

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

複数の図柄表示領域において複数種類の図柄を所定の配列に従って変動表示する図柄変動表示手段と、

遊技状態に応じた規定数の遊技媒体が賭けられたときにゲームの開始を許可するゲーム開始許可手段と、

前記ゲーム開始許可手段によりゲームの開始が許可された状態で遊技者がゲームを開始するために操作するゲーム開始操作手段と、

遊技状態及び賭けられた遊技媒体の数量に応じて定められた確率で、小役及びボーナス役を含む複数種類の役の中から内部当選役を決定するための内部抽選を実行し、内部当選役のフラグを成立させる内部抽選手段と、

前記図柄変動表示手段による図柄の変動表示を停止させるために遊技者が操作する停止操作手段と、

前記停止操作手段が操作されたときに、内部当選役に対応する図柄を予め規定された引込範囲内で引き込んで前記図柄表示領域に停止表示させる表示制御手段と、

前記図柄変動表示手段の各図柄表示領域に停止表示された図柄の組合せに基づいて入賞が発生したか否かを判定する入賞判定手段と、

前記入賞判定手段により小役の入賞が発生したと判定されたときに、当該小役に対応する数量の遊技媒体を遊技者に付与する遊技媒体付与手段と、

前記入賞判定手段によりボーナス役の入賞が発生したと判定されたときに、前記小役が内部当選役として決定される確率を高めたボーナス状態を発生し、予め定められた終了条件が成立したときに当該ボーナス状態を終了するボーナス状態発生手段と、

遊技媒体投入口から投入された遊技媒体及び小役の入賞に応じて付与された遊技媒体のうちゲームに未だ賭けられていない遊技媒体の数量であるクレジット数を、所定の上限数を限度として記憶するクレジット数記憶手段と、

前記クレジット数記憶手段が記憶しているクレジット数の範囲内で遊技媒体を賭けるために操作する賭け操作手段と、

前記賭け操作手段が操作されたときに、前記規定数の遊技媒体を賭けると共に前記クレジット数から当該規定数を減算するクレジット数減算手段と、

前記クレジット数が前記上限数に達している状態で前記遊技媒体付与手段が付与した遊技媒体を受け皿に払い出す遊技媒体払出手段と、

前記ボーナス状態において前記遊技媒体付与手段が付与した遊技媒体の数量から、前記ボーナス状態下のゲームに賭けられた遊技媒体の数量を差し引いた差数を算出する差数算出手段と、

前記差数算出手段により算出された前記差数を遊技者に対して表示する差数表示手段と、を備えたスロットマシンにおいて、

前記ボーナス状態が終了してから予め定められた期間が経過するまでに前記遊技媒体払出手段によって受け皿に払い出された遊技媒体の数量をクレジット溢れ数として計数する計数手段と、

前記計数手段により計数されたクレジット溢れ数を、前記差数算出手段により算出された差数に加算することにより特別差数を算出する特別差数算出手段と、

該特別差数算出手段により算出された特別差数を遊技者に対して表示する特別差数表示手段と、を備えたことを特徴とするスロットマシン。

【請求項 2】

前記計数手段により計数されたクレジット溢れ数に応じて遊技者に特典を付与する特典付与手段を備えたことを特徴とする請求項 1 に記載のスロットマシン。

【請求項 3】

前記特典付与手段が遊技者に付与する特典は、前記クレジット溢れ数が高いほど有利度合いが高くなっていることを特徴とする請求項 2 に記載のスロットマシン。

【請求項 4】

10

20

30

40

50

前記計数手段は、前記ボーナス状態が終了してから前記クレジット数が所定の下限值に達するまでの期間、前記クレジット溢れ数を計数することを特徴とする請求項１～３の何れか１項に記載のスロットマシン。

【請求項５】

前記計数手段は、前記遊技媒体投入口から投入された遊技媒体が賭けられた場合には、前記期間が経過する前であっても前記クレジット溢れ数の計数を終了することを特徴とする請求項１～４の何れか１項に記載のスロットマシン。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【０００１】

本発明は、小役の入賞に応じて付与された遊技媒体をクレジットとして貯留する、いわゆるクレジット機能を備えたスロットマシンに関する。

【背景技術】

【０００２】

従来より、ゲームに使用可能な遊技媒体を貯留する、いわゆるクレジット機能を備えたスロットマシンが一般的となっている（例えば、特許文献１参照。）。クレジット機能を備えたスロットマシンでは、小役の入賞に応じて付与された遊技媒体、及び遊技者による手入れで投入された遊技媒体のうち、未だゲームに賭けられていない遊技媒体の数量に当たるクレジット数が、例えば５０枚等の上限数を限度として記憶される。クレジット数として記憶された遊技媒体は、ベットボタンの操作によりゲームに賭けることができる。

【０００３】

遊技媒体の付与数が賭け数よりも大きく上回るボーナス状態等では、クレジット数が上限数に到達する可能性が極めて高く、到達した後も小役の入賞が続けて発生する可能性が高い。クレジットの精算（払戻）が行われない限り、クレジット数の上限数を超える超過分の遊技媒体が受け皿に払い出されるゲームが多く発生し、その度に「ジャラジャラ」という遊技媒体の払出音が辺りに響き渡ることになる。また、クレジット数が上限数に到達した状態で、ボーナス状態の終了を迎える可能性が極めて高くなっている。

【０００４】

ボーナス状態の終了後では、クレジット数が精算されずにそのままゲームが続行される場合が多い。このような場合、ゲーム毎にクレジット数が減算される一方、入賞が発生したゲームでは、クレジット数が却って増加することもある。入賞時のクレジット数や入賞した小役の種類等によっては、クレジット数が再度、上限数に到達し、前記超過分の遊技媒体が生じて受け皿に払い出される場合が発生し得る。このような受け皿への払出は、クレジット数が上限数付近で推移するボーナス状態の終了直後に発生し易く、時期的なタイミングも相まって、遊技者にとっては、ボーナス状態下の遊技媒体の獲得数がさらに増加したかのように感じられる。実際、ボーナス状態が終了した後、前記超過分の遊技媒体を発生させて受け皿に遊技媒体を払い出させることが遊技者にとっての自己満足的な楽しみになっている。

【０００５】

しかしながら、前記従来のスロットマシンでは、次のような問題がある。すなわち、前記スロットマシンの遊技では、ボーナス状態の終了後に受け皿に遊技媒体を払い出させることが遊技者の楽しみとなっている一方、遊技の興趣を高めるという観点に鑑みたとき、従来のスロットマシンでは、上述のような楽しみを十分に活用できていないという問題がある。

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００６】

【特許文献１】特開２００６－２６３２１０号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

10

20

30

40

50

【 0 0 0 7 】

本発明は、前記従来の問題点に鑑みてなされたものであり、クレジット機能を積極的に活用して遊技の興趣を高めたスロットマシンを提供しようとするものである。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 8 】

本発明は、複数の図柄表示領域において複数種類の図柄を所定の配列に従って変動表示する図柄変動表示手段と、

遊技状態に応じた規定数の遊技媒体が賭けられたときにゲームの開始を許可するゲーム開始許可手段と、

前記ゲーム開始許可手段によりゲームの開始が許可された状態で遊技者がゲームを開始するために操作するゲーム開始操作手段と、

遊技状態及び賭けられた遊技媒体の数量に応じて定められた確率で、小役及びボーナス役を含む複数種類の役の中から内部当選役を決定するための内部抽選を実行し、内部当選役のフラグを成立させる内部抽選手段と、

前記図柄変動表示手段による図柄の変動表示を停止させるために遊技者が操作する停止操作手段と、

前記停止操作手段が操作されたときに、内部当選役に対応する図柄を予め規定された引込範囲内で引き込んで前記図柄表示領域に停止表示させる表示制御手段と、

前記図柄変動表示手段の各図柄表示領域に停止表示された図柄の組合せに基づいて入賞が発生したか否かを判定する入賞判定手段と、

前記入賞判定手段により小役の入賞が発生したと判定されたときに、当該小役に対応する数量の遊技媒体を遊技者に付与する遊技媒体付与手段と、

前記入賞判定手段によりボーナス役の入賞が発生したと判定されたときに、前記小役が内部当選役として決定される確率を高めたボーナス状態が発生し、予め定められた終了条件が成立したときに当該ボーナス状態を終了するボーナス状態発生手段と、

遊技媒体投入口から投入された遊技媒体及び小役の入賞に応じて付与された遊技媒体のうちゲームに未だ賭けられていない遊技媒体の数量であるクレジット数を、所定の上限数を限度として記憶するクレジット数記憶手段と、

前記クレジット数記憶手段が記憶しているクレジット数の範囲内で遊技媒体を賭けるために操作する賭け操作手段と、

前記賭け操作手段が操作されたときに、前記規定数の遊技媒体を賭けると共に前記クレジット数から当該規定数を減算するクレジット数減算手段と、

前記クレジット数が前記上限数に達している状態で前記遊技媒体付与手段が付与した遊技媒体を受け皿に払い出す遊技媒体払出手段と、

前記ボーナス状態において前記遊技媒体付与手段が付与した遊技媒体の数量から、前記ボーナス状態下のゲームに賭けられた遊技媒体の数量を差し引いた差数を算出する差数算出手段と、

前記差数算出手段により算出された前記差数を遊技者に対して表示する差数表示手段と、を備えたスロットマシンにおいて、

前記ボーナス状態が終了してから予め定められた期間が経過するまでに前記遊技媒体払出手段によって受け皿に払い出された遊技媒体の数量をクレジット溢れ数として計数する計数手段と、

前記計数手段により計数されたクレジット溢れ数を、前記差数算出手段により算出された差数に加算することにより特別差数を算出する特別差数算出手段と、

該特別差数算出手段により算出された特別差数を遊技者に対して表示する特別差数表示手段と、を備えたことを特徴とするスロットマシンにある（請求項１）。

【 0 0 0 9 】

本発明のスロットマシンでは、前記ボーナス状態における前記差数が表示されるので、ボーナス状態下で獲得できた遊技媒体の数量を遊技者が把握できる。さらに、このスロットマシンでは、前記ボーナス状態が終了した後で前記受け皿に払い出された遊技媒体の数

10

20

30

40

50

量である前記クレジット溢れ数を前記差数に加算した前記特別差数が表示される。

【 0 0 1 0 】

一般に、前記クレジット溢れ数として計数される遊技媒体の払出が発生すると、ボーナス状態の終了直後という时期的なタイミングも相まって、ボーナス状態下の遊技媒体の獲得数がさらに増加したかのような感覚を覚える遊技者が多いと言われている。ボーナス状態が終了した後、前記クレジット溢れ数を前記差数に加算した前記特別差数を表示すれば、上記のような遊技者の感覚を一層助長でき、ボーナス状態に対する満足感をさらに高めることができる。ボーナス状態が終了した後も楽しみが持続されるようになるので、遊技の興趣が一層高められる。

【 0 0 1 1 】

以上のように、本発明のスロットマシンは、クレジット機能を備えたスロットマシンであって、そのクレジット機能を積極的に活用することで遊技の興趣を高めた優れた特性のスロットマシンである。

【 0 0 1 2 】

本発明のスロットマシンとしては、メダルやコインを遊技媒体とした狭義のスロットマシンのほか、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。

【 0 0 1 3 】

また、前記計数手段により計数されたクレジット溢れ数に応じて遊技者に特典を付与する特典付与手段を備えていることが好ましい（請求項２）。

多くの遊技者は、前記クレジット溢れ数が大きくなるほど、前記ボーナス状態で獲得できた遊技媒体の数量が多くなったように感じ、自己満足の度合いが高くなる。このクレジット溢れ数に応じて前記特典を付与すれば、上記のような遊技者の自己満足の度合いを具体化でき、遊技の楽しみを増やすことができる。

【 0 0 1 4 】

また、前記特典付与手段が遊技者に付与する特典は、前記クレジット溢れ数が多いほど有利度合いが高くなっていることが好ましい（請求項３）。

この場合には、前記クレジット溢れ数が多いほど、遊技者の満足感や達成感を一層高揚できるようになる。

【 0 0 1 5 】

また、前記計数手段は、前記ボーナス状態が終了してから前記クレジット数が所定の下

。一般に、ボーナス状態が終了した後、クレジットされた遊技媒体でゲームが継続される期間は、その期間内にボーナス役が再度、内部当選する、いわゆるクレジット内連チャンに対する遊技者の期待感が高くなり、集中力が最も高まる期間である。したがって、このような期間について前記クレジット溢れ数を計数して前記特別差数を算出すれば、遊技者の期待感を一層高揚でき、興趣を高めることができる。前記下限値としては、ゼロや、そのときの遊技状態に対応する規定数や、前記上限数の半分あるいは $1/3$ 等の値を設定できる。

【 0 0 1 6 】

前記期間としては、上記のほかにも、１０ゲームなど所定のゲーム数が消化されるまでの期間や、抽選等により決定されたゲーム数が消化されるまでの期間や、所定の役が入賞するまでの期間や、内部当選した所定の役の入賞が取りこぼされるまでの期間や、前記遊技媒体投入口から投入された遊技媒体がゲームに賭けられるまでの期間や、何れかの役が入賞した回数が所定回数に到達するまでの期間や、何れかの役が内部当選した回数が所定回数に到達するまでの期間や、計数を終了するか否かを決定するための終了抽選に当選するまでの期間等、様々な期間を設定できる。

【 0 0 1 7 】

また、前記計数手段は、前記遊技媒体投入口から投入された遊技媒体が賭けられた場合には、前記期間が経過する前であっても前記クレジット溢れ数の計数を終了することが好

10

20

30

40

50

ましい（請求項５）。

前記遊技媒体投入口から遊技媒体が手入力で投入されたときに、前記クレジット溢れ数の計数を終了すれば、当該クレジット溢れ数を精度高く計数できるようになる。

【図面の簡単な説明】

【００１８】

【図１】実施例１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１における、入賞ラインを説明する説明図。

【図３】実施例１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４】実施例１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

10

。【図５】実施例１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１における、内部当選役抽選テーブルを示す説明図。

【図７】実施例１における、ＡＴ発動抽選テーブルを示す説明図。

【図８】実施例１における、選択抽選テーブルを示す説明図。

【図９】実施例１における、遊技状態の遷移を示す状態遷移図。

【図１０】実施例１における、リプレイ役が同時当選したときの第１停止リール毎の入賞振り分けを説明する説明図。

【図１１】実施例１における、ＡＴ発動時の通常状態画面を示す正面図。

【図１２】実施例１における、ＡＴ発動時のＲＴ中画面を示す正面図。

【図１３】実施例１における、ＡＴ非発動時のＲＴ中画面を示す正面図。

20

【図１４】実施例１における、ボーナス画面を示す正面図。

【図１５】実施例１における、クレジット内ゲーム画面を示す正面図。

【発明を実施するための形態】

【００１９】

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１）

本例は、遊技媒体であるメダルを５０枚（上限数）を限度として貯留するクレジット機能を備えたスロットマシン１に関する例である。この内容について、図１～図１５を用いて説明する。

【００２０】

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、液晶表示部５３、左右一対のスピーカ５２０及び装飾ランプ部５６を配置してなる。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。

【００２１】

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に対して相対的に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。

40

【００２２】

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（賭け操作手段）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（遊技媒体投入口）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、遊技データを表示させるためのデータ表示ボタン６７と、が配置されている。

【００２３】

50

ベットボタン 6 4 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 6 4 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ボーナス状態では、ベットボタン 6 4 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 6 2 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 6 2 の操作が検知されたとき、ゲームが開始される。

【0024】

10

図柄表示窓 1 1 は、図柄表示領域 1 1 0 L、C、R を含む表示窓である。各図柄表示領域 1 1 0 L、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 1 1 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 1 1 は、遊技者側から図柄 2 0 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。2 次元マトリクス状に 9 個の図柄 2 0 が配置される図柄表示領域においては、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 2 1 1 ~ 2 1 5 が設定されている。本例の入賞ラインは、図 2 に示すごとく、上中下段、3 本の水平方向の入賞ライン 2 1 1 ~ 2 1 3、及び対角方向の入賞ライン 2 1 4、2 1 5 よりなる 5 ラインにより構成されている。

【0025】

20

各図柄表示領域 1 1 0 L、C、R の裏側には、図柄変動表示手段 2 を構成するリール 2 1 L、C、R がそれぞれ配置されている。詳しくは図 4 を参照して後述するごとくリール 2 1 L、C、R は、円柱形状をなし、その外周面に略一定の間隔を空けて 2 1 個の図柄 2 0 が配置された回転式のリールである。なお、リール 2 1 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。

【0026】

ストップボタン 6 1 は、図 1 に示すごとく、遊技者の操作に応じてリール 2 1 の制御信号である変動停止信号を発生させる操作ボタンである。本例のストップボタン 6 1 は、左リール 2 1 L に対応する左ストップボタン 6 1 L、中リール 2 1 C に対応する中ストップボタン 6 1 C、及び右リール 2 1 R に対応する右ストップボタン 6 1 R を組み合わせてなる。

30

【0027】

スピーカ 5 2 0 及び装飾ランプ部 5 6 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 5 3 は、液晶ディスプレイよりなる。液晶表示部 5 3 は、遊技を演出するための各種の演出画面や、遊技データを表示する表示画面などを表示可能である。

【0028】

次に、本例のスロットマシン 1 の役、各リール 2 1 における図柄配列について説明する。

40

本例のスロットマシン 1 では、図 3 に示すごとく、1 5 枚役 A ~ C、1 0 枚役 A・B、1 枚役 A・B よりなる複数種類の小役のほか、ボーナス役（BB 役、RB 役）、リプレイ役 A ~ E が設定されている。図 3 では、左列に各役の名称を、中列に各役に対応する図柄 2 0 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」欄の左側に示す非ボーナス状態（規定数 3 枚）下の利益と、同右側に示すボーナス状態（規定数 2 枚）下の利益とを示してある。

【0029】

本例では、リプレイ役 A の入賞図柄が低確 R T 状態への移行契機となる低確 R T 図柄となっており、リプレイ役 C の入賞図柄が高確 R T 状態への移行契機となる高確 R T 図柄となっている。また、1 0 枚役を取りこぼしたときに 1 0 0 % の確率で停止表示される 1 0

50

枚役こぼし図柄が高確 R T 状態の終了契機となる高確 R T 終了図柄となっている。なお、本例では、通常状態下のリプレイ役、及び高確 R T 状態下の 10 枚役が、A T の報知対象役となっている。

【0030】

ここで、A T の報知対象役であるリプレイ役及び 10 枚役の入賞図柄を説明する。

図 3 のごとく、リプレイ役 A の入賞図柄は、図柄「R P」のゾロ目である。リプレイ役 A の入賞図柄を元にして右リール 2 1 R を図柄「黒オレンジ」に置換すればリプレイ役 B の入賞図柄となり、図柄「スイカ」に置換すればリプレイ役 C の入賞図柄となる。

【0031】

10 枚役 A の入賞図柄は「黒オレンジ」のゾロ目である。10 枚役 A の入賞図柄を元にして左リール 2 1 L の図柄を「白オレンジ」に置換した組み合わせが 10 枚役 B の入賞図柄となっている。さらに、左リール 2 1 L の図柄を「R P」に置換した組合せが 10 枚役こぼし図柄となっている。

【0032】

各リール 2 1 L、C、R では、図 4 に示すごとく図柄が配列されている。

左リール 2 1 L 及び中リール 2 1 C では、リプレイ役 A ~ C に共通する図柄「R P」の最大間隔が 4 図柄となっている。ここで、本例のスロットマシン 1 では、後述するごとくリール 2 1 が停止する際の引込範囲として 4 図柄分に相当する範囲が設定されている。また、前述するごとく図柄表示領域 1 1 0 L、1 1 0 C では、上段中段下段の 3 図柄分に渡って入賞ラインが設定されている。したがって、左リール 2 1 L 及び中リール 2 1 C における「R P」は、停止操作のタイミングに関わらず必ず引込範囲内に存在し、入賞ライン上に停止表示される図柄となっている。

【0033】

右リール 2 1 R では、リプレイ役 A ~ C にそれぞれ対応する図柄「R P」、図柄「黒オレンジ」及び図柄「スイカ」について、最大間隔がいずれも 4 図柄となっている。他のリール 2 1 L、C における図柄「R P」と同様、右リール 2 1 R における「R P」、「黒オレンジ」及び「スイカ」は、停止操作のタイミングに関わらず必ず引込範囲内に存在し、入賞ライン上に停止表示される図柄となっている。

【0034】

リプレイ役の図柄が上記のように配列された本例のスロットマシン 1 におけるリプレイ役 A ~ C は、仮に単独当選したとすれば必ず入賞し、他のリプレイ役と同時当選した場合でもストップボタン 6 1 L、C、R を所定の順番で停止操作すれば、必ず入賞するリプレイ役となっている。スロットマシン 1 では、リプレイ役 A・C を含む同時当選が発生したときに、リプレイ役 A を回避してリプレイ役 C を入賞させるためのストップボタンの操作態様である第 1 停止リールが存在している。なお、第 1 停止リールと入賞リプレイ役の種類との関係については、図 10 を参照して後述する。

【0035】

一方、10 枚役に対応する図柄については、次のようになっている。中リール 2 1 C 及び右リール 2 1 R では、10 枚役 A・B に共通する図柄「黒オレンジ」の最大間隔が 4 図柄となっている。したがって、中リール 2 1 C 及び右リール 2 1 R における「黒オレンジ」は、停止操作のタイミングに関わらず必ず引込範囲内に存在し、入賞ライン上に停止表示される図柄となっている。

【0036】

左リール 2 1 L では、10 枚役 A・B の一方に対応する特定の種類の図柄「オレンジ」の最大間隔が 15 図柄以上、10 枚役 A・B の何れかに対応する任意の種類の図柄「オレンジ」の最大間隔が 6 図柄となっている。したがって、左リール 2 1 L における「オレンジ」は、停止操作のタイミングによらず 2 種類のうちの何れかが必ず引込範囲内に存在することになる。一方、特定の種類の「オレンジ」については、停止操作のタイミングが合致しなければ停止表示させることができないようになっている。

【0037】

10

20

30

40

50

このように図柄が配列された10枚役A・Bについては、同時当選したときに何れかの10枚役を必ず入賞できる一方、単独当選したときにその種類が不明であるときの入賞確率は1/2となっている。そして、10枚役の入賞が取りこぼされたときには、必ず10枚役こぼし図柄(図3参照。)が停止表示されるようになっている。

【0038】

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)を介して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、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。

【0039】

投入メダル検知部63は、メダル投入口630から手入力で投入されたメダルを検知する毎にインサート信号を出力する検知部である。

メダル払出部54は、メダルを受け皿15に払い出す遊技媒体払出手段を構成している。メダル払出部54は、クレジット数が50枚(上限数)に達した状態で入賞に応じたメダルが付与されたとき、50枚のクレジット数を超える超過分のメダルを受け皿15に払い出す。精算ボタン65が操作されたときには、クレジット数のメダルを精算して、その分のメダルを受け皿15に払い出す。また、クレジット数が50枚に達している状態、及び既にゲームが開始されている状態(リール21が回転している状態)では、メダル投入口630からメダルが投入されたとき、そのメダルを受け付けることなくそのまま受け皿15に返却する。なお、本例では、クレジット数が50枚に達した状態でボーナス状態が終了した後、そのクレジット数がゼロ(下限値)になるまでの遊技期間をクレジット内ゲーム期間という。

【0040】

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、ボーナス役等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。

【0041】

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、ゲーム開始を許可するゲーム開始許可手段40、内部当選役を抽選する内部抽選手段41、内部当選役に対応する内部当選フラグを制御するフラグ制御手段410、リール21を制御する表示制御手段42、入賞図柄を判定する入賞判定手段43、入賞に応じてメダルを付与する遊技媒体付与手段44、ボーナス状態を発生させるボーナス状態発生手段451、高確RT状態を発生させる高確RT状態発生手段452、低確RT状態を発生させる低確RT状態発生手段453、ベットに応じてクレジット数を減算するクレジット数減算手段461、クレジット溢れ数を計数する溢れ数計数手段(計数手段)462、クレジット溢れ数に応じて特典を付与する特典付与手段471、AT発動抽選等を実行するAT抽選手段472、ATを発動するAT発動手段473、ボーナス状態下の差数を算出する差数算出手段481、ボーナス状態の終了後を含めた特別差数を算出する特別差数算出手段482、差数を表示する差数表示手段491、特別差数を表示する特別差数表示手段492としての各機能を実現する。

10

20

30

40

50

【 0 0 4 2 】

R A M 3 4 の記憶領域には、クレジット数記憶手段 3 4 1 の記憶エリア、溢れ数計数手段 4 6 2 の記憶エリアである溢れ数カウンタ 3 4 2、及び差数算出手段 4 8 1 の記憶エリアである差数カウンタ 3 4 3 が設けられている。

クレジット数記憶手段 3 4 1 は、メダル投入口 6 3 0 から投入されたメダル、及び入賞に応じて付与されたメダルのうち、未だゲームに賭けられていないメダルの枚数をクレジット数として記憶する手段である。クレジット数記憶手段 3 4 1 が記憶するクレジット数は、小役の入賞に応じてメダルが付与されたとき、付与されたメダル 1 枚毎に 1 枚ずつ加算される。また、規定数のメダルがゲームに賭けられてゲーム開始が許可された状態で、メダル投入口 6 3 0 を介してさらにメダルが投入されたとき、投入される毎に 1 枚ずつクレジット数が加算される。なお、上記のごとく本例では、クレジット数の限度である上限数が 5 0 枚となっている。

10

【 0 0 4 3 】

R O M 3 3 は、内部抽選手段 4 1 が内部当選役の抽選に用いる内部当選役抽選テーブル（図 6）、表示制御手段 4 2 がリール 2 1 の停止制御に用いるリール制御テーブル（図示略）、A T 発動抽選に適用する A T 発動抽選テーブル（図 7）、A T 発動抽選テーブルを選択するためのテーブル選択抽選に適用する選択抽選テーブル（図 8）、A T 継続抽選に適用する A T 継続抽選テーブル（図示略）を記憶している。

【 0 0 4 4 】

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。

20

内部当選役抽選テーブルは、図 6 に示すごとく、0 ~ 6 5 5 3 5 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、通常状態に適用されるテーブル、低確 R T 状態に適用されるテーブル、高確 R T 状態に適用されるテーブルのほか、図示しないボーナス状態に適用されるテーブルがある。ボーナス状態を除く各遊技状態の内部当選役抽選テーブルは、設定値毎に用意されている。なお、同図中、各遊技状態に対応する欄のうち、縦方向の左列は当選乱数の個数を示し、同右列は内部当選確率を分母（ $1 / x$ の x 。）により示している。

【 0 0 4 5 】

通常状態、低確 R T 状態及び高確 R T 状態用のテーブルでは、リプレイ役以外の各役の当選乱数が共通している一方、リプレイ役の当選乱数の設定が異なっている。通常状態用のテーブルでは、リプレイ役 A を含めた 2 種類以上のリプレイ役が同時当選する乱数のみが設定されている。通常状態用のテーブルでは、いずれかのリプレイ役の内部当選確率が $1 / 1.5$ であり、高確 R T 状態の契機となるリプレイ役 C の内部当選確率が約 $1 / 2.2$ となっている。

30

【 0 0 4 6 】

低確 R T 状態用及び高確 R T 状態用のテーブルでは、いずれも、リプレイ役 A が単独で内部当選する乱数のみが設定されており、相違点はリプレイ役 A の内部当選確率にある。低確 R T 状態用のテーブルにおけるリプレイ役 A の内部当選確率が $1 / 7.3$ であるのに対して、高確 R T 状態用のテーブルにおける同確率は $1 / 1.5$ となっている。

40

【 0 0 4 7 】

A T 発動抽選テーブルは、図 7 に示すごとく、A T 発動抽選の当選乱数が規定された抽選テーブルである。本例では、A T 発動抽選テーブル 1 ~ 3 の 3 種類が用意されている。各 A T 発動抽選テーブルでは、0 ~ 6 5 5 3 5 の内部当選役抽選用の乱数のうちの一部又は全部が A T 発動抽選の当選乱数として規定されている。図 7 では、各テーブルについて、当選乱数の個数と当選確率の分母（ $1 / x$ の x ）が示されている。同図から知られる通り、A T 発動抽選テーブル 1 → 2 → 3 の順番で、当選乱数の個数が多くなり、当選確率が高くなる。特に、A T 発動抽選テーブル 3 は、当選確率が 1 0 0 % の最も有利なテーブルとなっている。

【 0 0 4 8 】

50

選択抽選テーブルは、図 8 に示すごとく、A T 発動抽選に適用するテーブルを選択するための抽選テーブルである。選択抽選テーブルでは、0 ~ 6 5 5 3 5 の内部当選役抽選用の乱数が A T 発動抽選テーブル 1 ~ 3 の何れかに割り当てられ、5 段階のクレジット溢れ数の範囲毎に割り当て乱数の配分が異なっている。例えば、クレジット溢れ数が 1 ~ 1 0 枚の範囲では、A T 発動抽選テーブル 1 に割り当てられた乱数が 4 0 0 0 0 個と最多となっている。一方、同 2 1 ~ 3 0 枚の範囲では、A T 発動抽選テーブル 1 の割り当て乱数が 2 5 0 0 0 個に減少し、A T 発動抽選テーブル 2 と同数となっている。この選択抽選テーブルによれば、クレジット溢れ数が多くなるに従って、高確率で選択される A T 発動抽選テーブルが、A T 発動抽選テーブル 1 → 2 → 3 というように推移する。

【 0 0 4 9 】

10

A T 継続抽選テーブルは、A T 継続抽選のハズレ乱数である終了乱数が規定された抽選テーブルである。本例では、1 0 枚役 A 又は B の単独当選乱数 1 4 0 0 0 個のうちの 1 0 0 0 個が終了乱数に設定されている。1 0 枚役 A 又は B が単独当選したゲームで、A T 継続抽選にハズレて A T が終了する確率は 1 / 1 4 となっている。

【 0 0 5 0 】

前記乱数抽出部 3 5 は、図 5 に示すごとく、乱数発生部 3 5 0 が発生する乱数 (0 ~ 6 5 5 3 5) の中から内部当選役抽選用の乱数を抽出する。本例では、内部当選役抽選用の乱数を利用して、前記 A T 発動抽選、前記テーブル選択抽選及び前記 A T 継続抽選を実行している。本例に代えて、A T 発動抽選等について専用の抽選用乱数を適用することも良い。

20

【 0 0 5 1 】

内部抽選手段 4 1 は、図 5 に示すごとく、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 (フラグ) を成立させる手段である。内部抽選手段 4 1 は、内部当選役抽選テーブル (図 6) に規定された各役の当選乱数に対して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。内部抽選手段 4 1 は、前記内部当選役抽選テーブルのうちの何れかを遊技状態に応じて選択的に利用する。

【 0 0 5 2 】

フラグ制御手段 4 1 0 は、内部抽選手段 4 1 が決定した内部当選役に対応する内部当選フラグを制御する手段である。フラグ制御手段 4 1 0 は、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を開始するまでにオフ状態 (ゼロ) にリセットする。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。

30

【 0 0 5 3 】

A T 抽選手段 4 7 2 は、A T 発動抽選、テーブル選択抽選及び A T 継続抽選を実行する手段である。A T 抽選手段 4 7 2 は、B B 状態又は R B 状態の終了後、クレジット数記憶手段 3 4 1 が記憶するクレジット数がゼロに到達して前記クレジット内ゲーム期間が経過したとき、まず、テーブル選択抽選を実行して A T 発動抽選テーブルを選択し、次に、選択された A T 発動抽選テーブルを利用して A T 発動抽選を実行する。具体的には、ベットボタン 6 4 の操作に応じてクレジット数がゼロになった直後のスタートレバー 6 2 の操作に応じて抽出された内部当選役抽選用乱数を、選択抽選テーブル (図 8) 及び A T 発動抽選テーブル (図 7) と照合する。

40

【 0 0 5 4 】

ここで、本例では、A T 発動抽選に適用する A T 発動抽選テーブルを選択する手段として、特典付与手段 4 7 1 が設けられている。本例の特典付与手段 4 7 1 は、図 8 のごとく 3 種類の A T 発動抽選テーブルのうちの何れかを、そのときの溢れ数カウンタ 3 4 2 のクレジット溢れ数に応じて決定する。例えば、クレジット溢れ数が 1 5 枚であれば、図 8 中の上から 3 段目 (1 1 ~ 2 0 枚の範囲) の乱数と照合することにより何れかの A T 発動抽

50

選テーブルを選択する。上記のごとく、クレジット溢れ数が多くなるに従って、高確率で選択されるA T発動抽選テーブルがA T発動抽選テーブル1 → 2 → 3というように推移し、これによりA T発動抽選に当選する確率が高くなる(図7参照。)。つまり、本例では、特典付与手段471が付与する特典として、クレジット溢れ数に応じてA T発動抽選の当選確率が高くなるという特典が設定されている。

【0055】

また、A T抽選手段472は、A T発動中の高確R T状態下で10枚役A又はBが単独で内部当選したときにA T継続抽選を実行する。A T抽選手段472は、10枚役A又はBが単独で内部当選したゲームで抽出された内部当選役抽選用の乱数を前記A T継続抽選テーブルに規定された終了乱数と照合してA T継続抽選の当否を決定する。内部当選役抽選用の乱数が終了乱数と照合されるとA T継続抽選がハズレとなり、これに応じてA Tが終了する。

10

【0056】

ゲーム開始許可手段40は、図5に示すごとく、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である。ゲーム開始許可手段40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、規定数のメダルが賭けられたときにゲームの開始を許可する。ゲームの開始が許可されると、前記スタートレバー62を有効に操作できゲームを開始できる状態となる。なお、リプレイ役が入賞した場合には、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が賭けられる。本例では、規定数が遊技状態に応じて異なっており、ボーナス状態では2枚、ボーナス状態以外の遊技状態では3枚となっている。

20

【0057】

クレジット数減算手段461は、ベットボタン64の有効な操作に応じて規定数のメダルをゲームに賭けると共に、その分をクレジット数から減算する手段である。クレジット数減算手段461は、前記クレジット数記憶手段341が記憶するクレジット数が規定数以上の状態でベットボタン64が操作されたとき、この操作を有効と判断して規定数のメダルを新たなゲームに賭ける。そして、その規定数分のメダルを差し引いた新たなクレジット数により、クレジット数記憶手段341の記憶データを更新する。

【0058】

表示制御手段42は、図5に示すごとく、ゲームの開始が許可された状態におけるスタートレバー62の操作に応じてリール21の図柄変動を開始すると共に、変動停止信号に応じてリール21の図柄変動を停止させる手段である。表示制御手段42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。表示制御手段42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する。特に、本例の表示制御手段42は、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をゼロリセットすることで、直近の検知信号の後に生じたステップ数をカウントしている。

30

【0059】

表示制御手段42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、前記のごとく、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。表示制御手段42は、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変動停止信号を取り込みした際のステップ数を照合し、停止位置を決定する。表示制御手段42は、内部当選フラグに対応する図柄を決定した停止位置に引き込んでリール21を停止させる。

40

【0060】

入賞判定手段43は、図5に示すごとく、3基のリール21L、C、Rが停止表示する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手段である。具体的には、入賞判定手段43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21

50

1 ~ 2 1 5 上に停止した図柄の組合せに応じて入賞役を判定する。入賞判定手段 4 3 は、各リール 2 1 L、C、R が停止した後、対応する各ステッピングモータ（リール駆動部 2 2）のステップ数を取り込む。入賞判定手段 4 3 は、このステップ数に基づき入賞ライン 2 1 1 ~ 2 1 5 上に停止した図柄 2 0 の種類を求め、その図柄 2 0 の組合せについて入賞役が成立するか否かを判定する。

【0061】

遊技媒体付与手段 4 4 は、入賞判定手段 4 3 により判定された入賞役に対応する数量（図 3 参照。）のメダルを付与する手段である。例えば、1 5 枚役が入賞役である場合には 1 5 枚のメダルを付与する。但し、ボーナス状態では、1 0 枚役を含む全ての小役（リプレイ役を除く）について、1 5 枚のメダルの付与が設定されている。遊技媒体付与手段 4 4 は、複数枚のメダルを付与する際にもメダルを 1 枚ずつ付与する。クレジット数が 5 0 枚未満であれば、メダルの付与数に達するまで、クレジット数を 1 枚ずつ加算していく。その途中でクレジット数が 5 0 枚に達した場合には、クレジット数 5 0 枚を超える超過分のメダルを前記メダル払出部 5 4 を介して受け皿 1 5 に 1 枚ずつ払い出させる。

【0062】

ボーナス状態発生手段 4 5 1 は、ボーナス役の入賞に応じてボーナス状態を発生させると共に、所定の終了条件の成立に応じてボーナス状態を終了させる手段である。ボーナス状態としては、B B 役の入賞に応じた B B 状態と、R B 役の入賞に応じた R B 状態がある。B B 状態の終了条件は、付与したメダルが 3 0 0 枚を超過したことであり、R B 状態の終了条件は、付与したメダルが 1 0 0 枚を超過したことである。

【0063】

低確 R T 状態発生手段 4 5 3 は、リプレイ役の入賞確率が低く遊技者にとって不利な低確 R T 状態を発生させる手段である。低確 R T 状態発生手段 4 5 3 は、低確 R T 図柄であるリプレイ役 A の入賞図柄が通常状態下で停止表示されたときに低確 R T 状態を発生させる。低確 R T 状態の継続期間は、1 2 8 ゲーム固定となっており、終了に応じて通常状態へ復帰する。

【0064】

高確 R T 状態発生手段 4 5 2 は、リプレイ役の入賞確率が高く遊技者にとって有利な高確 R T 状態を発生させる手段である。高確 R T 状態発生手段 4 5 2 は、高確 R T 図柄であるリプレイ役 C の入賞図柄が通常状態下で停止表示されたときに高確 R T 状態を発生させる。高確 R T 状態発生手段 4 5 2 は、高確 R T 終了図柄である 1 0 枚役こぼし図柄が停止表示されたときに高確 R T 状態を終了させる。

【0065】

A T 発動手段 4 7 3 は、前記 A T 発動抽選に当選したとき A T を発動させ、その後、高確 R T 状態下の A T 継続抽選がハズレとなるまでの間、A T を発動させる手段である。A T 発動手段 4 7 3 は、A T 発動に応じて、液晶表示部 5 3 に通常状態画面 7 1（図 1 1 を参照して後述する）、R T 中画面 7 2（図 1 2 を参照して後述する）を表示する。

【0066】

溢れ数計数手段 4 6 2 は、前記クレジット内ゲーム期間において受け皿 1 5 に払い出されたメダル数を、クレジット溢れ数として計数する手段である。溢れ数計数手段 4 6 2 は、ボーナス状態が終了したとき、溢れ数カウンタ 3 4 2 に初期値ゼロをセットする。その後、クレジット数が 5 0 枚に到達した状態で付与されたメダルが受け皿 1 5 に払い出される毎にクレジット溢れ数を 1 枚ずつ加算する。ただし、クレジット内ゲーム期間内にメダル投入口 6 3 0 にメダルが投入された場合には、その時点でクレジット溢れ数を確定し、その後の加算をキャンセルする。

【0067】

差数算出手段 4 8 1 は、ボーナス状態におけるメダルの差数（付与数 - 賭け数）を算出する手段である。差数算出手段 4 8 1 は、ボーナス状態の発生に応じて差数カウンタ 3 4 3 に初期値ゼロをセットする。ボーナス状態下の各ゲームにメダルを 1 枚賭ける毎に 1 枚ずつ差数を減算する一方、入賞に応じてメダルが付与される毎に 1 枚ずつ差数を加算する

10

20

30

40

50

。差数は、後述するボーナス画面 7 4 (図 1 4) を介して遊技者側に表示される。

【 0 0 6 8 】

特別差数算出手段 4 8 2 は、クレジット内ゲーム期間において特別差数を算出する手段である。特別差数は、差数カウンタ 3 4 3 の差数に対して、溢れ数カウンタ 3 4 2 のクレジット溢れ数を加算した値である。特別差数は、後述するクレジット内ゲーム画面 7 5 (図 1 5) を介して遊技者に報知される。

【 0 0 6 9 】

次に、以上のように構成されたスロットマシン 1 の遊技状態の遷移について、図 9 の状態遷移図を参照して説明する。

(通常状態)

通常状態は、ボーナス状態を含む他の遊技状態の終了に応じて発生する初期状態である。通常状態は、高確 R T 図柄 (リプレイ役 C の入賞図柄) あるいは低確 R T 図柄 (リプレイ役 A の入賞図柄) の停止表示に応じて終了し、高確 R T 状態、低確 R T 状態への移行が発生する。また、B B 役あるいは R B 役の入賞によっても終了し、ボーナス状態である B B 状態か R B 状態へ移行する。

【 0 0 7 0 】

ここで、通常状態下でリプレイ役の同時当選パターンが発生したときの第 1 停止リールに応じた入賞リプレイ役の振り分けについて、図 1 0 を参照して説明する。

例えば、リプレイ役 A ・ B ・ C の同時当選パターンにおいて第 1 停止リールが左リール 2 1 L 又は中リール 2 1 C であった場合には、リプレイ役 A が入賞する。一方、第 1 停止リールが右リール 2 1 R であった場合には、リプレイ役 C が入賞する。このとき、右リール 2 1 R を第 1 停止リールとすべき旨は、高確 R T 図柄であるリプレイ役 C の入賞図柄を停止表示させるための補助情報であると共に、低確 R T 図柄であるリプレイ役 A の入賞図柄を回避するための回避情報となる。

【 0 0 7 1 】

A T 有りの通常状態では、リプレイ役の同時当選に応じてリプレイ役 C を入賞させるための補助情報の報知が実行される。具体的には、図 1 1 の通常状態画面 7 1 の表示により、入賞図柄が高確 R T 図柄であるリプレイ役 C を入賞させるための第 1 停止リールが報知される。通常状態画面 7 1 は、リプレイ役 C を入賞させる第 1 停止リールを報知する第 1 停止報知欄 7 1 1 と、A T 発動後の獲得メダル数 (付与数 - 賭け数) を表示する獲得数表示欄 7 1 2 と、報知に応じて入賞するリプレイ役の種類を報知するリプレイ役報知欄 7 1 4 と、を組み合わせる。リプレイ役の同時当選では、必ずリプレイ役 A が含まれているため、リプレイ役 C を入賞させるための補助情報によれば、入賞図柄が低確 R T 図柄であるリプレイ役 A を回避して低確 R T 状態への移行を阻止できる。なお、リプレイ役 C が内部当選せず、リプレイ役 A とリプレイ役 B、D が内部当選したゲームでは、リプレイ役 B を入賞させるための補助情報を報知することにより、低確 R T 状態への移行を阻止できるようになる。

【 0 0 7 2 】

(高確 R T 状態)

高確 R T 状態は、高確 R T 終了図柄 (1 0 枚役こぼし図柄) が停止表示されると終了し、通常状態へ復帰する。A T 無し通常状態から高確 R T 状態へ移行したときには、A T 無しの高確 R T 状態である自力 R T 状態となる。一方、A T 有りの通常状態から高確 R T 状態へ移行したときには、そのまま継続的に A T が発動して A R T 状態 (A T 有りの高確 R T 状態) となる。

【 0 0 7 3 】

この A R T 状態では、1 0 枚役 A ・ B が単独で内部当選したときの 1 0 枚役こぼし図柄の回避情報の報知が実行される。具体的には、図 1 2 の R T 中画面 7 2 の表示により、内部当選した 1 0 枚役の種類を報知する。R T 中画面 7 2 は、高確 R T 状態が発生中である旨を報知する状態報知欄 7 2 4 と、内部当選した 1 0 枚役の種類を報知する内部当選役報知欄 7 2 1 と、A T 発動後の獲得メダル数 (付与数 - 賭け数) を表示する獲得数表示欄 7

10

20

30

40

50

22と、を組合せてなる。同図は、回避情報として、10枚役Aが内部当選した旨を報知するRT中画面である。

【0074】

一方、前記自力RT状態では、図13のRT中画面73のごとく、10枚役が内部当選した旨が報知されるのみで、種類は報知されない。RT中画面73は、高確RT状態が発生中である旨を報知する状態報知欄734と、何れかの10枚役が内部当選した旨を報知する内部当選役報知欄731と、高確RT状態へ移行した後の獲得メダル数（付与数 - 賭け数）を表示する獲得数表示欄732と、を組合せてなる。

【0075】

（ボーナス状態）

ボーナス状態下では、差数表示手段491によりボーナス画面74が液晶表示部53に表示される。ボーナス画面74は、図14に示すごとく、ボーナス状態である旨を示す状態報知欄741と、ボーナス状態における差数を表示する差数表示欄742と、を配置してなる。同図は、差数が245枚に到達してボーナス状態が終了した時点のボーナス画面74を例示している。

【0076】

ボーナス状態が終了した後のクレジット内ゲーム期間（通常状態）では、特別差数表示手段492によりクレジット内ゲーム画面75が常に表示される。このクレジット内ゲーム画面75は、ボーナス状態が終了してからクレジット内ゲーム期間が経過するまで表示される。クレジット内ゲーム画面75は、図15に示すごとく、「EXTRA BONUS!？」の文字列により、クレジット内ゲーム期間内である旨を表す状態報知欄751と、特別差数を表示する特別差数表示欄752と、クレジット溢れ数を表示する溢れ数表示欄753と、を配置してなる。

【0077】

ここで、特別差数は、上記のごとく、差数カウンタ343の差数と、溢れ数カウンタ342のクレジット溢れ数と、の合算値である。同図は、例えば、クレジット数50枚でスタートしたクレジット内ゲーム期間の1ゲーム目及び2ゲーム目がハズレとなり、3ゲーム目で15枚役が入賞したときに表示される画面の例である。3ゲーム目の開始時には、 $3 \times 3 = 9$ 枚分のメダルが減ってクレジット数が41枚となっており、15枚役のメダル付与に応じて6枚のメダルが受け皿に払出される。これにより、特別差数が251枚となり、クレジット溢れ数が6枚となる。

【0078】

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、ボーナス状態終了後のクレジット内ゲーム期間において、ボーナス状態における差数にクレジット溢れ数を加算した特別差数が表示される。メダルを手入力で投入する必要がなくボーナス状態の延長のようにも感じられるクレジット内ゲーム期間において前記特別差数を表示すれば、ボーナス状態で獲得したメダルが増えていくような感覚を遊技者に与えることができ、ボーナス状態の満足感を一層高めることができる。さらに、このスロットマシン1の遊技では、クレジット溢れ数に応じてAT発動抽選の当選確率が高くなるという特典が付与される。そのため、クレジット溢れ数に対する遊技者の関心を惹起でき、遊技の興趣を一層向上できる。

【0079】

このように、本例のスロットマシン1は、クレジット機能を積極的に活用することで遊技の興趣を高めた優れた特性のスロットマシンである。

なお、本例では、ボーナス状態が終了した後のクレジット内ゲーム期間において、常時、特別差数を表示している。これに代えて、クレジットから溢れたメダルが受け皿15に払い出されたときにだけ、その時点の特別差数を表示しても良い。

さらに、本例では、クレジット溢れ数を計数して特別差数を算出する期間としてクレジット内ゲーム期間を設定したが、これに限定されない。例えば、ボーナス状態の終了後、予め定められたゲーム数（例えば、10ゲーム等）を消化するまでの期間を、上記の期間

10

20

30

40

50

として設定することも良い。クレジット内ゲーム期間の後半では、クレジット数が小さくなっていることが多く、超過分のメダルが払い出される可能性が低くなるからである。さらに、クレジット内ゲーム期間としては、クレジット数がゼロになるまでの期間に代えて、クレジット数が規定数未満、すなわち3枚未満になるまでの期間を設定しても良い。

【0080】

なお、本例は、クレジット溢れ数に応じて遊技者に付与する特典として、AT発動抽選の当選確率に関する特典を設定した例である。特典の内容は、本例に限定されない。遊技者にとって有利な特典であれば、どのような特典であっても良く、例えば、特定役の内部当選確率を一定期間だけ高める、あるいは特定役が入賞したときに付与されるメダル数を増加させる等の特典を設定することもできる。

10

【0081】

また、本例では、クレジット溢れ数が多くなるほどAT発動抽選の当選確率が高くなる特典を設定したが、クレジット溢れ数が多くなるほどAT発動抽選の当選確率が低くなる場合を追加的に設けることも良い。この場合、ボーナス状態が開始又は終了したとき、クレジット溢れ数に応じてAT発動抽選の当選確率を高くするか、低くするかを選択することも良い。

【0082】

なお、本例では、クレジット内ゲーム期間内にメダル投入口630からメダルが投入された場合に、その時点でクレジット溢れ数を確定している。これに代えて、メダルが投入されてもクレジット溢れ数を確定させず、そのまま計数を継続することもできる。この場合、メダル投入口630を介してメダルが投入されたとき、その時点のクレジット数を記憶しておくと共に、投入メダルにより実行されたゲームで受け皿15への払出が生じてもクレジット溢れ数を加算しないように構成するのが良い。その後、投入メダルによるゲームが終了し、かつ、クレジット数が元に戻った時点からクレジット溢れ数の計数を再開するのが良い。

20

また、クレジット内ゲーム期間中、あるいはクレジット溢れ数の計数中は、メダル投入口630からのメダル投入を受け付けず、投入されたメダルを受け皿15に返却するように構成しても良い。このように構成すれば、クレジット溢れ数を間違いなく確実に計数できるようになる。

【0083】

30

なお、特別差数やクレジット溢れ数の最大値、平均値、最小値などの過去の遊技データを表示する表示手段を設けることも良い。このような表示手段を設ければ、特別差数等が何枚ぐらいになるのか、遊技者が事前に把握できるようになる。さらに、自身が達成した特別差数等が過去の遊技データよりも多い場合には、一層の満足感を演出できる。

【0084】

以上、実施例1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あるいは変更した技術を含む。

40

【符号の説明】

【0085】

- 1 スロットマシン
- 15 受け皿
- 2 図柄変動表示手段
- 341 クレジット数記憶手段
- 35 乱数抽出部
- 40 ゲーム開始許可手段
- 41 内部抽選手段
- 410 フラグ制御手段

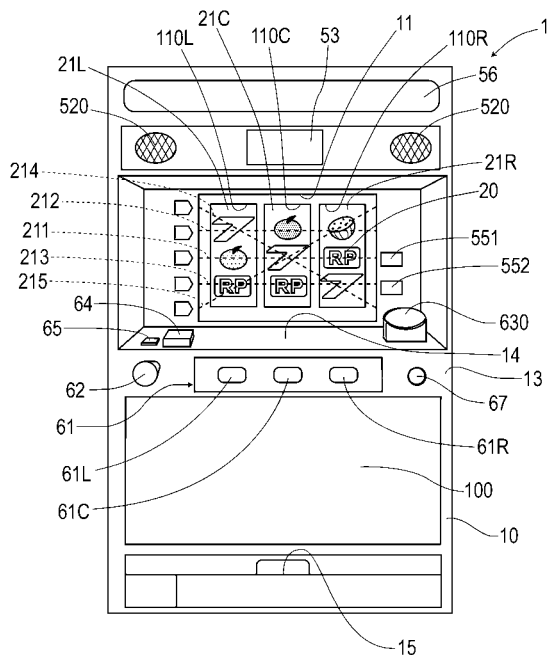
50

- 4 2 表示制御手段
- 4 3 入賞判定手段
- 4 4 遊技媒体付与手段
- 4 5 1 ボーナス状態発生手段
- 4 5 2 高確 R T 状態発生手段
- 4 5 3 低確 R T 状態発生手段
- 4 6 1 クレジット数減算手段
- 4 6 2 溢れ数計数手段 (計数手段)
- 4 7 1 特典付与手段
- 4 7 2 A T 抽選手段
- 4 7 3 A T 発動手段
- 4 8 1 差数算出手段
- 4 8 2 特別差数算出手段
- 4 9 1 差数表示手段
- 4 9 2 特別差数表示手段
- 5 3 液晶表示部
- 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 (遊技媒体投入口)
- 6 4 ベットボタン (賭け操作手段)
- 7 1 通常状態画面
- 7 2 、 7 3 R T 中画面
- 7 4 ボーナス画面
- 7 5 クレジット内ゲーム画面

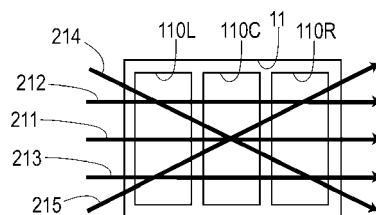
10

20

【 図 1 】



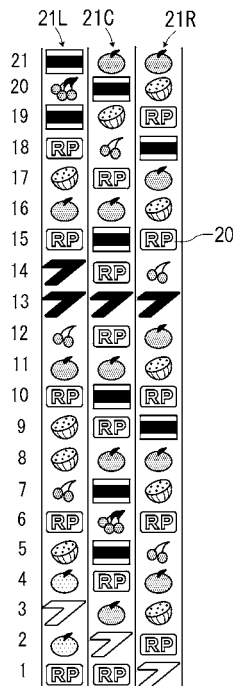
【 図 2 】



【 図 3 】

役	入賞図柄	利 益	
		3 B E T	2 B E T
B B 役		0 + B B	—
R B 役		0 + R B	—
1 5 枚役 A		1 5	1 5
1 5 枚役 B		1 5	1 5
1 5 枚役 C		1 5	1 5
1 0 枚役 A		1 0	1 5
1 0 枚役 B		1 0	1 5
1 枚役 A		1	1 5
1 枚役 B		1	1 5
リプレイ役 A		リプレイ ゲーム	—
リプレイ役 B			
リプレイ役 C			
リプレイ役 D			
リプレイ役 E			
1 0 枚役こぼし			

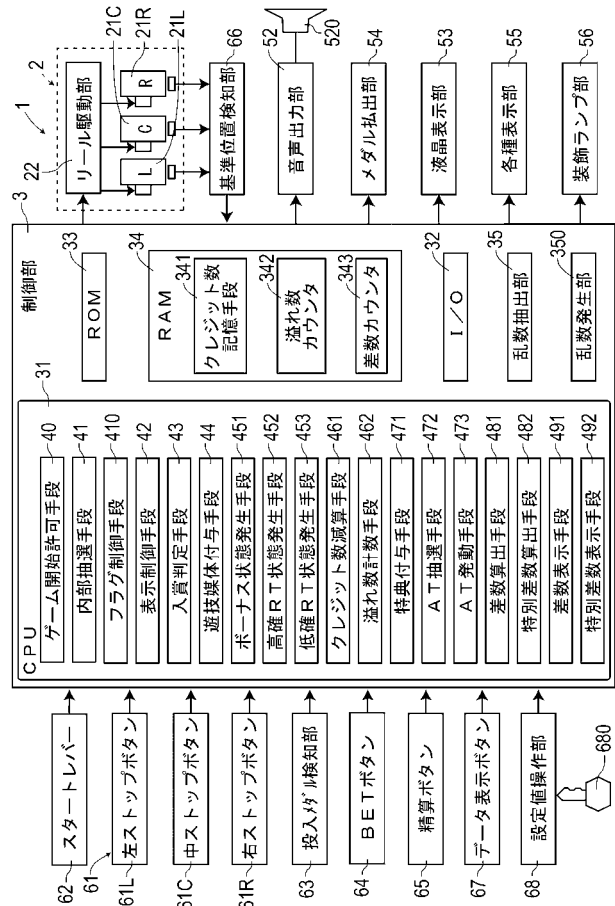
【 図 4 】



【 図 6 】

役	通常状態		低確 R T 状態		高確 R T 状態	
B B 役	200	327.7	200	327.7	200	327.7
R B 役	100	655.4	100	655.4	100	655.4
1 5 枚役 A	500	131.1	500	131.1	500	131.1
1 5 枚役 B	50	1310.7	50	1310.7	50	1310.7
1 5 枚役 C	50	1310.7	50	1310.7	50	1310.7
1 5 枚役 B C	1000	65.5	1000	65.5	1000	65.5
1 0 枚役 A	7000	9.4	7000	9.4	7000	9.4
1 0 枚役 B	7000	9.4	7000	9.4	7000	9.4
1 0 枚役 A B	3000	21.8	3000	21.8	3000	21.8
1 枚役 A	100	655.4	100	655.4	100	655.4
1 枚役 B	100	655.4	100	655.4	100	655.4
1 枚役 A B	2000	32.8	2000	32.8	2000	32.8
リプレイ役 A	0	-	8980	7.3	44100	1.5
リプレイ役 A B	13700	4.8	0	-	0	-
リプレイ役 A B D	13700	4.8	0	-	0	-
リプレイ役 A B E	13700	4.8	0	-	0	-
リプレイ役 A B C	1000	65.5	0	-	0	-
リプレイ役 A C D	1000	65.5	0	-	0	-
リプレイ役 A C E	1000	65.5	0	-	0	-
ハズレ	336	195.0	35456	1.8	336	195.0
リプレイ役合成	44100	1.5	8980	7.3	44100	1.5
リプレイ役 C 合成	3000	21.8	0	-	0	-

【 図 5 】



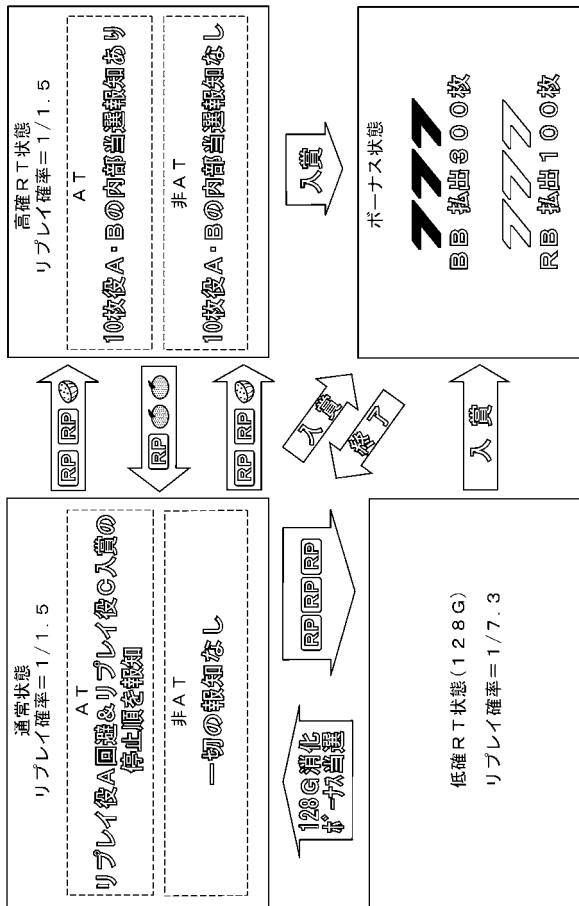
【 図 7 】

	当選乱数	確率(分母)
A T 発動抽選 テーブル 1	6000	10.9
A T 発動抽選 テーブル 2	18000	3.6
A T 発動抽選 テーブル 3	65536	1.0

【 図 8 】

クレジット 溢れ数	A T 発動抽選 テーブル 1	A T 発動抽選 テーブル 2	A T 発動抽選 テーブル 3
0	55000	10000	536
1~10	40000	25000	536
11~20	35000	25000	5536
21~30	25000	25000	15536
31~	0	10000	55536

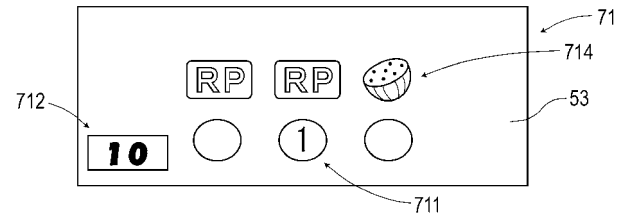
【図 9】



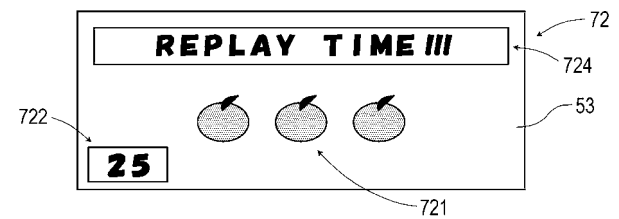
【図 10】

組合せ	第1停止振分け		
	左	中	右
A・B	A	A	B
A・B・D	A	B	A
A・B・E	B	A	A
A・B・C	A	A	C
A・C・D	A	C	A
A・C・E	C	A	A

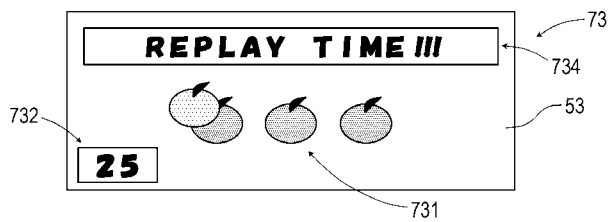
【図 11】



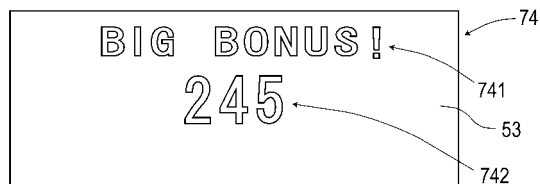
【図 12】



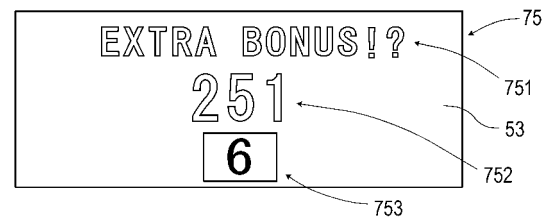
【図 13】



【図 14】



【図 15】



フロントページの続き

F ターム(参考) 2C082 AA02 AB03 AB16 AC14 AC23 AC30 AC36 AC62 AC64 AC82
BA02 BA13 BA22 BA35 BB02 BB24 BB33 BB78 BB93 CA02
CA25 CB04 CB23 CB32 CB42 CC01 CC12 CC24 CD12 CD18
CD23 CD25 CD31