」という。なお、リールの個数は、3つに限らず、1つであってもよく、2以上であってもよい。また、可変表示部は、物理的なリールにて構成されている例を示しているが、液晶表示器などの画像表示装置にて構成されているものであってもよい。

## 【 0 0 2 5 】

液晶表示器51の右下には、メダルを投入可能なメダル投入部4が設けられ、前面扉1bの下部には、メダルが払い出されるメダル払出口9、およびスピーカ53、54が設けられている。

## 【 0 0 2 6 】

前面扉1bには、報知手段の一例として、遊技に関する情報を報知する遊技用表示部13が設けられている。遊技用表示部13には、クレジットとして記憶されているメダル数が表示されるクレジット表示器11、メダルの払出枚数やエラー時にエラーコードなどが表示される遊技補助表示器12、設定されている賭数を報知するための1BETLED14、2BETLED15、3BETLED16、メダル投入が可能であることを報知する投入要求LED17、スタートスイッチ7への操作が可能であることを報知するスタート有効LED18、ウエイト(前回のゲーム開始から一定期間経過していないためにリールの回転開始を待機している状態)中であることを点灯により報知するウエイト中LED19、およびリプレイ入賞後のリプレイゲーム中であることを報知するリプレイ中LED20

が設けられている。

【 0 0 2 7 】

図 1 ( b ) に示すように、スロットマシン 1 の内部には、遊技の進行を制御するとともに遊技の進行に応じて各種コマンドを出力する遊技制御基板 4 0、およびコマンドに応じて所定の演出を制御する演出制御基板 9 0 などが設けられている。遊技制御基板 4 0 は、遊技の進行に関する処理を行うとともに、遊技制御基板 4 0 に搭載あるいは接続された構成を制御するメイン制御部 4 1 を備える。演出制御基板 9 0 は、遊技制御基板 4 0 から送信されるコマンドを受けて演出を行う処理を行うとともに、演出制御基板 9 0 に搭載あるいは接続された構成を制御するサブ制御部 9 1 を備える。

【 0 0 2 8 】

メイン制御部 4 1 は、1 チップマイクロコンピュータにて構成され、ワークメモリとして使用される R A M 4 1 c、プログラムに従って制御動作を行うメイン C P U 4 1 a が内蔵されており、遊技の進行に関する処理を行うとともに、遊技制御基板 4 0 に搭載された制御回路の各部を直接的または間接的に制御する。M A X B E T スイッチ 6、スタートスイッチ 7、ストップスイッチ 8 L, 8 C, 8 R、および精算スイッチ 1 0 が操作されると、当該操作されたことを検出するための検出信号がメイン制御部 4 1 に入力される。メイン制御部 4 1 は、これら各種スイッチからの検出信号に基づき、これら各種スイッチへの操作を検出する。

【 0 0 2 9 】

メイン制御部 4 1 からは、遊技用表示部 1 3 に含まれる各種表示器を点灯制御あるいは表示制御するための制御信号が遊技用表示部 1 3 に出力される。遊技用表示部 1 3 に含まれる各種表示器は、メイン制御部 4 1 からの制御信号に基づき、点灯あるいは所定情報を表示する。

【 0 0 3 0 】

サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 と同様に 1 チップマイクロコンピュータにて構成され、ワークメモリとして使用される R A M 9 1 c、プログラムに従って制御動作を行うサブ C P U 9 1 a が内蔵されており、演出を行うための各種の制御を行うとともに、演出制御基板 9 0 に搭載された制御回路の各部を直接的または間接的に制御する。演出用スイッチ 5 6 が操作されると、当該操作されたことを検出するための検出信号がサブ制御部 9 1 に入力される。サブ制御部 9 1 は、演出用スイッチ 5 6 からの検出信号に基づき、演出用スイッチ 5 6 への操作を検出する。

【 0 0 3 1 】

サブ制御部 9 1 からは、液晶表示器 5 1 およびスピーカ 5 3, 5 4 のそれぞれを制御するための制御信号が液晶表示器 5 1 およびスピーカ 5 3, 5 4 のそれぞれに出力される。液晶表示器 5 1 は、サブ制御部 9 1 からの制御信号に基づき、所定情報を表示する。また、スピーカ 5 3, 5 4 は、サブ制御部 9 1 からの制御信号に基づき、音声を出力する。

【 0 0 3 2 】

なお、図 1 ( b ) は、あくまで一部であり、スロットマシン 1 の内部にはその他の構成も設けられている。

【 0 0 3 3 】

スロットマシン 1 においてゲームを行う場合には、まず、メダルをメダル投入部 4 に投入するか M A X B E T スイッチ 6 の操作などにより規定数の賭数 ( 本実施形態では、3 枚 ) を設定する。これにより、入賞ライン L N が有効となり、かつスタートスイッチ 7 への操作が有効となり、ゲームが開始可能な状態となる。賭数設定済の状態ではメダルが投入された場合には、その分はクレジットに増加される。

【 0 0 3 4 】

入賞ラインとは、リール 2 L, 2 C, 2 R の透視窓 3 に表示された図柄の組合せが入賞図柄の組合せであるかを判定するためのラインである。本実施形態では、1 本の入賞ライン L N のみ設けられている例について説明するが、複数の入賞ラインが設けられているものであってもよい。また、入賞を構成する図柄の組合せが入賞ライン L N に揃ったことを

10

20

30

40

50

認識しやすくする無効ラインLM1～LM4が設けられている。無効ラインLM1～LM4は、入賞判定されるラインではなく、入賞ラインLNに特定の入賞図柄の組合せ（いわゆるバラけ目）が揃った際に、無効ラインLM1～LM4のいずれかに所定の図柄の組合せを揃えることで、入賞ラインLNに特定の入賞を構成する図柄の組合せが揃ったことを認識しやすくするものである。

【0035】

1ゲームを開始可能となる賭数が設定されている状態（ゲームが開始可能な状態）でスタートスイッチ7が操作されると、リール2L, 2C, 2Rが回転することで図柄が変動表示され、ストップスイッチ8L, 8C, 8Rが操作されることで対応するリールの回転が停止する。そして、透視窓3の上中下段に3つの図柄が表示結果として導出表示される。入賞ラインLN上に入賞図柄の組合せが停止することで入賞が発生したときには、入賞に応じて、所定枚数のメダルが遊技者に対して付与される。このとき、クレジットが増加されるか、あるいはクレジットが上限数（50）に達した場合にはメダル払出口9からメダルが払い出される。

10

【0036】

また、本実施形態の入賞役は、遊技用価値（メダル）の払い出しを伴う小役と、再遊技を付与するリプレイと、遊技者にとって有利な遊技状態への移行を伴う特別役（たとえば、ボーナスなど）とがある。再遊技を付与するとは、遊技用価値（メダル、クレジットなど）を用いた賭数の設定を行わずとも賭数を自動設定（自動BET）させることにより次のゲームを行うことが可能となることである。再遊技を付与するとは、換言すれば、BET操作を行わずとも、次のゲームを開始可能とすることである。

20

【0037】

また、各入賞が発生するためには、内部抽選に当選して、当該役の当選フラグがRAM41cに設定されている必要がある。たとえば、ベルが入賞するためには、ベルが当選している必要がある。また、内部抽選により抽選される対象役を抽選対象役または当選役という。当選役は1以上の入賞役から構成される。また、当選役には、レア役が含まれている。レア役は、レア役以外の役と比較して、当選確率が低い役である。レア役は、たとえば、チェリー、スイカなどである。

【0038】

また、本実施形態に係るスロットマシンは、内部抽選の結果に対応する情報を報知する機能を備えている。また、該情報は、操作態様（操作手順ともいう。）を特定可能な情報である。本実施形態の操作態様は、ストップスイッチの操作順序（押し順）である。なお、変形例として、操作態様は、ストップスイッチの操作順序と、ストップスイッチの操作タイミングとの少なくとも一方を含む概念としてもよい。また、そのような報知のための演出をナビ演出という。また、ナビ演出が行われる期間をアシストタイム（AT）という。ATは、遊技者にとって有利な状態の一例である。

30

【0039】

本実施形態のATは、メダルの純増枚数で管理されている。純増枚数とは、たとえば、小役が入賞したゲームにおいて、「該入賞した小役に対応するメダル払出枚数」から「当該ゲームを実行するために必要なメダル数（つまり、3枚）」を減少した数である。たとえば、小役として、8枚のメダルを払出す8枚役が入賞したときには、純増枚数は、5枚となる。

40

【0040】

本実施形態では、AT中のメダルの純増枚数がAT終了枚数に到達すると、ATは終了する。AT終了枚数は、後述するAT抽選により決定される。また、AT中において、AT終了枚数は、図2（b）にも示されるように、AT残り枚数（サブ）D（たとえば、「残り100枚」という文字）として、表示される。AT中の純増枚数が、AT抽選により決定された枚数に到達したときに、つまり、AT残り枚数が0枚となったときに該ATは終了する。また、本実施形態では、AT中に導出された表示結果が導出されたときに、AT残り枚数（サブ）Dの表示は、減少更新される。

50

## 【 0 0 4 1 】

本実施形態では、遊技者にとって有利なリプレイの当選確率の高い R T において A T に制御されている状態を、特に、アシストリプレイタイム（以下、A R T という）と呼ぶ。A T 中のメダルの純増枚数は、A R T に制御することが可能になったゲームの次ゲームからカウント開始される。これにより、実質的には A R T でメダル純増枚数が、A T 終了枚数に到達したときに A T が終了する。そして、A T の終了により A R T が終了することとなる。

## 【 0 0 4 2 】

また、メイン制御部 4 1 は、ボーナスやリプレイの当選確率の高い R T などの有利な遊技状態とは異なる A T に制御可能である。A T とは、遊技者にとって有利な図柄の組合せを入賞ライン L N 上に停止させるための操作態様を特定可能なナビ演出が実行される期間であって、遊技者にとって有利な状態である。たとえば、リプレイの当選確率の高い R T に移行するための契機となる昇格リプレイを入賞させるための押し順である「左、中、右」を特定可能な情報として「1」が遊技補助表示器 1 2 に表示されるとともに、液晶表示器 5 1 には、「左、中、右」の順でストップスイッチ 8 を操作することを特定可能な画像が表示される。ただし、A T として、目押しすべき図柄を教える演出、あるいは、目押しのタイミングを教える演出を採用してもよい。つまり、A T では、操作順序の報知ではなく、操作タイミングを報知するナビ演出を実行するようにしてもよい。また、A T では、操作順序および操作タイミングの双方を報知するナビ演出を実行するようにしてもよい。

## 【 0 0 4 3 】

メイン制御部 4 1 は、非 A T 中においては、レア役として第 1 レア役が当選した場合に、A T に制御するか否かを決定する A T 抽選処理を行い、A T 中においては、レア役として第 2 レア役が当選した場合に A T 残り枚数を上乗せするか否かを決定する上乗せ抽選処理を行う。A T 抽選処理および上乗せ抽選処理は、1 ゲームの進行において予め定められたタイミングで実行されるものであればよく、たとえば内部抽選処理において内部抽選が行われた後に実行されるようにしてもよい。なお、第 1 レア役と第 2 レア役とのうち少なくとも 1 つは、2 以上としてもよい。また、第 1 レア役と第 2 レア役とは同一であってもよく、異なってもよく、複数の第 1 レア役のうちの一部のレア役が第 2 レア役に含まれるようにしてもよい。

## 【 0 0 4 4 】

A T 抽選処理では、A T に制御するか否かを決定するとともに、A T に制御すると決定したときには、複数種類の A T 終了枚数の候補（たとえば、5 0、1 0 0、1 5 0、2 0 0、2 5 0、3 0 0）から A T 終了枚数を決定する。A T 終了枚数は、メイン制御部 4 1 の R A M の所定領域において記憶する。

## 【 0 0 4 5 】

メイン制御部 4 1 は、ボーナス当選せずに A T 当選しているときには A T 開始タイミングとなったときに、A T フラグを設定して A T に制御する。一方、メイン制御部 4 1 は、ボーナス当選とともに A T 当選しているときには、ボーナス入賞してボーナスが終了したときに A T フラグを設定し、ボーナス終了後の次のゲームから A T に制御する。なお、A T に当選したゲームの次のゲームが開始するタイミングを A T の開始タイミングとしてもよく、また、A T の開始タイミングを決定し、A T に当選したゲームから A T の開始タイミングまでに、A T に当選したか否かを煽る演出を実行してもよい。

## 【 0 0 4 6 】

A T フラグは、メイン制御部 4 1 の R A M の所定領域において記憶し、A T 残り枚数が 0 に到達したとき（A T 中の純増枚数が A T 終了枚数に到達したとき）にクリアされる。メイン制御部 4 1 は、A T フラグに基づいて A T 中であるか否かを特定する。

## 【 0 0 4 7 】

メイン制御部 4 1 は、上乗せ抽選処理において、A T 残り枚数を上乗せするか否かを決定するとともに、上乗せすると決定したときには、複数種類の A T 残り枚数の候補（2 0、5 0、1 0 0、1 5 0、2 0 0、2 5 0、3 0 0）から A T 残り枚数に上乗せする上乗

10

20

30

40

50



せＡＴ残り枚数を決定する。決定された上乗せゲーム数は、メイン制御部４１のＲＡＭの所定領域において記憶されているＡＴ残り枚数に増加される。これにより、メイン制御部４１は、ＡＴに制御するゲーム数を上乗せする。

【００４８】

〔各種表示部〕

図２は、各種表示部を説明するための図である。図２に示した各種表示部には数値が表示されており、表示されている数値が増加または減少されたことに基づいて数値が更新される。図２（ａ）は、メイン側（メイン制御部４１）の制御により表示される数値の一例を示したものである。図２（ｂ）は、サブ側（サブ制御部９１）の制御により表示される数値の一例を示したものである。

10

【００４９】

図２（ａ）に示すように、クレジット表示器１１には、クレジット数が表示される。以下では、更新制御の対象となる数値の後の括弧書きで、該更新制御を実行する主体を示す場合がある。たとえば、クレジット表示器１１に表示されるクレジット数については、メイン制御部４１により更新制御されることから、該クレジット数については、クレジット数（メイン）Ａという。クレジット表示器１１は７セグ形式の表示器であって、２桁まで表示することができる。なお、本実施形態においては、スロットマシン１がクレジットとして記憶することができる上限値が５０であるため、２桁まで表示できるとしたが、３桁以上であってもよく、また１桁であってもよい。

【００５０】

20

遊技補助表示器１２には、メダルの払出枚数（メイン）Ｂが表示される。遊技補助表示器１２は７セグ形式の表示器であって、２桁まで表示することができる。また、遊技補助表示器１２には、小役が入賞したときには、該小役に対応するメダル払出枚数が表示される。

【００５１】

メイン制御部４１の制御により、１ＢＥＴＬＥＤ１４、２ＢＥＴＬＥＤ１５、３ＢＥＴＬＥＤ１６では、設定されている賭数が報知される。以下では、１ＢＥＴＬＥＤ１４、２ＢＥＴＬＥＤ１５、および３ＢＥＴＬＥＤ１６それぞれの点灯で表示可能な数をＢＥＴ数（メイン）Ｃと称する。

【００５２】

30

次に、図２（ｂ）について説明する。図２（ｂ）には、ＡＴ中において、サブ制御部９１により液晶表示器５１に表示される数値の一例を示す。ＡＴ中においては、図２（ｂ）に示すように、液晶表示器５１の左上の領域には、ＡＴ中のＡＴ残り枚数（サブ）Ｄが表示される。また、前述したように、ＡＴ残り枚数（サブ）Ｄが０に到達したときに、ＡＴは終了する。したがって、ＡＴ残り枚数（サブ）Ｄが上乗せされることにより増加すると遊技者にとって有利となる。また、ＡＴ中においては、液晶表示器５１の右上の領域には、ＡＴ中のメダルの獲得枚数（サブ）Ｅが表示される。本実施形態では、ＡＴ中のメダルの獲得枚数（サブ）Ｅとは、ＡＴ中のメダルの純増枚数をいう。

【００５３】

液晶表示器５１の左下領域には、クレジット数が表示される。以下、このクレジット数を、クレジット数（サブ）Ｆという。このクレジット数（サブ）Ｆで表示されるクレジット数は、クレジット数（メイン）Ａで表示されるクレジット数と同一である。

40

【００５４】

また、クレジット数が表示されている領域の下の領域には、設定されているＢＥＴ数（賭数）が表示される。以下、このクレジット数を、ＢＥＴ数（サブ）Ｇという。このＢＥＴ数（サブ）Ｇと、ＢＥＴ数（メイン）Ｃとは同一である。

【００５５】

次に、これらＡ～Ｇの７つの数値の増加更新および減少更新について説明する。まず、メイン制御部４１が実行する主な処理を説明する。該主な処理は、入賞判定処理と、払出処理と、ゲーム終了時処理とがある。入賞判定処理は、全てのリールの回転が停止したと

50

判定された時点で、各リールに導出された表示結果に応じて入賞が発生したか否かを判定する処理である。入賞判定処理の実行後に、払出処理は実行される。払出処理は入賞判定処理により入賞が発生した場合には、メダルを払出す処理である。クレジットが50未満である場合には、クレジットを増加更新し、クレジットの数が50に到達するとメダル払出口9からメダルが払出される。ゲーム終了時処理は、点灯していたBETLEDを消灯する処理（図6（E）参照）と、次のゲームに備えて遊技状態を設定する処理などを含む。

#### 【0056】

次に、クレジット数（メイン）Aおよびクレジット数（サブ）Fの増加更新について説明する。クレジット数（メイン）Aおよびクレジット数（サブ）Fは、たとえば、小役が入賞したときに、該小役に対応するメダル払出枚数分、増加更新される。また、クレジット数（メイン）Aおよびクレジット数（サブ）Fは、遊技者によりメダル投入部4からメダル投入されたときに、該投入されたメダル数分、増加更新される。また、クレジット数（メイン）Aおよびクレジット数（サブ）Fは、たとえば、BET操作（本実施形態では、MAXBETスイッチ6への操作）が実行されることにより、設定された賭数分、減少更新される。本実施形態では、MAXBETスイッチ6の操作により、一度に3枚の賭数が設定されることから、3枚分、減少更新される。

#### 【0057】

払出枚数（メイン）Bは、小役が入賞したときに、該小役に対応するメダル払出枚数分、増加更新される。払出枚数（メイン）Bは、小役が入賞するまでは、消灯しており（表示されておらず）、たとえば、8枚のメダルを払出す8枚役が入賞したときには、消灯されている状態から「1」が表示され、その後、該「1」「8」まで増加更新される。また、本実施形態では、払出枚数（メイン）Bは減少更新されない。たとえば、小役が入賞して、払出枚数（メイン）Bとして、「8」が表示されたときにおいて、消灯条件が成立したときに、該払出枚数（メイン）Bは消灯する。消灯条件とは、たとえば、次のゲームを開始するためのBET操作（MAXBETスイッチ6への操作）が実行されることにより成立する条件を含む。また、消灯条件とは、払出枚数（メイン）Bが表示されたときから、BET操作が実行されることなく所定時間（たとえば、10秒間）経過することにより成立する条件を含む。なお、変形例として、払出枚数（メイン）Bは、消灯条件が成立したときに、「8」「0」に減少更新されるようにしてもよい。

#### 【0058】

次に、BET数（メイン）Cの増加更新および減少更新について説明する。まず、BET数（メイン）Cの増加更新について説明する。本実施形態では、BET条件が成立すると、一度に3枚の賭数が設定される。BET条件は、賭数が設定されていない状態でMAXBETスイッチ6が操作されることにより成立する条件と、再遊技役が導出されることにより成立する条件とを含む。本実施形態の3つのBETLEDの点灯態様は、該3つのBETLEDが1つずつ点灯する態様である。該点灯態様は、たとえば、1BETLED14を点灯 1BETLED14の点灯から所定時間（たとえば、0.5秒）経過時に2BETLED15を点灯 2BETLED15の点灯から所定時間（たとえば、0.5秒）経過時に3BETLED16を点灯という順序で、点灯制御（以下、順次点灯処理という。）を実行する。この点灯制御が、BET数（メイン）Cの増加更新となる。

#### 【0059】

次に、BET数（メイン）Cの減少更新について説明する。本実施形態では、ゲーム中（当該ゲームを実行するために3枚の賭数が設定されたときから、表示結果が導出されるまでの期間）では、1BETLED14、2BETLED15、および3BETLED16は全て点灯している状態である。その後、全てのリールが停止することにより表示結果が導出されたときには、入賞が発生したか否かに関わらず、該3つのBETLEDは同時に消灯する。該消灯により、BET数（メイン）Cは減少更新されることになる。

#### 【0060】

次に、BET数（サブ）Gの増加更新について説明する。本実施形態では、賭数が設定

10

20

30

40

50

されていない状態では、BET数(サブ)Gとして「0」が表示される。この状態で、BET条件が成立したときに、一度に3枚の賭数が設定される。これとともに、サブ制御部91は、表示されていた「0」を「3」に増加更新する。

【0061】

次に、BET数(サブ)Gの減少更新について説明する。本実施形態では、ゲーム中(ゲームを実行するために3枚の賭数が設定されたときから、表示結果が導出されるときまでの期間)では、BET数(サブ)Gとして、「3」が表示される。この状態において、全てのリールが停止することにより表示結果が導出されたときには、入賞が発生したか否かに関わらず、サブ制御部91は、表示されていた「3」を「0」に減少更新する。

【0062】

次に、AT残り枚数(サブ)Dの増加更新、および減少更新について説明する。たとえば、AT中に上乗せ当選し、かつ特定条件が成立したときに、AT残り枚数(サブ)Dは、増加更新される。また、特定条件は、如何なる条件であってもよく、たとえば、演出用スイッチ56への操作としてもよい。この場合には、演出用スイッチ56への操作を促進する促進演出を実行し、該促進演出を視認した遊技者が、演出用スイッチ56を操作することにより、特定条件が成立することになる。また、特定条件は、上乗せ当選したゲーム、または、該ゲーム以降のゲームにおいて、所定操作(たとえば、第3停止)が実行されることにより、成立する条件としてもよい。

【0063】

また、AT残り枚数(サブ)Dが増加更新されるということは、実質的に、ATの期間は延長されることになることから、遊技者にとって有利となる。たとえば、上乗せ抽選により、AT残り枚数(サブ)Dに対して20枚の上乗せが決定された場合には、特定条件が成立することにより、「20枚プラス!おめでとう」という文字を表示する上乗せ演出が所定時間(たとえば、5秒間)実行される。その後、AT残り枚数(サブ)Dは20枚、増加更新される。また、上乗せの報知は、上乗せ決定されたAT残り枚数を一度に報知するようにしてもよいし、分割して報知するようにしてもよい。

【0064】

次に、AT残り枚数(サブ)Dの減少更新について説明する。本実施形態では、AT中においては押し順役が当選する。AT中では、押し順役が当選したゲームでは、該押し順役に対応する対応操作順序が報知される。また、押し順小役が当選したゲームで、報知された対応操作順序で操作されたときには、操作タイミングに関わらず主役が入賞する。本実施形態の主役は、「8枚役」である。また、対応操作順序とは異なる操作順序で操作されたときにおいて、少なくとも1のストップスイッチが特定タイミングで操作されたときには副役が入賞し、該少なくとも1のストップスイッチが特定タイミングとは異なるタイミングで操作されたときには、入賞を発生させない非入賞表示結果を導出する。副役は、主役の払出枚数と同一としてもよく、主役の払出枚数よりも少なくてもよい。

【0065】

このような構成の場合において、AT中に主役(8枚役)が導出されたときに、AT残り枚数(サブ)Dは、該小役入賞に基づくメダル純増枚数分、減少更新される。たとえば、8枚役が入賞したときには、賭数は3枚であることから、純増枚数は5枚となる。したがって、たとえば、AT残り枚数(サブ)Dとして100枚が表示されているときにおいて、8枚役が入賞したときには、AT残り枚数(サブ)Dは、95枚に減少更新される。

【0066】

また、AT中に副役が導出されたときには、該副役の払出枚数に関わらず、主役が導出されたときと同数の枚数分(つまり、5枚)、AT残り枚数(サブ)Dが減算更新される。また、AT中に非入賞表示結果が導出されたときにも、主役が導出されたときと同数の枚数分(つまり、5枚)、AT残り枚数(サブ)Dが減算更新される。このような構成を採用している理由を説明すると、AT中におけるAT上乗せ当選し得るAT残り枚数の期待値が、非AT中におけるAT初当たり当選で当選し得るAT残り枚数の期待値よりも多い構成を採用している場合がある。このような場合において、仮に、たとえば、非入賞表

10

20

30

40

50

示結果が導出されたときにA T残り枚数が減算更新されない場合には、遊技者は、故意に、非入賞表示結果を導出させて（つまり、報知されている操作手順とは異なる操作手順で故意に操作して）、A Tを長引かすことができてしまう。そうすると、該A T中では、A T残り枚数の上乘せ当選の期待値が高いことから、不当な利益を享受できることになる。したがって、本実施形態では、A T中に副役が導出されたときでも非入賞表示結果が導出されたときでも、主役の純増枚数分（5枚）、A T残り枚数（サブ）Dを減算更新する。これにより、遊技者が不当な利益を享受できることを防止できる。

#### 【0067】

次に、獲得枚数（サブ）Eの減少更新について説明する。リプレイとは異なる表示結果が導出された場合には、該表示結果が導出されたゲームの次のゲームを開始するためのM A X B E Tスイッチ6への操作が実行され、その後、該次のゲームを開始するためのレバーオン操作が実行されたときに、1ゲームに必要な賭数（本実施形態では、3枚）分、獲得枚数（サブ）Eは減少更新される。たとえば、獲得枚数（サブ）Eとして100枚が表示されているときにおいて、M A X B E Tスイッチ6への操作が実行されたときには、100枚から97枚に減少更新される。次に、獲得枚数（サブ）Eの増加更新について説明する。たとえば、小役を入賞させる表示結果が導出されたときに、獲得枚数（サブ）Eは、該入賞した小役に対応するメダル払出枚数分、増加更新される。たとえば、獲得枚数（サブ）Eとして97枚が表示されているときにおいて、8枚役が入賞したときには、獲得枚数（サブ）Eは、105枚に増加更新される。このように、獲得枚数（サブ）Eは、1ゲームでの減少更新および増加更新により、純増枚数分、更新されることになる。

#### 【0068】

〔数値を増加するときの更新開始タイミングなど〕

図3は、数値を増加するときの更新開始タイミングなどを説明するための図である。図3では、該数値とは、クレジット数（メイン）A、獲得枚数（サブ）E、クレジット数（サブ）Fとする。また、本実施形態では、これら3つの数値の増加更新は、所定の更新契機（特定条件）が成立したときに開始される。図3の例では、該更新契機は、小役（図3の例では8枚役）が入賞することにより成立する契機とする。なお、8枚役が入賞することを、8枚役が導出するともいう。

#### 【0069】

図3（A）に示すように、タイミングT1で8枚役が導出すると、入賞判定処理が実行される。タイミングT2で入賞判定処理が終了すると、図3（B）に示すように、メイン制御部41はサブ制御部91に対して払出開始コマンドを送信する。払出開始コマンドは、払出処理が開始されたことをサブ制御部91が特定可能なコマンドである。サブ制御部91が払出開始コマンドを受信したタイミングT3で、該サブ制御部91は払出処理が開始されたことを特定する。その後、払出処理が終了したタイミングT4でゲーム終了時処理が実行される。

#### 【0070】

図3（C）に示すように、メイン制御部41は、タイミングT2で、クレジット数（メイン）Aの増加更新を開始する。この場合には、クレジット数（メイン）Aは、8枚分、増加更新される。クレジット数（メイン）Aの増加更新は、払出処理に同期して実行されることから、該クレジット数（メイン）Aの増加更新はタイミングT4で終了する。

#### 【0071】

また、図3（D）および図3（E）に示すように、タイミングT3で、サブ制御部91により、クレジット数（サブ）Fの増加更新、および獲得枚数（サブ）Eの増加更新が実行される。クレジット数（サブ）Fおよび獲得枚数（サブ）Eは8枚分、増加更新される。また、本実施形態では、クレジット数（メイン）Aの増加更新の期間と、クレジット数（サブ）Fの増加更新の期間と、および獲得枚数（サブ）Eの増加更新の期間とは全て同一であるとする。また、クレジット数（サブ）Fの増加更新、および獲得枚数（サブ）Eの増加更新が終了するタイミングはT5とする。また、タイミングT2からタイミングT3までの期間と、タイミングT4からタイミングT5までの期間とは同一である。

## 【0072】

図3に示すように、1の更新契機が成立したとき（たとえば、8枚役が導出されたとき）には、クレジット数（メイン）Aの増加更新はタイミングT2で開始され、クレジット数（サブ）Fの増加更新、および獲得枚数（サブ）EはタイミングT3で開始される。

## 【0073】

図4は、これらの3つの数値の更新態様を説明するための図である。まず、図4（A）を用いて、クレジット数（メイン）Aが更新する様子を説明する。クレジット数（メイン）Aでは、最初「0」が表示されており、最終的に「8」が表示される。0から8までは、0から1、1から2、2から3といったように、1つつつ更新されていく。また、数字の更新は、下方向に更新前の数字がスクロールして、上から下に向かって次の数字がスクロールしていくような動作態様（縦方向のスクロール態様）で行われる。具体的には、0から1に表示が切替わる時は、「0」の表示から図中の（0 1）に示すような表示を経た後、「1」の表示に切替わる。（0 1）に示す表示は、クレジット表示器11の1桁目の下半分に「0」の上半分を構成する0の上部が、クレジット表示器11の1桁目の上半分に「1」の下半分を構成する1の下部が表示されているものである。

10

## 【0074】

同様に、1から2に表示が切替わる時は、「1」の表示から図中の（1 2）に示すような表示を経た後、「2」の表示に切替わる。（1 2）に示す表示は、クレジット表示器11の1桁目の下半分に「1」の上半分を構成する1の上部が、クレジット表示器11の1桁目の上半分に「2」の下半分を構成する2の下部が表示されているものである。

20

## 【0075】

このように、「8」が表示されるまで、数字が上から下に滑っているような縦方向のスクロール態様で1つつつ数値が更新される。なお、本実施形態においては、一つ前の数字に次の数字がつながっているような態様で表示が更新されていくが、数字と数字の間に隙間を設けたような態様で表示を更新してもよい。

## 【0076】

次に、図4（B）および図5を用いて、獲得枚数（サブ）E（ATに制御されてからの純増枚数）の更新態様について説明する。獲得枚数（サブ）Eでは、最初「GET490枚」と表示されており、最終的に「GET498枚」が表示される。クレジット数（メイン）Aのクレジット数と同様、1ずつ数値が更新されるとともに、図5に示すように、数字の更新は上から下に数字が滑っているような縦方向（矢印参照）のスクロール態様で行われる。なお、図5の矢印は、縦方向のスクロール態様を説明するためのものであり、実際には表示されない。

30

## 【0077】

次に、図4（C）を用いて、クレジット数（サブ）Fの更新態様を説明する。クレジット数（サブ）Fでは、最初「0」が表示されており、最終的に「8」が表示される。クレジット数（メイン）Aのクレジット数と同様、1ずつ数値が更新されるとともに、数字の更新は上から下に数字が滑っているような縦方向のスクロール態様で行われる。該縦方向のスクロール態様は図5と同一の態様である。

## 【0078】

40

図4に示すように、3つの数値それぞれについて「1」増加更新する期間は同一である。したがって、3通の数値それぞれが、同一の数値（図4の例では、「8」）分、増加更新される期間も同一である。図3を用いて説明すると、クレジット数（メイン）の増加更新制御の期間であるタイミングT2～T4の期間と、クレジット数（サブ）および獲得枚数（サブ）の増加更新制御の期間であるタイミングT3～T5の期間とはそれぞれ同一となる。

## 【0079】

また、増加更新制御が実行されるときには、該増加更新制御に応じた音がスピーカ53、54から出力される。たとえば、8枚役が入賞したときには、8枚役の入賞に対応する入賞音（たとえば、ドゥルルン）が出力され、1枚のメダルが払出される毎に払出音（ド

50

ウン)という音出力される。この払出音は、8回出力される。

【0080】

[数値を減少するときの更新開始タイミングなど]

図6は、数値を減少するときの更新開始タイミングなどを説明するための図である。図6では、該数値とは、BET数(メイン)C、BET数(サブ)G、残り枚数(サブ)Dとする。また、本実施形態では、これら3つの数値の減少更新は、所定の更新契機が成立したときに開始される。図6の例では、該更新契機は、図3と同様に、8枚役が導出することにより成立する契機とする。なお、図6は、AT残りゲーム数が上乘せされない場合を示す図である。

【0081】

まず、これら3つの数値の減少更新制御の開始タイミングについて説明する。図6(A)に示すように、タイミングT1で8枚役が導出すると、入賞判定処理が実行される。タイミングT2で入賞判定処理が終了すると、図6(B)に示すように、メイン制御部41はサブ制御部91に対して払出開始コマンドを送信する。サブ制御部91が払出開始コマンドを受信したタイミングT3で、該サブ制御部91は払出処理が開始されたことを特定する。その後、払出処理が終了したタイミングT4でゲーム終了時処理が実行される。

【0082】

図6(C)および図6(D)に示すように、サブ制御部91は、タイミングT3で、BET数(サブ)Gおよび残り枚数(サブ)Dの減少更新を開始する。BET数(サブ)Gは、3枚分、減少更新される。また、残り枚数(サブ)Dが、5枚分(純増枚数)、減少更新される。また、払出処理は、8枚分のメダルが払出される処理であることから、払出処理が終了するまでに、BET数(サブ)Gおよび残り枚数(サブ)Dの減少更新は終了する。

【0083】

また、図6(E)に示すように、タイミングT4で(ゲーム終了時処理のうちで最初の処理として)、メイン制御部41は、BETLEDを消灯する。また、BETLEDの消灯処理が終了するタイミングをT5とする。

【0084】

次に、図7を用いて、これらの3つの数値の減少更新態様について説明する。まず、図7(A)を用いて、BET数(メイン)Cの減少更新について説明する。図7(A)では、ハッチングが付された丸が点灯しているBETLEDを示し、ハッチングが付されていない丸が消灯しているBETLEDを示す。本実施形態では、3つのBETLEDが点灯している状態で、該3つのBETLEDが同時に消灯する。該消灯制御により、BET数(メイン)Cの減少更新が実行される。

【0085】

次に、図7(B)および図8を用いて、BET数(サブ)Gの減少更新について説明する。本実施形態では、ゲーム中(当該ゲームを実行するために3枚の賭数が設定されたときから、表示結果が導出されるときまでの期間)では、BET数(サブ)Gは、3枚として表示される。そして、入賞が発生したか否かに関わらず、全てのリールが停止したときには、最初、「3」として表示されていたBET数(サブ)Gは、最終的に「0」が表示される。

【0086】

3から0までは、3から2、2から1といったように、1つずつ更新されていく。また、数字の更新は、図8に示すように、右から左に数字が滑っていくような動作態様(矢印に示すように横方向のスクロール態様)で行われる。具体的には、3から2に表示が切替わるときは、「3」の表示から、3が左方向にスクロールし、右端に「2」のうちの左半分の部分が表示されている表示に切替わり、その後、「2」が表示される。「2」の表示から、2が左方向にスクロールし、右端に「1」のうちの左半分の部分が表示されている表示に切替わり、その後、「1」が表示される。このように、「0」が表示されるまで、数字が右から左に滑っているような動作態様で1つずつ数値が更新される。なお、図8

10

20

30

40

50

の矢印 は、縦方向のスクロール態様を説明するためのものであり、実際には表示されない。

【 0 0 8 7 】

次に、図 7 ( C ) を用いて、B E T 数 ( サブ ) G の減少更新について説明する。図 6 の例では、最初「 1 0 0 」が表示されており、最終的に「 9 5 」が表示される。また、図 7 ( C ) に示すように、A T 残り枚数 ( サブ ) D の減少更新については、図 7 ( B ) で説明した横方向のスクロール態様で減少更新が実行される。該横方向のスクロール態様は図 8 と同一の態様である。

【 0 0 8 8 】

図 9 は、クレジット ( メイン ) A が増加更新される場合と、減少更新される場合とを説明するための図である。図 9 ( A ) では、クレジット ( メイン ) A が、0 枚から 8 枚に増加更新される場合を示す。図 9 ( A ) に示すクレジット ( メイン ) A の増加更新態様は、図 4 ( A ) に示すクレジット ( メイン ) A の増加更新態様と同一であり、縦スクロール態様である。

【 0 0 8 9 】

また、図 9 ( B ) では、クレジット ( メイン ) B が、1 1 枚から 3 枚に減少更新される場合を示す。クレジット ( メイン ) B の減少更新は、たとえば、B E T 操作が実行されたときに実行される。図 6 でも説明したように、減少更新態様は、横スクロール態様となることから、図 9 ( B ) でも、横スクロール態様での減少更新が実行される。

【 0 0 9 0 】

[ 第 1 数値と第 2 数値との組み合わせ ]

図 3 では、一の更新契機 ( 8 枚役の導出 ) により、増加更新されるタイミングがそれぞれ異なる 2 つの数値を「第 1 数値」および「第 2 数値」と称する。図 3 の例では、第 1 数値は、クレジット数 ( メイン ) A であり、第 2 数値は、獲得枚数 ( サブ ) E およびクレジット数 ( サブ ) F であるとして説明した。

【 0 0 9 1 】

次に、本実施形態での他の第 1 数値および第 2 数値などを図 1 0 を用いて説明する。図 1 0 では、参照符号 P ~ R それぞれに、更新契機と、第 1 数値と、第 2 数値と、「第 1 数値と第 2 数値との更新開始タイミング」とを対応付けて記載されている。また、図 1 0 には、前述した内容も含まれている。

【 0 0 9 2 】

たとえば、参照符号 P に示す例では、第 1 数値は、B E T 数 ( メイン ) C となり、第 2 数値は、B E T 数 ( サブ ) G となる。また、第 1 数値および第 2 数値を更新する更新契機は、前述の B E T 条件が成立することである。B E T 条件は、賭数が設定されていない状態で M A X B E T スイッチ 6 が操作されることにより成立する条件と、再遊技役が導出されることにより整理する条件とを含む。たとえば、B E T 条件が成立することにより、メイン制御部 4 1 は、B E T 処理を開始する。B E T 処理とは、賭数を設定する処理である。メイン制御部 4 1 は、B E T 処理を開始することにより、第 1 数値である B E T 数 ( メイン ) C を増加更新する ( B E T L E D 順次点灯処理を実行する )。また、メイン制御部 4 1 は、B E T 処理を開始するとともに、B E T コマンドをサブ制御部 9 1 に対して送信する。B E T コマンドは、メイン制御部 4 1 が B E T 処理を開始したことを特定可能なコマンドである。サブ制御部 9 1 は、該 B E T コマンドを受信したときに、第 2 数値である B E T 数 ( サブ ) G を増加更新する。したがって、メイン制御部 4 1 が第 1 数値である B E T 数 ( メイン ) C を増加更新するタイミングの後のタイミングで、サブ制御部 9 1 は、第 2 数値である B E T 数 ( サブ ) G を増加更新する。よって、第 1 数値と第 2 数値との増加更新タイミングは、ずれることになる。

【 0 0 9 3 】

また、参照符号 Q に示す例では、第 1 数値は、クレジット数 ( メイン ) A および払出枚数 ( メイン ) B である。また、第 2 数値は、獲得枚数 ( サブ ) E、クレジット数 ( サブ ) F、および上乗せ当選したときにおいては A T 残り枚数 ( サブ ) D である。また、第 1 数

10

20

30

40

50

値および第2数値を更新する更新契機は、小役表示結果（図3の例では、8枚役）が導出することである。メイン制御部41は、小役表示結果の導出に基づく払出処理の実行により、第1数値であるクレジット数（メイン）Aおよび払出枚数（メイン）Bを増加更新する。また、サブ制御部91は、払出開始コマンド（図3（B）参照）を受信したときに、第2数値である「獲得枚数（サブ）E、クレジット数（サブ）F、および上乗せ当選したときには、AT残り枚数（サブ）D」を増加更新する。したがって、メイン制御部41が第1数値を増加更新するタイミングの後のタイミングで、サブ制御部91は、第2数値を増加更新する。よって、第1数値と第2数値との増加更新タイミングは、ずれることになる。

【0094】

10

また、参照符号Rに示す例は、図6で説明した内容である。図6でも説明したように第1数値であるBET数（サブ）Cの減少更新タイミングと、第2数値であるAT残り枚数（サブ）D（AT当選しなかったとき）の減少更新タイミングとは同一となる。

【0095】

〔本実施形態の効果〕

次に、本実施形態のスロットマシンにより奏する効果について説明する。

【0096】

（1） 図3で説明した3つの数値、つまり、クレジット数（メイン）A、獲得枚数（サブ）E、クレジット数（サブ）Fそれぞれが、増加更新されるということは、遊技者にとって有利な（遊技者にとって嬉しい）更新である。以下では、このような更新を、有利更新ともいう。また、図3で説明したように、第1数値であるクレジット数（メイン）Aの増加更新開始のタイミングと、第2数値であるクレジット数（サブ）Fおよび獲得枚数（サブ）Eの増加更新開始タイミングとはそれぞれ異なる。したがって、第1数値と第2数値との増加更新のタイミングをそれぞれ異ならせることから、これらの数値の増加更新を同一のタイミングで行うスロットマシンと比較して、数値が更新されたことを遊技者に強く印象付けることができる。また、第1数値と第2数値の増加更新（有利更新）のタイミングをそれぞれ異ならせることから、第1数値と第2数値が増加していることを遊技者に強く印象付けることができる。

20

【0097】

また、図3に示すように、第1数値と第2数値との増加更新制御を異なるタイミングで終了させることができる。図3の例では、2つの数値のうち少なくとも1の数値の増加更新制御が実行されている期間は、タイミングT2～T5の期間である。また、2つの数値それぞれの増加更新制御を同一のタイミングで終了させる場合には、該増加更新制御が実行されている期間は、タイミングT2～T4の期間となる。したがって、本実施形態のスロットマシンでは、2つの数値それぞれの増加更新制御を同一のタイミングで終了させるものと比較して、2つの数値のうち少なくとも1の数値の増加更新制御が実行されている期間を長くすることができる。よって、数値が増加していることを遊技者に強く印象付けることができる。

30

【0098】

（2） また、図6で説明した3つの数値、つまり、BET数（メイン）C、BET数（サブ）G、AT残り枚数（サブ）Dそれぞれが、減少更新されるということは、遊技者にとって不利な（遊技者にとって嫌な）更新である。以下では、このような更新を、不利更新ともいう。また、図6で説明したように、第1数値であるBET数（サブ）Cの減少更新タイミングと、第2数値であるAT残り枚数（サブ）D（AT当選しなかったとき）の減少更新タイミングとは同一となる。したがって、これら2つの数値の減少更新のタイミングをそれぞれ同一とすることから、一の数値の更新制御を実行するときと比較して、数値が更新されたことを遊技者に強く印象付けることができる。

40

【0099】

また、一般的に、遊技者は、数値が減少していることに気付くと、その減少している数値（たとえば、第1数値）を見て、他の数値（たとえば、第2数値）が減少していること

50



に気が付かない場合が多い。したがって、第 1 数値が減少更新されている間には、既に、第 2 数値も減少更新されており、第 1 数値の減少更新が終了したときには、第 2 数値の減少更新も終了しているか、または、第 2 数値の残りの減少更新の期間を短くすることができる。したがって、遊技者にとって不利更新であるこれら 2 つの数値の減少更新のタイミングを同一とすることから、2 つの数値が減少していることを遊技者に極力目立たせないようにすることができる。

#### 【 0 1 0 0 】

( 3 ) また、本実施形態では、図 3 および図 6 に示すように、一の契機（本実施形態では、8 枚役の入賞）の成立により、有利更新と不利更新との双方が実行される。したがって、該一の契機において多様な更新制御を実行することができる。また、図 3 および図 6 に示すように、一のタイミング（本実施形態では、サブ制御部 9 1 が払出コマンドを受信したタイミング）で、クレジット数（サブ）F および獲得枚数（サブ）E が増加更新するとともに、B E T 数（サブ）G および A T 残り枚数（サブ）D が減少更新する。したがって、該一のタイミングにおいて多様な更新制御を実行することができる。

10

#### 【 0 1 0 1 】

( 4 ) また、図 3 および図 6 で説明したように、増加更新制御および減少更新制御のいずれであっても、メイン制御部 4 1 により数値を更新するタイミングと、サブ制御部 9 1 により数値を更新するタイミングとを異ならせることができる。したがって、メイン制御部 4 1 の更新制御と、サブ制御部 9 1 の更新制御とを切り分けることができることから、メイン制御部 4 1 とサブ制御部 9 1 との設計の自由度を高めることができる。また、増加更新制御および減少更新制御のいずれであっても、サブ制御部 9 1 により更新される 2 つの数値の更新タイミングは同一となる。したがって、サブ制御部 9 1 により更新される 2 つの数値の更新タイミングが異なるものと比較して、サブ制御部 9 1 の更新制御負担を軽減できる。

20

#### 【 0 1 0 2 】

( 5 ) また、図 3 に示すように、有利更新では、縦方向に数値が滑るような縦方向のスクロール態様で数値の更新が行われる。一方、不利更新では、横方向に数値が滑るような横方向のスクロール態様で数値の更新が行われる。つまり、有利更新が行われるときの数値の更新の動作態様と、不利更新が行われるときの数値の更新の動作態様とは異なる。そのため、有利更新が行われるか、不利更新が行われるかを遊技者に認識させやすくすることができる。

30

#### 【 0 1 0 3 】

( 6 ) また、図 9 でも説明したように、更新後の数値（図 9 では、8 枚）が同じ場合であっても、更新前の数値から増加されるような有利更新のときは縦方向のスクロール態様で数値の更新が行われるのに対して、更新前の数値から減少されるような不利更新のときは横方向のスクロール態様で数値の更新が行われる。つまり、有利更新が行われた後の数値と、不利更新が行われた後の数値とが同じであるときにおいても、有利更新が行われるときと、不利更新が行われるときとで、数値の更新の動作態様が異なるため、有利更新が行われるか、不利更新が行われるかを遊技者に認識させやすくすることができる。

40

#### 【 0 1 0 4 】

なお、更新後の数値が異なる場合であっても、有利更新が行われるときと、不利更新が行われるときとは、数値の更新の動作態様は異なるようにしてもよい。

#### 【 0 1 0 5 】

また、有利更新が行われるときは数値は縦方向に滑るものの、不利更新が行われるときは数値は横方向に滑るため、遊技者は一目見て、有利更新であるか、不利更新であるかを判断することができる。

#### 【 0 1 0 6 】

( 7 ) また、本実施形態では、有利更新が行われるときはスピーカ 5 3 , 5 4 から音声出力される。このような音声（たとえば、入賞音、払出音など）が出力されることで、遊技者に不利更新に比べて有利更新を強く印象付けることができる。なお、図 3 および

50

図 6 では、1 の契機で有利更新および不利更新の双方が実行される場合を説明した。この場合には、該有利更新を契機とする音声を出力するようにしてもよい。また、該不利更新が実行されていることから、該音声は出力しないようにしてもよい。一方、有利更新が実行されずに不利更新が行われるときは音声は出力されない。これにより、不利更新が実行されたことを遊技者に目立たせなくすることができる。

#### 【 0 1 0 7 】

##### [ 第 2 実施形態 ]

本発明の第 2 実施形態について説明する。上述した第 1 実施形態においては、図 3 ~ 図 9 に示すように、増加更新するときでも減少更新するときでも、いずれにおいても更新の途中経過を表示していた。たとえば、図 9 ( A ) に示すように、クレジット数 ( メイン ) A において、0 から 8 に数値を増加更新する場合、「 0 」 「 1 」 「 2 」 ・ ・ ・ 「 8 」といったように、「 0 」から「 8 」に更新するまでの途中経過である「 1 」や「 2 」などの数値が一旦表示されていた。また、図 9 ( B ) に示すように、クレジット数 ( メイン ) A において、11 から 8 に数値を減少更新する場合、「 11 」 「 10 」 「 9 」 「 8 」といったように、「 11 」から「 8 」に更新するまでの途中経過である「 10 」や「 9 」などの数値が一旦表示されていた。これに対して、第 2 実施形態においては、不利更新が行われるときの数値の更新については、途中経過を表示することなく行われる場合について説明する。また、第 1 実施形態と同一の構成・処理については省略し、異なる構成・処理について説明する。

#### 【 0 1 0 8 】

図 11 は、第 2 実施形態における数値の更新態様を説明するための図である。図 11 ( A ) は、クレジット数 ( メイン ) A の減少更新 ( 不利更新 ) の更新態様を示し、図 11 ( B ) は、クレジット数 ( メイン ) A の増加更新 ( 有利更新 ) の更新態様を示す。また、図 11 ( C ) は、獲得枚数 ( サブ ) E の減少更新 ( 不利更新 ) の更新態様を示し、図 11 ( D ) は、獲得枚数 ( サブ ) E の増加更新 ( 有利更新 ) の更新態様を示す。なお、図 11 ( B ) の更新態様は、図 4 ( A ) の更新態様と同一である。また、図 11 ( D ) の更新態様は、図 4 ( B ) の更新態様と同一である。

#### 【 0 1 0 9 】

第 1 実施形態においては、不利更新が行われるときに、数値を 1 ずつ減少して、途中経過を表示するように数値を更新した。第 2 実施形態においては、図 11 ( A ) および図 11 ( C ) に示すように、途中経過を表示することなく、更新前の数値から一括で最終的な更新結果が表示されるように数値が更新される。具体的には、MAX BET スイッチ 6 が操作されたことに基づいて、図 11 ( A ) に示すように、クレジット数 ( メイン ) A が「 11 」から「 8 」に更新される。また、図 11 ( A ) の例では、「 11 」から「 8 」まで、横スクロールの態様で更新される。

#### 【 0 1 1 0 】

また、図 11 ( C ) に示すように、スタートスイッチ 7 が操作されることに基づいて、獲得枚数 ( サブ ) E が「 501 」から「 498 」に更新される場合に、途中の「 9 」や「 500 」を表示することなく、「 498 」が表示される。また、図 11 ( C ) の例では、スクロール態様での表示制御は実行されずに、「 498 」が表示される。

#### 【 0 1 1 1 】

なお、変形例として、「 501 」から「 498 」まで、数字が右から左に滑るような横方向のスクロール態様で数値が更新されるようにしてもよい。この場合には、「 500 」、「 499 」が表示されることなく、該横方向のスクロール態様で数値が更新されることにより「 498 」が表示される。

#### 【 0 1 1 2 】

一方、数値が有利な方向に更新される場合は、図 11 ( A ) および図 11 ( C ) に示すように、縦方向のスクロール態様で 1 ずつ数値が更新される。

#### 【 0 1 1 3 】

このように、数値が有利な方向または不利な方向に 2 以上更新される場合に、有利な方

10

20

30

40

50

向に更新される場合は1ずつ更新することで更新の途中経過を表示する一方で、不利な方向に更新される場合は更新の途中経過を表示することなく最終の更新結果を表示する。そのため、有利更新が行われる場合には途中経過が表示されるため、不利更新に比べて有利更新を強く印象付けることができる。

【0114】

また、図7(A)のBET数(メイン)の減少更新に対して、「更新の途中経過を表示することなく最終の更新結果を表示する」という思想を適用した場合には、3つ点灯しているBETLEDは一度に消灯することになる。

【0115】

[主な変形例]

本発明は、上記の実施形態に限られず、種々の変形、応用が可能である。以下、本発明に適用可能な上記の実施形態の変形例について説明する。

【0116】

[第1数値と第2数値とについて]

(1) 本実施形態では、図3にも示したように、一の更新契機により、増加更新されるタイミングが異なる数値の種類数は、2種類(第1数値および第2数値)であるとして説明した。しかしながら、一の更新契機により、増加更新されるタイミングが異なる数値の種類数は、3種類以上としてもよい。たとえば、図3の例では、クレジット数(メイン)Aの増加更新を実行し、その後、クレジット数(サブ)Fの増加更新を実行し、その後、獲得枚数(サブ)Eの増加更新を実行する。このような構成によれば、本実施形態と比較して、数値が増加更新されたことを遊技者により強く印象付けることができる。

【0117】

また、図6にも示したように、一の更新契機により、減少更新されるタイミングが同一である数値の種類数は、2種類(第1数値および第2数値)であるとして説明した。しかしながら、一の更新契機により、減少更新されるタイミングが同一である数値の種類数は、3種類以上としてもよい。たとえば、図6の例では、BET数(メイン)Cの減少更新制御と、AT残り枚数(サブ)Dの減少更新制御と、BET数(サブ)Gの減少更新制御とを同一のタイミングで実行するようにしてもよい。このような構成によれば、3種類以上の数値が減少更新される場合であっても、該3種類以上の数値が減少していることを遊技者に極力目立たせないようにすることができる。

【0118】

(2) また、本実施形態では、ATをメダルの純増枚数で管理するとして説明した。このような管理により、図2に示すように、AT残り枚数(サブ)Dを表示するとして説明した。しかしながら、ATの管理手法はこれに限られず、他の手法により、ATを管理するようにしてもよい。たとえば、ATを、ゲーム数で管理するようにしてもよい。このような管理手法を採用する場合には、たとえば、液晶表示器51において、AT残り枚数(サブ)Dに変えて、AT残りゲーム数(サブ)を表示するようにしてもよい。また、このような管理手法では、上乗せ当選すると、AT残りゲーム数が加算されることになる。また、AT残りゲーム数が0に到達したときに、ATは終了する。このような構成であっても、本実施形態と同一の効果を奏する。

【0119】

また、本実施形態では、メイン制御部41による数値のメイン側更新タイミングと、サブ制御部91による数値のサブ側更新タイミングとは互いに異なるとして説明した。しかしながら、メイン側更新タイミングとサブ側更新タイミングとは同一であるとしてもよい。このような構成の場合において、更新契機等を[更新契機、第1数値、第2数値、更新の種類(増加更新および減少更新のいずれであるか)、更新タイミング]というように示す。たとえば[レバーオン操作、AT残りゲーム数(サブ)、獲得枚数(サブ)E、減少更新、異なるタイミング]は、更新契機としてのレバーオン操作が実行されたときに、第1数値であるAT残りゲーム数(サブ)と、第2数値である獲得枚数(サブ)Eとが異なるタイミングで減少更新されることを示す。以下に、この組合せを列挙する。

- ・ [ A T 中でのレバーオン操作、A T 残りゲーム数 ( サブ ) 、獲得枚数 ( サブ ) E 、減少更新、同一のタイミング ]
- ・ [ リプレイ以外の表示結果が導出されて M A X B E T 操作の実行、クレジット数 ( メイン ) A 、クレジット数 ( サブ ) F 、減少更新、同一のタイミング ]
- ・ [ 表示結果の導出 ( 入賞が発生したか否かに関わらない ) 、B E T 数 ( メイン ) C 、B E T 数 ( サブ ) G 、減少更新、同一のタイミング ]
- ・ [ B E T 条件の成立、B E T 数 ( メイン ) C 、B E T 数 ( サブ ) G 、増加更新、異なるタイミング ]
- ・ [ 小役表示結果の導出、「クレジット数 ( メイン ) A と、払出枚数 ( メイン ) B と、獲得枚数 ( サブ ) E と、クレジット数 ( サブ ) F と、上乘当選したときには A T 残りゲーム数とのうちのいずれか」、「第 1 数値以外の数値」、増加更新、異なるタイミング ]

10

このような更新契機、第 1 数値、第 2 数値、および更新タイミングであっても、本実施形態と同様の効果を奏する。

#### 【 0 1 2 0 】

( 3 ) また、本実施形態では、第 1 数値の増加更新と第 2 数値の増加更新とは異なるタイミングで実行されるとして説明した。しかしながら、第 1 数値の増加更新と第 2 数値の減少更新とを異なるタイミングで実行するようにしてもよい。

#### 【 0 1 2 1 】

また、第 1 数値の減少更新と第 2 数値の減少更新とを異なるタイミングで実行する構成を採用してもよい。この構成についてさらに説明する。たとえば、減少更新されることにより、遊技者にとって、有利な第 1 数値と、有利な第 2 数値とがある。たとえば、第 1 数値を、天井ゲーム数到達までのゲーム数とする。ここで天井ゲーム数とは、消化ゲーム数が到達することにより、所定の特典が付与されるゲーム数である。所定の特典とは、たとえば、A T への制御である。このように、「天井ゲーム数到達までのゲーム数」である第 1 数値の減少更新は遊技者にとって有利な更新であるといえる。

20

#### 【 0 1 2 2 】

次に第 2 数値について説明する。たとえば、敵キャラクタと味方キャラクタとが対戦するバトル演出において、味方キャラクタがバトル勝利した場合に有利な特典が付与されるとする。このバトル演出では、敵キャラの体力が 0 に到達すると、バトル勝利となり、味方キャラの体力が 0 に到達すると、バトル敗北となる。このようなバトル演出が実行される場合において、第 2 数値を敵キャラクタの体力値としてもよい。この場合に、敵キャラクタの体力が減少する方向に数値が更新されることは、味方キャラクタが勝利する可能性が高くなり、特典が付与される可能性が高くなるということであるから、遊技者にとって有利な更新である。

30

#### 【 0 1 2 3 】

このような第 1 数値および第 2 数値を採用した場合には、たとえば、特定条件が成立したときに、第 1 数値の減少更新と第 2 数値の減少更新とを異なるタイミングで実行するようにしてもよい。ここで、特定条件とは、レア役が当選することにより実行される乱数抽選で当選し、かつ該当したゲーム以降のゲームで所定操作 ( たとえば、第 3 停止 ) が実行されることにより成立する条件である。このような構成によれば、特定条件が成立したときに、第 1 数値の更新制御と第 2 数値の更新制御とを異なるタイミングで開始させることから、これらの更新制御を同一のタイミングで行う遊技機と比較して、数値が更新されたことを遊技者に強く印象付けることができる。

40

#### 【 0 1 2 4 】

( 4 ) また、本実施形態では、第 1 数値の減少更新と第 2 数値の減少更新とは同一のタイミングで実行されるとして説明した。しかしながら、第 1 数値の増加更新と第 2 数値の増加更新とを同一のタイミングで実行する構成を採用してもよい。

#### 【 0 1 2 5 】

この構成についてさらに説明する。たとえば、増加更新されることにより、遊技者にとって不利な第 1 数値と、第 2 数値とがある。たとえば、第 1 数値を A T での消化ゲーム数

50

とする。該 A T では、該消化ゲーム数が所定値に到達すると A T が終了する。したがって、A T での消化ゲーム数である第 1 数値の増加更新は遊技者にとって不利な更新であるといえる。

【 0 1 2 6 】

次に第 2 数値について説明する。第 2 数値は、前述の敵キャラクタの体力値とする。この場合に、敵キャラクタの体力が増加（回復）する方向に数値が更新されることは、味方キャラクタが勝利する可能性が低くなり、特典が付与される可能性が低くなるということであるから、遊技者にとって不利な更新である。

【 0 1 2 7 】

このような第 1 数値および第 2 数値を採用した場合には、たとえば、第 1 数値の増加更新と第 2 数値の増加更新とを同一のタイミングで実行するようにしてもよい。特定条件とは、不利役が当選することにより実行される乱数抽選で、敵キャラクタの体力値が増加することが決定され、かつ、所定操作（第 3 停止操作）が実行されることにより成立する条件としてもよい。または、該第 3 停止操作については、レバーオン操作としてもよい。このような構成によれば、特定条件が成立したときに、第 1 数値の更新制御と第 2 数値の更新制御とを同一のタイミングで開始させることから、一の数値の更新制御を実行するときと比較して、数値が更新されたことを遊技者に強く印象付けることができる。

【 0 1 2 8 】

（ 5 ） また、前述した契機に限られず、該契機近傍であれば如何なる契機としてもよい。たとえば、図 1 0 では、クレジット（メイン）A の更新タイミングは、小役表示結果導出時であるとして説明した。しかしながら、これに限られない。たとえば、メイン制御部 4 1 が入賞判定処理を行い、メダルの払い出し枚数を特定した以降であればタイミングは問わない。具体的には、次ゲームを開始するために M A X B E T スイッチ 8 を操作したタイミングで更新してもよい。このとき、8 枚の払出から M A X B E T スイッチ 8 の操作によって賭けられたメダル数（たとえば 3 枚）を引いた枚数分（つまり、純増枚数分）を更新するようにしてもよい。また、入賞判定処理は、すべての表示結果を導出するために必要な操作のうち、最後の操作が行われたときに行ってもよく、また、最後の操作が行われて全てのリール 2 L ~ 2 R が停止したときに行ってもよい。

【 0 1 2 9 】

また、更新契機がレバーオン操作である更新タイミングについては、該操作の近傍のタイミングであれば如何なるタイミングであってもよく、たとえば、該レバーオン操作により 3 つのリールの回転が開始する契機としてもよい。たとえば、レバーオン操作が実行されたとしても、ウェイト期間が経過していなければ、3 つのリールの回転は開始されない。ウェイト期間とは、前回のゲーム開始から一定期間（たとえば、4 . 1 秒間）経過せずにリールの回転開始を待機している期間をいう。このような状況を鑑みて、参照符号 R の更新契機を 3 つのリールの回転が開始する契機としてもよい。

【 0 1 3 0 】

また、更新契機が M A X B E T 操作である更新タイミングについては、該操作の近傍のタイミングであれば如何なるタイミングであってもよく、たとえば、該 M A X B E T 操作の実行により、賭数設定の開始タイミングとしてよく、賭数設定の終了タイミングとしてもよい。また、更新契機が表示結果の導出である更新タイミングについては、たとえば、該表示結果の導出の近傍のタイミングであれば如何なるタイミングであってもよく、たとえば、該表示結果を導出させるための第 3 停止操作としてもよい。

【 0 1 3 1 】

（ 6 ） また、液晶表示器 5 1 に、払出枚数（メイン）B と同一の枚数を表示するようにしてもよい。この場合には払出枚数（メイン）B を、遊技補助表示器 1 2 および液晶表示器 5 1 の双方で表示させることができる。したがって、遊技者に払出枚数（メイン）B を強く印象付けることができる。

【 0 1 3 2 】

（ 7 ） 図 3 の例では、2 数値（クレジット数（サブ）F および獲得枚数（サブ）E ）

10

20

30

40

50

が増加更新されるタイミングは、サブ制御部 91 が払出開始コマンドを受信したタイミング T3 であるとして説明した。しかしながら、該増加更新されるタイミングは、該タイミング T3 において特定条件が成立したときとしてもよい。ここで、特定条件とは、たとえば、所定時間（たとえば、1 秒）経過することにより成立する条件としてもよい。

#### 【0133】

これにより、第 1 数値と第 2 数値との増加更新タイミングを本実施形態よりも大きく異ならせることができる。したがって、増加更新されることを、より強く印象付けることができる。また、該所定時間は、乱数抽選により決定するようにしてもよい。このような構成によれば、多様な更新制御を実行することができる。

#### 【0134】

(8) また、第 1 数値を 2 以上の値分更新する場合（たとえば、図 4（A）参照）において、第 2 数値の増加更新開始のタイミング T3 を、該 2 以上の値のうち所定数分、第 1 数値が更新されたタイミングとしてもよい。たとえば、該所定数を「1」とした場合には、タイミング T3 は、クレジット（メイン）に「1」が表示されたタイミングとしてもよい。また、第 1 数値と第 2 数値以外の第 3 数値（図 3 では、AT 残り枚数（サブ）D）も増加更新させる場合には、第 3 数値を更新させるタイミングを、該 2 以上の値のうち所定数分、第 2 数値が更新されたタイミングとしてもよい。

#### 【0135】

このような構成によれば、それぞれの数値の増加更新の開始タイミングを異ならせることができつつ、それぞれの数値において更新の同期を図ることができる。したがって、それぞれの数値が 1 更新されるタイミングが異なるものと比較して、見栄えよくそれぞれの数値を更新することができる。

#### 【0136】

(9) また、不利更新における数値として所定数（たとえば、10）更新する期間を、有利更新における数値として該所定数（たとえば、10）更新する期間よりも短くするようにしてもよい。たとえば、有利更新で第 1 数値を 10 増加させる期間を 5 秒間とし、不利更新で該第 1 数値を 10 減少させる期間を 2 秒間としてもよい。このような構成によれば、有利更新が実行されている時間を長くできることから、遊技者に強く印象付けることができる。一方、有利更新が実行されている時間を短くできることから、不利更新が実行されていることを遊技者に目立たなくさせることができる。

#### 【0137】

(10) また、複数種類の数値（たとえば、第 1 数値～第 3 数値）を表示する場合に、これら複数種類の数値のうち少なくとも 1 種類の数値を第 1 表示手段で表示し、他の数値を第 1 表示手段とは異なる表示手段で表示するようにしてもよい。また、複数種類の数値を 1 の表示手段で表示するようにしてもよい。この場合には、複数種類の数値は、1 の表示手段のうち、それぞれ異なる領域で表示される。

#### 【0138】

(11) 図 3 の例では、3 つの数値それぞれが、同数の値（図 3 の例では、「8」）分、増加更新させることから、終了タイミングが異なるとして説明した。しかしながら、3 つの数値それぞれの増加更新制御について、3 つの数値において増加更新させる値に関わらず、3 つの数値それぞれの増加更新制御の終了タイミングを異ならせるようにしてもよい。たとえば、第 1 数値～第 3 数値それぞれの増加更新において、数値を「1」増加更新させる期間を同一とし、第 1 数値を「10」増加更新し、第 2 数値を「8」増加更新し、第 3 数値を「6」増加更新し、第 1 数値を「2」増加更新したタイミングで、第 2 数値の増加更新を開始し、第 2 数値を「2」増加更新したタイミングで、第 3 数値の増加更新を開始する場合には、本実施形態の構成では、それぞれの数値の増加更新の終了タイミングは同一となる。このような状況であっても、本変形例では、強制的に、それぞれの数値の増加更新の終了タイミングを異ならせるようにしてもよい。たとえば、それぞれの数値の増加更新において、「1」増加更新させる期間を異ならせることにより、それぞれの数値の増加更新の終了タイミングを異ならせるようにしてもよい。

10

20

30

40

50

## 【 0 1 3 9 】

( 1 2 ) 図 6 の例では、3つの数値の減少更新制御が終了するタイミングはそれぞれ異なるとして説明した。しかしながら、3つの数値それぞれの減少更新制御において、減少更新される数値に関わらず、強制的に、3つの数値それぞれの減少更新制御が終了するタイミングを同一としてもよい。このような構成によれば、減少更新される数値に関わらず、3つの数値それぞれの減少更新制御が開始するタイミングは同一となり、かつ3つの数値それぞれの減少更新制御が終了するタイミングは同一となる。たとえば、それぞれの数値の増加更新において、「1」減少更新させる期間を異ならせることにより、3つの数値それぞれの減少更新制御が終了するタイミングは同一となるようにしてもよい。このような構成によれば、3つの数値が減少していることを遊技者に極力目立たせないようにす

10

## 【 0 1 4 0 】

( 1 3 ) また、本実施形態では、賭数を設定するための手段として、MAX BET スイッチ 6 を例示したが、MAX BET スイッチ 6 に替えて、または MAX BET スイッチ 6 の他に、1枚 BET スイッチを備えるようにしてもよい。このような構成の場合において、参照符号 P の更新契機は、MAX BET スイッチへの操作に限らず、1枚 BET スイッチへの操作としてもよい。このような構成であっても、本実施形態と同様の効果を奏する。

## 【 0 1 4 1 】

( 1 4 ) また、たとえば、図 3 では、数値を 1 更新する期間を、メイン制御部 4 1 で更新する期間と、サブ制御部 9 1 で更新する期間とで同一であるとして説明した。しかしながら、数値を 1 更新する期間を、メイン制御部 4 1 で更新する期間と、サブ制御部 9 1 で更新する期間とで異なるようにしてもよい。このような構成によれば、メイン制御部 4 1 およびサブ制御部 9 1 の数値を更新する制御の設計に関して、自由度を高めることができる。

20

## 【 0 1 4 2 】

( 1 5 ) また、本実施形態では、AT 残り枚数 ( サブ ) D は、押し順小役が当選したゲームにおいて、主役が導出されたか否かに関わらず、主役と同数の純増枚数が減算更新されるとして説明した。しかしながら、たとえば、非入賞表示結果、または賭数よりも払出枚数が少ない副役が導出されたときには、AT 残り枚数 ( サブ ) D を減算しないようにしてもよい。この場合には、たとえば、AT 中に押し順小役が当選したゲームで、遊技者の誤操作により対応操作順序とは異なる操作順序で操作されることにより、非入賞表示結果、または賭数よりも払出枚数が少ない副役が導出された場合であっても、AT 残り枚数 ( サブ ) D を減算しないようにできる。したがって、このような誤操作を行った遊技者を救済することができる。

30

## 【 0 1 4 3 】

( 1 6 ) 2 種類以上の数値を増加更新させる場合において、該 2 種類以上の数値のうち少なくとも 1 の数値を増加更新 ( 有利更新 ) させている期間を「増加期間」という。また、2 種類以上の数値を減少更新 ( 不利更新 ) させる場合において、該 2 種類以上の数値のうち少なくとも 1 の数値を減少更新させている期間を「減少期間」という。増加更新させる数値および減少更新させる数値が如何なる数値であるかに関わらず、増加期間の方を減少期間よりも長くするようにしてもよい。このような構成によれば、有利更新されている期間の方を、不利更新されている期間よりも長くすることができるため、不利更新に比べて有利更新を強く印象付けることができる。

40

## 【 0 1 4 4 】

( 1 7 ) また、2 以上の数値を増加更新させる場合において、該 2 種類以上の数値のうち、メイン制御部 4 1 が増加更新する数値 ( 以下、メイン側更新数値という。 ) と、サブ制御部 9 1 が増加更新する数値 ( 以下、サブ側更新数値という。 ) とが含まれている場合には、メイン制御部 4 1 の増加更新タイミングを、サブ制御部 9 1 の増加更新タイミングよりも早めるようにしてもよい。換言すれば、メイン制御部 4 1 の増加更新を、サブ制

50

御部 9 1 の増加更新よりも優先して実行するようにしてもよい。このような構成よれば、遊技の進行を制御するメイン制御部 4 1 の処理を優先して実行することから、安定して遊技を進行させることができる。また、サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 から送信されたコマンドに基づいて、処理を実行する。したがって、メイン制御部 4 1 がメイン側更新数値の増加更新 コマンドの送信 サブ制御部 9 1 がサブ側更新数値の増加更新という流れで更新制御を実行できることから、スムーズな更新制御を実行できる。

#### 【 0 1 4 5 】

( 1 8 ) 図 6 の例では、B E T L E D の消灯処理は、ゲーム終了時処理の最初で実行するとして説明した。しかしながら、B E T L E D の消灯処理は、ゲーム終了時処理の途中で実行するようにしてもよい。このような構成であっても、ゲーム終了時処理における B E T L E D 消灯処理のタイミングを可変にすることができることから、設計者の自由度を高めることができる。

10

#### 【 0 1 4 6 】

( 1 9 ) また、遊技補助表示器 1 2 の表示により、払出枚数 (メイン) B を先に更新した後、遊技補助表示器 1 2 の表示を初期化するタイミングでクレジット数 (メイン) A および獲得枚数 (サブ) E を更新してもよい。このようにすることで、払い出されるメダルの枚数を遊技者が確認した後、その払い出されたメダルの枚数分、クレジット数と純増枚数とに増加されるため、メダルの枚数が増えたことを遊技者が直感的に認識することができる。また、参照符号 Q の更新契機は、小役表示結果の導出によりメダル払出処理が開始される契機としてもよい。

20

#### 【 0 1 4 7 】

( 2 0 ) 図 3 および図 6 の例では、払出開始コマンドは、払出処理の開始時に送信されるとして説明した。しかしながら、払出処理に関連するタイミングで送信されるものであれば、如何なるタイミングであってもよい。たとえば、払出開始コマンドは、払出コマンドとして、払出処理中に送信するようにしてもよい。

#### 【 0 1 4 8 】

##### [ 数値の更新の動作態様について ]

上記実施形態においては、数値の更新の動作態様はスクロール態様であったが、有利更新が行われるときと、不利更新が行われるときとで、数値の更新の動作態様が異なればよい。図 1 2 を用いて数値の更新態様の変形例を説明する。図 1 2 には、クレジット数 (メイン) A に表示されているクレジット数を更新するときの更新態様を示している。パターン A は、クレジット数が増加される有利更新が行われる場合の更新の様子を表示している。パターン B は、クレジット数が減少される不利更新が行われる場合の更新の様子を表示している。

30

#### 【 0 1 4 9 】

パターン A とパターン B とでは、「 8 」が表示されるまでに、パターン A は 5 回の更新が行われるのに対して、パターン B は 3 回の更新が行われる。このように、有利更新が行われるときの方が不利更新が行われるときに比べて、多くの途中表示をしてから最終表示結果を表示させるようにしてもよい。このようにすることで、有利更新がされる場合の方が、不利更新がされる場合に比べて更新の時間が長くなり、遊技の興趣が向上する。

40

#### 【 0 1 5 0 】

また、パターン A とパターン B とでは、「 8 」が表示されるまでに、パターン A では右側から点灯するのに対して、パターン B では左側から点灯する。このように、有利更新が行われるときと、不利更新が行われるときとで、数値を表示させるときの態様を変えることで、有利更新が行われたか、不利更新が行われたかを遊技者に簡単に認識させることができる。

#### 【 0 1 5 1 】

また、上記実施形態においては、数値が縦方向または横方向に動くものとしたが、斜めに動くようにしてもよい。また、有利更新が行われるときも不利更新が行われるときも縦方向に動くものの、有利更新が行われるときは上から下に数値が動くような態様で更新が

50



行われるのに対して、不利更新が行われるときは下から上に数値が動くような態様で更新が行われるようにしてもよい。

【 0 1 5 2 】

また、2桁以上の数字を更新する場合に、有利更新が行われるときは、数字が一つずつ更新されるのに対して、不利更新が行われるときは、1桁ずつ更新するようにしてもよい。たとえば、「50」を「70」に更新する場合は、「50」「51」「52」というように更新するのにに対して、「50」を「47」に更新する場合は「50」を「57」にした後「47」にするようにしてもよい。

【 0 1 5 3 】

また、数値の更新が行われる速さが異なるようにしてもよい。たとえば、有利更新も不利更新も数字3つ分の更新が行われる場合に、更新が開始してから最終の更新結果が表示されるまでの期間が、不利更新の方が有利更新に比べて短くなるようにしてもよい。

10

【 0 1 5 4 】

[ 更新の強調について ]

上記実施形態において、有利更新が行われるときはスピーカ53, 54から音声が出力されるのに対して、不利更新が行われるときは音声は出力されないようにすることで、有利更新を強調したが、有利更新を不利更新に比べて強く印象付ける方法はこれに限られない。

【 0 1 5 5 】

たとえば、メダルが増えるような有利更新が行われるときも、メダルが減るような不利更新が行われるときもスピーカ53, 54から音声が出力されるものの、有利更新のときの方が不利更新のときに比べて音量を大きくしてもよい。このようにすることでも、遊技者に対して、不利更新に比べて有利更新を強く印象付けることができる。また、有利更新が行われるときには、不利更新が行われるときよりも、聞き取り易い音を出力するようにしてもよい。

20

【 0 1 5 6 】

また、有利更新が行われるときには、遊技機に備えられたLEDを点灯させるのに対して、不利更新が行われるときには点灯させない、或いは光量を有利更新が行われるときに比べて下げて点灯させるようにしてもよい。

【 0 1 5 7 】

30

[ 数値について ]

上記実施形態において、数値として、遊技者が保有するメダルの枚数に関する情報や、ATといった有利な状態に制御される期間に関する情報を例示した。しかし、数値としては、有利な方向または不利な方向に更新される数字で表される情報であればよい。たとえば、ポイントが所定値以上蓄積されたときにAT等の特典を付与するか否かの抽選を行うような遊技機において、このポイントを数値とし、ポイントが増加される更新を有利更新、ポイントが減少される更新を不利更新としてもよい。

【 0 1 5 8 】

[ 遊技機について ]

上記実施形態として、入賞の発生に応じて遊技媒体を遊技者の手元に払い出すスロットマシンを説明したが、遊技媒体が封入され、入賞の発生に応じて遊技媒体を遊技者の手元に払い出すことなく遊技点(得点)を増加する封入式のスロットマシンを採用してもよい。基盤とドラムとが流通可能で、筐体が共通なもので基盤のみあるいは基盤とドラムとを遊技機と称する。また、遊技玉を発射して遊技を行うことが可能な遊技領域を備え、遊技領域に設けられた所定領域を遊技玉が通過することに応じて賭数の設定が可能となるスロットマシンであってもよい。

40

【 0 1 5 9 】

また、上記実施形態においては、遊技機としてスロットマシン1を用いた場合について説明したが、これに限らず、遊技を行うことが可能な遊技機であればよく、たとえば、いわゆるパチンコ遊技機に適用することもできる。たとえば、所定の遊技領域に遊技媒体(

50

パチンコ玉)を打込んで遊技を行うパチンコ遊技機において、打込んだパチンコ玉が遊技領域に設けられた始動領域を通過することにより、数値データを保留記憶するとともに該保留記憶された回数(個数)を保留記憶情報として液晶表示器に表示する。その後、保留記憶情報に基づいて、遊技制御部は、特別図柄ゲームにおける第1特別図柄表示装置による第1特別図柄の変動表示や第2特別図柄表示装置による第2特別図柄の変動表示を制御する。また、変動表示が1回実行されることにより、1の保留記憶情報の表示が消去される。また、打込んだパチンコ玉が遊技領域に設けられた始動領域を通過することにより抽出した乱数に基づいて、大当りを発生させるか否か、大当りを発生させるときには当該大当り終了後において、大当りとなる確率が通常時よりも向上する確変状態に変動表示が所定回数(以下では、ST回数という。)行なわれるまで制御する。また、該ST回数(ST残り回数)は、液晶表示器に表示される。また、変動表示が1回実行されることにより、ST回数は1減少される。

10

#### 【0160】

このように、変動表示が1回実行されたとき(特別条件が成立したとき)に、1の保留記憶情報(第1数値)の表示を消去する減少更新(不利更新)制御と、1のST回数(第2数値)を減少させる減少更新(不利更新)制御とを同一のタイミングで実行する。このような構成であっても、本実施形態のスロットマシンと同様の効果を奏する。

#### 【0161】

また、このようなパチンコ遊技機は、始動入賞口を含む入賞口に、パチンコ玉が入賞することにより、パチンコ玉が所定個数払出される。液晶表示器には、たとえば、大当り中に払出されたパチンコ玉の合計払出数(第1数値)と、パチンコ玉が該入賞口に1回入賞したことによるパチンコ玉の払出数(第2数値)とが表示される。このように、大当り中に、入賞口にパチンコ玉が入賞したときに(特別条件が成立したときに)、大当り中に払出されたパチンコ玉の合計払出数(第1数値)を増加させる増加更新(有利更新)制御と、パチンコ玉が該入賞口に1回入賞したことによるパチンコ玉の払出数(第2数値)を増加させる増加更新(有利更新)制御とを異なるタイミングで実行する。このような構成であっても、本実施形態のスロットマシンと同様の効果を奏する。

20

#### 【0162】

このようなパチンコ遊技機における数値としては、大当り遊技中に大入賞口に入賞することにより得られる遊技球の払出した総数に関する情報、確変状態や時短状態に制御される回数を示す情報などとしてもよい。たとえば、遊技球を打ち出した数を計数し、使用した数を大当り遊技中の払出し総数から減少させる場合には、不利な数値の更新と有利な数値の更新とで、表示態様が異なるようにすればよい。また、時短状態中に時短回数を上乗せ可能なパチンコ遊技機に関して、時短回数が増加表示毎に減少していくときの不利な数値の更新と、時短回数を上乗せするときの有利な数値の更新とで、表示態様が異なるようにすればよい。

30

#### 【0163】

[遊技機に接続される遊技用装置について]

また、前述した数値の更新にかかわる技術的事項は、スロットマシンやパチンコ遊技機などの遊技機が設置された遊技場(いわゆるホール)において用いられる遊技用装置に適用できる。遊技用装置としては、たとえば、遊技場に設置された遊技機毎に対応して設けられているものであって、当該遊技機での遊技を可能にするための処理(たとえば、メダル、パチンコ球の貸出)を実行可能な台間機や、当該遊技機あるいは当該遊技場に設置された遊技機に関する遊技履歴などの情報を表示可能な情報表示器であってもよい。

40

#### 【0164】

この情報表示器では、たとえば、AT残りゲーム数(第1数値)と、遊技場が開店してから現在までに、その遊技機から払出された枚数から、当該遊技機で使用されたメダルの枚数を引いた当該遊技機における純増枚数(第2数値)とが表示される。

#### 【0165】

また、レバーオン操作が実行されたときに(特定条件が成立したときに)、第1数値を

50

1 減算させる減算更新制御と、第2数値を3減算させる減算更新制御とが、同一のタイミングで実行される。また、上乘せ当選されておりかつ小役が入賞したときに（特定条件が成立したときに）、決定された上乘せゲーム数分、第1数値を増加させる増加更新制御と、第2数値を増加させる増加更新制御とが、異なるタイミングで実行される。このように、スロットマシンとは異なる遊技機や、各種の遊技用装置に適用した場合であっても、上記実施形態と同様の効果を奏する。

#### 【0166】

今回開示された実施形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

10

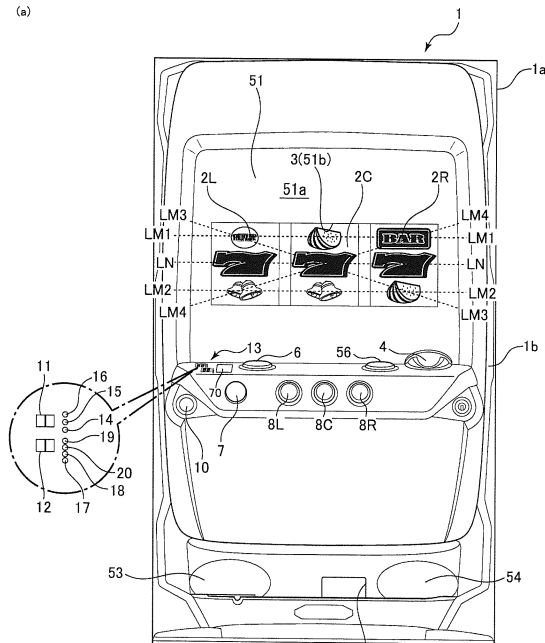
#### 【符号の説明】

#### 【0167】

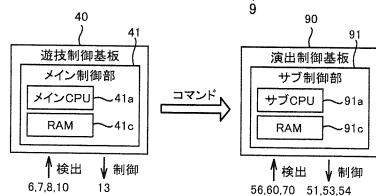
1 スロットマシン、2L、2C、2R リール、8L、8C、8R ストップスイッチ、51 液晶表示器。

#### 【図1】

図1  
(a)



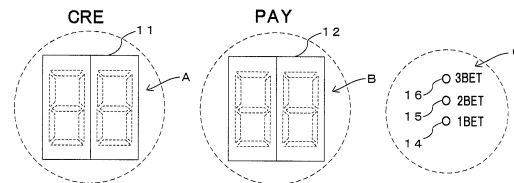
(b)



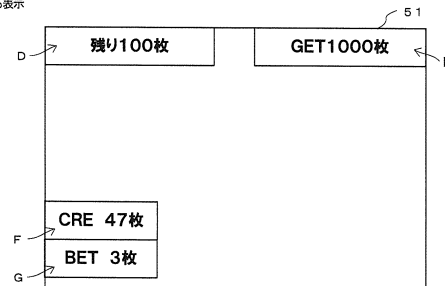
#### 【図2】

図2

(a) メイン側の制御による表示



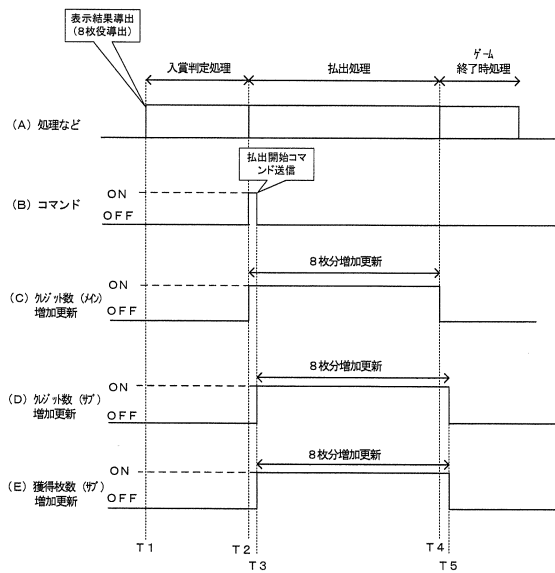
(b) サブ側の制御による表示



【図 3】

図 3

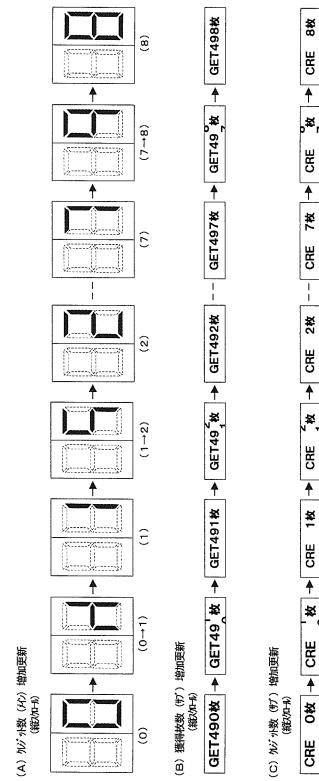
数値の増加更新開始タイミングなどを説明するための図



【図 4】

図 4

数値の増加更新態様を説明するための図



【図 5】

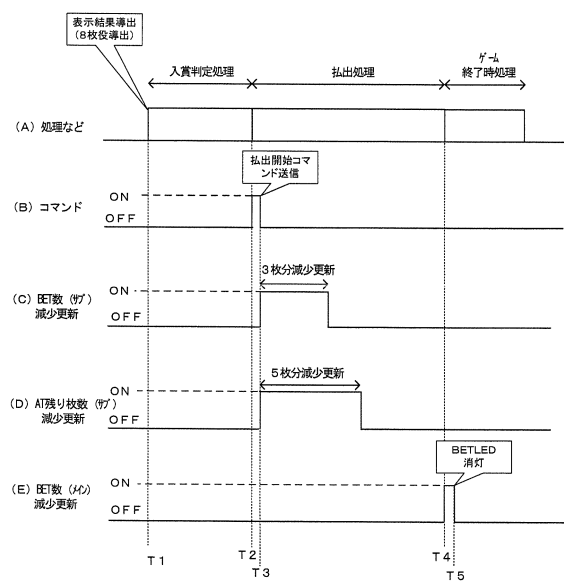
図 5



【図 6】

図 6

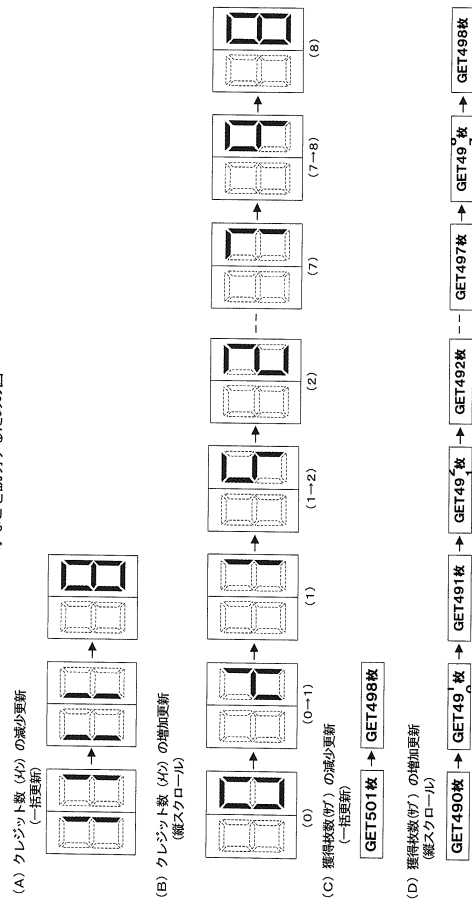
数値の減少更新開始タイミングなどを説明するための図





【図 1 1】

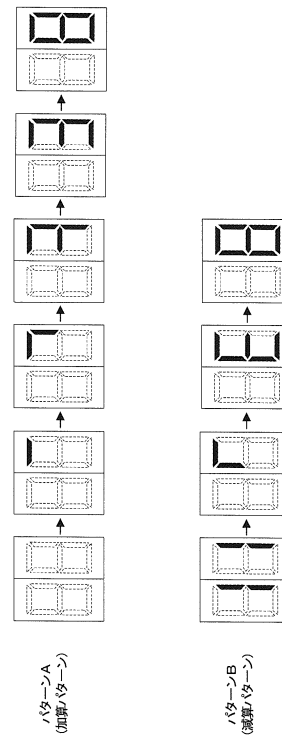
図 1 1

第2実施例のクレジット表  
示などを説明するための図

【図 1 2】

図 1 2

クレジット表示の別パターン



---

フロントページの続き

(56)参考文献 特開2002-346042(JP,A)  
特開2008-183364(JP,A)  
特開2016-202703(JP,A)  
特開2013-165741(JP,A)  
特開2015-157045(JP,A)  
特開2006-223441(JP,A)  
特開2016-198246(JP,A)  
特開2004-215805(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)  
A63F 5/04