

(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2017-209249

(P2017-209249A)

(43) 公開日 平成29年11月30日(2017.11.30)

(51) Int.Cl. F 1 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 F 2 C 0 8 2

審査請求 未請求 請求項の数 5 O L (全 19 頁)

(21) 出願番号	特願2016-103700 (P2016-103700)	(71) 出願人	591142507
(22) 出願日	平成28年5月24日 (2016. 5. 24)		株式会社北電子
			東京都豊島区西池袋 1-7-7
		(74) 代理人	110002354
			特許業務法人平和国際特許事務所
		(72) 発明者	三木 智史
			東京都板橋区板橋一丁目24番3号 株式
			会社北電子内
		Fターム(参考)	2C082 AA02 AC14 AC23 AC27 AC34
			AC52 AC75 AC77 AC82 AC85
			BA02 BA17 BA22 BB02 BB16
			BB17 BB43 BB78 BB83 BB84
			BB93 BB94 BB96 CA02 CA23
			CA25 CB04 CB23 CB32 CC01
			CD47 DA02 DA52 DA54 DA63

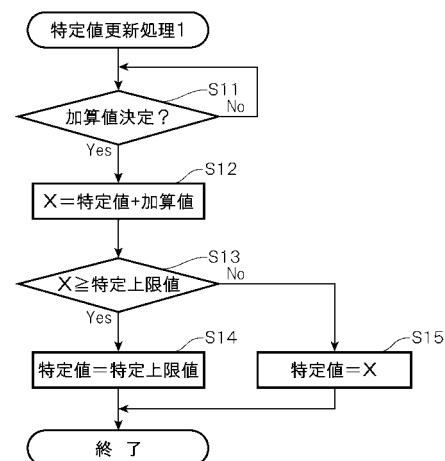
(54) 【発明の名称】 遊技機

## (57) 【要約】

【課題】 A R Tなどの特定遊技状態が半永久的に継続する事態が回避されるとともに、遊技が単調となることで興趣の低下を招くことが抑制される遊技機を提供する。

【解決手段】 スロットマシンは、A R Tなどの特定遊技状態において、上乗せゲーム数などの加算値を、特定遊技状態が継続可能なゲーム数などの特定値に加算することで、予め設定された特定値の上限値を上回る場合には、当該上限値を上回る値について特定値への加算を規制する構成としてある。

【選択図】 図 1 3



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

1 回の遊技に対して所定数の掛け数を設定することにより遊技を開始させることが可能となり、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示させる可変表示手段に表示結果が導出されることにより 1 回の遊技が終了し、当該可変表示手段に導出された表示結果が特定表示結果である場合に、入賞が発生可能である遊技機において、

入賞が発生した場合に、所定の利益を付与する利益付与手段と、

表示結果が導出されるよりも前に、導出が許容される表示結果を決定する事前決定手段と、

遊技者が表示結果を導出するために操作する導出操作手段と、

10

前記事前決定手段の決定結果と前記導出操作手段の操作態様とに応じて前記表示結果を導出する導出制御手段と、

遊技者にとって有利な特別遊技状態に制御することを許容する旨の決定に基づいて、当該特別遊技状態に制御することが可能な遊技状態制御手段と、

前記特別遊技状態において、前記事前決定手段により前記導出操作手段が特定操作態様で操作されたことで導出される前記特定表示結果の導出を許容する旨が決定されたときに、当該特定操作態様を特定することが可能となる特定情報を遊技者に報知する特定操作態様報知手段と、

加算値を決定可能な加算値決定手段と、

所定の加算条件が成立したことに基づいて、前記加算値決定手段により決定された加算値を特定値に加算することが可能である特定値更新手段と、

20

特定値の上限である特定上限値を設定可能な特定上限値設定手段と、

を備え、

前記特別遊技状態は、複数種類の特別遊技状態を含み、特定値に対応する遊技の実行後に異なる遊技状態に移行することが可能であり、

前記特定上限値設定手段は、特別遊技状態の種類に応じて異なる特定上限値を設定可能であり、

前記特定値更新手段は、前記加算値決定手段により決定された加算値を特定値に加算することで、前記特定上限値設定手段により設定された特定上限値を上回る場合には、当該特定上限値を上回る値について特定値への加算を規制する

30

ことを特徴とする遊技機。

**【請求項 2】**

前記遊技状態制御手段は、所定の移行条件が成立したことに基づいて、一の特別遊技状態から他の特別遊技状態へ移行させることが可能であり、

前記特定上限値設定手段は、前記一の特別遊技状態から前記他の特別遊技状態へ移行したことに基づいて特定上限値を変更可能であり、

前記特定値更新手段は、前記他の特別遊技状態への移行後における特定値が、当該他の特別遊技状態に対応する特定上限値よりも上回る場合には、当該上回る値を特定値から減算する

ことを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

40

**【請求項 3】**

1 回の遊技に対して所定数の掛け数を設定することにより遊技を開始させることが可能となり、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示させる可変表示手段に表示結果が導出されることにより 1 回の遊技が終了し、当該可変表示手段に導出された表示結果が特定表示結果である場合に、入賞が発生可能である遊技機において、

入賞が発生した場合に、所定の利益を付与する利益付与手段と、

表示結果が導出されるよりも前に、導出が許容される表示結果を決定する事前決定手段と、

遊技者が表示結果を導出するために操作する導出操作手段と、

前記事前決定手段の決定結果と前記導出操作手段の操作態様とに応じて前記表示結果を

50

導出する導出制御手段と、

遊技者にとって有利な特別遊技状態に制御することを許容する旨の決定に基づいて、当該特別遊技状態に制御することが可能な遊技状態制御手段と、

前記特別遊技状態において、前記事前決定手段により前記導出操作手段が特定操作態様で操作されたことで導出される前記特定表示結果の導出を許容する旨が決定されたときに、当該特定操作態様を特定することが可能となる特定情報を遊技者に報知する特定操作態様報知手段と、

加算値を決定可能な加算値決定手段と、

所定の加算条件が成立したことに基づいて、前記加算値決定手段により決定された加算値を特定値に加算することが可能である特定値更新手段と、

加算値の上限である加算上限値を設定可能な加算上限値設定手段と、  
を備え、

前記特別遊技状態は、複数種類の特別遊技状態を含み、特定値に対応する遊技の実行後に異なる遊技状態に移行することが可能であり、

前記加算上限値設定手段は、特別遊技状態の種類に応じて異なる加算上限値を設定可能であり、

前記特定値更新手段は、前記加算値決定手段により決定された加算値が、前記加算上限値設定手段により設定された加算上限値を上回る場合には、当該加算上限値を上回る値について特定値への加算を規制する

ことを特徴とする遊技機。

#### 【請求項 4】

減算値を決定可能な減算値決定手段と、

減算値の上限である減算上限値を設定可能な減算上限値設定手段と、  
を備え、

前記特定値更新手段は、

所定の減算条件が成立したことに基づいて、前記減算値決定手段により決定された減算値を特定値から減算することが可能であり、

前記減算値決定手段により決定された減算値が、前記減算上限値設定手段により設定された減算上限値を上回る場合には、当該減算上限値を上回る値について特定値から減算することを規制する

ことを特徴とする請求項 1 ～ 3 のいずれか一項に記載の遊技機。

#### 【請求項 5】

前記事前決定手段により、特定の表示結果が決定されたことに基づいて、前記所定の加算条件及び前記所定の減算条件が成立する場合がある

ことを特徴とする請求項 4 記載の遊技機。

#### 【発明の詳細な説明】

#### 【技術分野】

#### 【0001】

本発明は、ゲーム数などの特定値の加算により遊技者に有利な遊技状態が延長される遊技機に関する。

#### 【背景技術】

#### 【0002】

この種の遊技機として、スロットマシンがある。例えば、スロットマシンは、AT（アシスト・タイム）、RT（リプレイ・タイム）、ART（アシスト・リプレイタイム）などの遊技者に有利な特定遊技状態を有しており、このような特定遊技状態において、特定役に当選するなどの所定の延長（上乘せ）条件が成立すると、例えば、特定遊技状態の期間を規定するゲーム数に所定ゲーム数が加算されるなどにより、特定遊技状態が延長されるものがある（例えば、特許文献 1）。

#### 【先行技術文献】

#### 【特許文献】

【 0 0 0 3 】

【特許文献 1】特開 2 0 1 5 - 1 2 3 1 0 4 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【 0 0 0 4 】

ところが、このような従来の遊技機には、改善の余地があった。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 5 】

上記課題を解決するため、本発明の遊技機は、1回の遊技に対して所定数の掛け数を設定することにより遊技を開始させることが可能となり、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示させる可変表示手段に表示結果が導出されることにより1回の遊技が終了し、当該可変表示手段に導出された表示結果が特定表示結果である場合に、入賞が発生可能である遊技機において、入賞が発生した場合に、所定の利益を付与する利益付与手段と、表示結果が導出されるよりも前に、導出が許容される表示結果を決定する事前決定手段と、遊技者が表示結果を導出するために操作する導出操作手段と、前記事前決定手段の決定結果と前記導出操作手段の操作態様とに応じて前記表示結果を導出する導出制御手段と、遊技者にとって有利な特別遊技状態に制御することを許容する旨の決定に基づいて、当該特別遊技状態に制御することが可能な遊技状態制御手段と、前記特別遊技状態において、前記事前決定手段により前記導出操作手段が特定操作態様で操作されたことで導出される前記特定表示結果の導出を許容する旨が決定されたときに、当該特定操作態様を特定することが可能となる特定情報を遊技者に報知する特定操作態様報知手段と、加算値を決定可能な加算値決定手段と、所定の加算条件が成立したことに基づいて、前記加算値決定手段により決定された加算値を特定値に加算することが可能である特定値更新手段と、特定値の上限である特定上限値を設定可能な特定上限値設定手段と、を備え、前記特別遊技状態は、複数種類の特別遊技状態を含み、特定値に対応する遊技の実行後に異なる遊技状態に移行することが可能であり、前記特定上限値設定手段は、特別遊技状態の種類に応じて異なる特定上限値を設定可能であり、前記特定値更新手段は、前記加算値決定手段により決定された加算値を特定値に加算することで、前記特定上限値設定手段により設定された特定上限値を上回る場合には、当該特定上限値を上回る値について特定値への加算を規制する構成としてある。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 0 6 】

【図 1】遊技機の外観を示す概略正面図である。

【図 2】遊技機の内部構成を示す概略斜視図である。

【図 3】遊技機の制御構成を示すブロック図である。

【図 4】遊技状態の移行関係を示す図である。

【図 5】当選役の当選確率をリプレイ確率ごとに示す図表である。

【図 6】特定遊技状態におけるモードごとの各種上限値を示す図表である。

【図 7】特定遊技状態においてモード間の移行を抽選により決定するときに用いる抽選テーブルを示す図表である。

【図 8】当選役ごとに設けられた加算値を抽選により決定するときに用いる抽選テーブルを示す図表である。

【図 9】リプレイに当選したときに加算値を抽選により決定するときに用いるモードごとの抽選テーブルを示す図表である。

【図 10】リプレイとベルに当選したときに減算値を抽選により決定するときに用いる抽選テーブルを示す図表である。

【図 11】特定値の更新に基づく表示手段の画面遷移図である。

【図 12】抽選により決定された加算値と減算値をそれぞれの上限值に基づいて変更する加減算値規制処理を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

【図 1 3】モードごとに設定された特定上限値に応じて特定値を加算更新する特定値更新処理 1 を示すフローチャートである。

【図 1 4】減算値に基づいて特定値を減算更新する特定値更新処理 2 を示すフローチャートである。

【図 1 5】モードの移行に伴い移行後のモードの特定上限値に応じて特定値を更新する特定値更新処理 3 を示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0007】

本発明に係る遊技機の好ましい実施形態について、図 1 ~ 図 1 5 を参照して説明する。

【0008】

スロットマシン 1 は、本発明に係る遊技機の一実施形態であり、通常のスロットマシンと同様、前面に開口部を有する筐体 1 b と、開口部を開閉可能に覆う前扉 1 a とを備えている。

前扉 1 a は、リール 4 1 a ~ 4 1 c それぞれに表された連続する 3 つの図柄（識別情報）を機外から識別可能に構成されるとともに、遊技者により操作される複数の操作手段（2 a, 3, 5）を備え、筐体 1 b は、リール 4 1 a ~ 4 1 c を回転駆動させるドラムユニット 4、メダルの払い出しを行うメダル払出装置 7 などの複数の装置、コンピュータとして動作する主制御部 1 0、副制御部 2 0などを備えている。

【0009】

このようなスロットマシン 1 は、主制御部 1 0 が事前決定手段、導出制御手段、利益付与手段、遊技状態制御手段、加算値決定手段、特定値更新手段、特定上限値設定手段、加算上限値設定手段、減算値決定手段、減算上限値設定手段などとして動作することにより、以下のようなスロットマシン遊技を実行可能に構成されている。

【0010】

ゲームの開始にあたり、メダル（クレジットメダルも含む）を用いて掛け数の設定を行う。

掛け数の設定は、メダル投入口 2 から直接メダルを投入して設定する方法と、ベットボタン 2 a を押下操作して設定する方法とがある。

【0011】

メダル投入口 2 からメダルを投入して掛け数を設定する方法では、投入されたメダルが前扉 1 a 裏面に設けられたメダルセクタ 2 b（メダル検出手段）によって検知されることにより、投入分のメダル枚数に対応する掛け数（ただし、メダル 3 枚に対応する掛け数「3」が上限）が設定されることになる。

なお、掛け数の上限は、「1」、「2」、又は「4」以上でもよい。

【0012】

ベットボタン 2 a は、掛け数の設定に係る遊技者の操作を受け付け可能な操作手段の一例であり、これが押下操作されると、内部的にデータとして記憶されたクレジットメダルから、所定数（例えば、3 枚）のメダル数が減算され、減算された分が掛け数として設定されることになる。

なお、ベットボタンは、ベットボタン 2 a のみに限らず、設定される掛け数のそれぞれ異なるベットボタンを複数設けることもできる。また、クレジットメダルは、メダル投入口 2 からのメダル投入や入賞により加算され、例えば、メダル 5 0 枚までクレジット（記憶）することができる。

【0013】

このように、メダル投入口 2 からの直接投入やベットボタン 2 a の押下操作により設定された掛け数は、主制御部 1 0 に備える R A M などの記憶手段に記憶される。

そして、掛け数が所定数（例えば、3 枚）になったときに、1 回の遊技を実行可能な権利を保有するゲーム開始可能な状態となる。

【0014】

このゲーム開始可能な状態では、スタートレバー 3 の操作が有効状態となる。この有効

10

20

30

40

50

状態になっているときに、スタートレバー 3 が傾動操作されると、ゲームが開始され、複数の図柄の表されたリール 4 1 a ~ 4 1 c が変動（以下、回転ということもある）を開始するとともに、リプレイ（再遊技）、小役、ボーナスなどの複数の当選役（はずれを含む）の中から今回ゲームの抽選結果をリール 4 1 の停止前に事前に決定する内部抽選処理が実行される（事前決定手段）。

内部抽選処理では、例えば、図 5 に示す複数の当選役（「リプレイ」～「チャンスリプレイ」）の中から遊技状態（例えば、後述のリプレイ低確率状態、リプレイ高確率状態）に応じた当選確率に基づく抽選処理が実行される。また、複数の当選役の中には、「はずれ」などもあるが、ここでは記載を省略している。

なお、本実施形態では、内部抽選処理は、後述するリール 4 1 a ~ 4 1 c が定常回転に達する前に完了するものであるが、リール 4 1 a ~ 4 1 c が回転を開始する前に完了するようにしてもよい。

#### 【0015】

各リール 4 1 a ~ 4 1 c は、可変表示手段の一例であり、各リール 4 1 a ~ 4 1 c の周面には、識別情報となる複数（通常 2 1 個）の図柄が表されており、停止状態から徐々に回転速度を上げた後、一定の速度で回転する定常回転に達する。

このような定常回転に達すると、各リール 4 1 a ~ 4 1 c に対応して設けられた停止ボタン 5 a ~ 5 c が押下操作可能な状態（停止ボタン 5 操作の有効化）となる。

#### 【0016】

停止ボタン 5 a ~ 5 c は、導出操作手段の一例であり、例えば、停止ボタン 5 a ~ 5 c に内蔵された L E D 等の発光手段が点灯することにより押下操作可能な状態となり、このような状態において各停止ボタン 5 が押下操作されると、その操作タイミングと内部抽選処理の抽選結果とにより許容される図柄の組合せで停止するように、各リール 4 1 a ~ 4 1 c が停止制御される（導出制御手段）。

#### 【0017】

停止状態では、リール 4 1 a ~ 4 1 c それぞれに表された上下方向に連続する 3 つの図柄が表示窓から機外に臨むように停止し、このときの停止態様に基づいて入賞の有無が判定される。

入賞の判定は、所定の入賞ライン上に停止した図柄の組合せに基づいて判定され、例えば、上・中・下段 3 つのラインと斜め 2 つのラインの計 5 ラインいずれかの入賞ライン上に停止表示された図柄の組合せに基づいて判定される。

そして、入賞ライン上に停止した図柄の組合せを判定した結果、図柄の組合せが小役などに対応する特定表示結果であるときに、図柄の組合せに応じた利益が付与される（利益付与手段）。

#### 【0018】

例えば、小役に対応する図柄の組合せの停止表示（以下、導出ともいう）により、入賞が判定され、メダル払出装置 7 が駆動制御されることにより、メダルの貯留されたホッパー 7 a からメダル払出口 7 b を介して所定数のメダルが払い出され、具体的には、「ベル」、「押し順ベル」に対応する図柄の組合せの停止表示により 8 枚のメダルが払い出され、「スイカ」に対応する図柄の組合せの停止表示により 5 枚のメダルが払い出され、「チェリー 1」～「チェリー 3」に対応する図柄の組合せの停止表示により 1 枚のメダルが払い出される。

なお、払い出されるメダルの枚数は、上記の枚数に限らず、どのような枚数でもよい。また、後述の特定遊技状態（A R T 状態）に移行したときには、1 ゲーム当りの獲得期待メダル数が 1 枚を超えるように設定することが好ましいがこの限りではない。

また、本実施形態では、クレジットメダルの上限数を超える分のみメダルが払い出されるが、入賞が発生するごとに、入賞に対応するメダルが払い出されるようにすることもできる。

また、リプレイ（押し順リプレイ、チャンスリプレイを含む）に対応する図柄の組合せの停止表示により、入賞が判定され、次回ゲームにおいてメダルの投入を行うことなく遊

10

20

30

40

50

技可能な状態となる。

また、図5に示す当選役には含まれないものの、これに含む当選役として所定のボーナスを設けるとともにボーナスに対応する図柄の組合せの停止表示により、次回ゲームから小役に高確率で当選するボーナス遊技状態に移行させることもできる。

#### 【0019】

このような一連の動作を1回の遊技とするスロットマシン遊技は、図3に示すように、主制御部10が、ベットボタン2a、スタートレバー3、停止ボタン5などの操作手段やメダルセレクト2bなどの入力手段からの入力情報に基づいて、リール41a~41cやこれらを回転駆動させるパルスモータなどを備えるドラムユニット4、メダル払出装置7などの出力手段を制御することにより実現される。

10

#### 【0020】

また、スロットマシン1では、このようなスロットマシン遊技に同期した遊技演出も行われる。例えば、後述の特定遊技状態への移行時には、移行祝福画像演出、ファンファーレ音、及びランプ演出などが液晶TVなどの表示器8、スピーカ9、及びLED等の発光手段を備えるランプ11などの報知手段を介してそれぞれ出力される。

このような報知手段は、図3に示すように、副制御部20により制御される。

#### 【0021】

副制御部20は、報知制御手段の一例であり、主制御部10からの指令に従った動作を実行可能に構成される。

例えば、副制御部20は、主制御部10に設けられた出力ポートなどの送信手段から所定の遊技タイミングごとに送信される制御コマンドを、当該副制御部20に備える入力ポートなどの受信手段を介して受信するとともに、受信した制御コマンドを解釈し、制御コマンドに応じた演出を行うように表示器8などの報知手段を制御する。

20

#### 【0022】

スロットマシン1は、このような通常のスロットマシンと同様の構成に加えて、以下のような特徴的な構成を備えている。

#### 【0023】

##### [遊技状態]

スロットマシン1は、図4に示すように、移行可能な複数の遊技状態を有している。

大別すると、通常遊技状態、特定遊技状態及び特別遊技状態があり、特定遊技状態はメダルが増加し易い遊技者に有利な遊技状態となっており、通常遊技状態及び特別遊技状態はメダルの減少し易い遊技者に不利な遊技状態となっている。

30

#### 【0024】

通常遊技状態と特定遊技状態では、内部抽選処理において抽選される図5に示す「リプレイ」の当選確率がそれぞれ異なるリプレイ低確率状態とリプレイ高確率状態とがある。

例えば、図5に示すように、リプレイ低確率状態では、1/7.1の確率で「リプレイ」に当選し、リプレイ高確率状態では、1/2の確率で「リプレイ」に当選するように設定されている。

一方、特別遊技状態は、リプレイ高確率状態となる遊技状態である。

#### 【0025】

リプレイ低確率状態からリプレイ高確率状態、及びリプレイ高確率状態からリプレイ低確率状態への移行制御は、入賞ライン上に停止表示される所定の図柄の組合せに基づいて行われる。

40

本実施形態では、図5に示す「押し順リプレイ」、「押し順ベル」に当選するとともに、これらに対応する所定の図柄の組合せの停止表示により移行する。

#### 【0026】

「押し順リプレイ」、「押し順ベル」は、対応する所定の図柄の組合せを停止表示させるために、停止ボタン5a~5cに対して行う6通りの操作順序それぞれが指定される押し順指定の当選役である。特に図示しないが、それぞれ6通りの操作順序に対応する停止表示の組合せがある。

50

例えば、リプレイ低確率状態で「押し順リプレイ」に当選したときには、「1 / 6」通りの操作順序で、リプレイ高確率に移行する「昇格リプレイ」が停止表示され、残りの「5 / 6」通りの操作順序で通常の「リプレイ」が停止表示される。また、リプレイ高確率状態で「押し順リプレイ」に当選したときには、「2 / 6」通りの操作順序で通常の「リプレイ」が停止表示され、残りの「4 / 6」通りの操作順序で、リプレイ低確率に移行する「転落リプレイ」が停止表示される。

また、リプレイの当選確率にかかわらず、「押し順ベル」に当選したときには、「1 / 6」通りの操作順序で通常の「ベル」が停止表示され、残りの「5 / 6」通りの操作順序で「はずれ」が停止表示される。

また、リプレイ高確率状態で「押し順ベル」に当選したときに、通常の「ベル」が停止表示されない場合、すなわち「はずれ」が停止表示された場合には、リプレイ低確率状態に移行するようになっている。

なお、「押し順ベル」に当選したときに通常の「ベル」が停止表示されない場合、「はずれ」が停止表示されるものとしたが、これに限らず、他の役（例えば、メダルが一枚払い出される一枚役等）が停止表示されるようにすることもできる。

#### 【0027】

特定遊技状態は、本発明に係る特別遊技状態の一例であり、A Tと称される有利な状態である。

A Tは、アシスト・タイムの略称であり、各停止ボタン5に対する特定操作態様として、操作順序や目押しの目安となる図柄を報知することにより、内部抽選処理の抽選結果に対応する図柄の組合せの導出をアシストする状態である。

例えば、A T状態では、前述の「押し順リプレイ」、「押し順ベル」などの押し順指定の当選役に当選したときに、それぞれに対応する押し順（特定情報）を表示器8などの報知手段（特定操作態様報知手段）を介して画像、発光態様、音声等により報知し、遊技者がこの報知に従った順序で停止ボタン5 a ~ 5 cを操作することにより、押し順指定の当選役（例えば、前述の「昇格リプレイ」、通常の「リプレイ」、通常の「ベル」など）に入賞することになる。

また、このような押し順の報知に代えて又は加えて、小役やリプレイに当選したときに、これらに対応する図柄（特定情報）を表示器8などの報知手段（特定操作態様報知手段）を介して報知することにより、目押しをアシストすることもできる。

#### 【0028】

さらに、特定遊技状態では、A T状態においてR Tと称される状態を組み合わせることができる。

R Tは、リプレイ・タイムの略称であり、リプレイ高確率状態のことである。

なお、リプレイの確率状態は、リプレイ低確率状態とリプレイ高確率状態の二つの状態に限らず、それぞれ「リプレイ」の当選確率の異なる三つ以上の確率状態を備えることもできる。

#### 【0029】

そして、A TとR Tとが組み合わされた状態がA R Tと称される状態であり、この状態では、「リプレイ」に高確率で当選しつつ、停止ボタン5に対する操作や目押しのアシストによりリプレイ（「押し順リプレイ」）や小役（「押し順ベル」）入賞が得られることから、手持ちのメダルが増加し易い遊技者に有利な状態となっている。

#### 【0030】

このような特定遊技状態は、例えば、最初にA T状態となり、その後A T状態を維持したままR T状態、すなわち、リプレイ高確率状態となることにより、A R T状態となることもあるがこの限りではなく、最初にリプレイ高確率状態となり、その後A T状態が追加され、A R T状態となることもある。また、A R T状態からA T状態を維持したままリプレイ低確率状態となることもある。

#### 【0031】

具体的には、A T状態からA R T状態への移行は、例えば、押し順指定の所定当選役（

10

20

30

40

50



例えば、前述の「昇格リプレイ」など)の入賞により移行し、ART状態からAT状態への移行は、例えば、押し順指定の所定当選役(例えば、図5に示す「押し順ベル」)に当選したものの、報知された押し順に従わずに入賞を逃す、いわゆる取りこぼしの発生や、「転落リプレイ」の停止表示により移行するがこの限りではない。

#### 【0032】

特別遊技状態は、リプレイ高確率状態であるとともに、本実施形態では、特定遊技状態からのみ移行する遊技状態となっている。

この特別遊技状態では、AT状態を伴わない単なるRT状態であり、「押し順リプレイ」や「押し順ベル」に当選したとしても、押し順が報知されないことから、「転落リプレイ」や「はずれ」が停止表示されやすく、その結果、「転落リプレイ」や「はずれ」が表示されたときには、通常遊技状態のリプレイ低確率状態に移行することになる。

10

#### 【0033】

通常遊技状態は、リプレイ低確率状態に滞在する期間の長い遊技状態であり、手持ちのメダルが減少し易い遊技者に不利な遊技状態となる。

また、この通常遊技状態では、内部抽選処理において所定の当選役に当選したときに、特定遊技状態への移行をかけたAT移行抽選処理が実行される。

このAT移行抽選処理は、例えば、「スイカ」、「チェリー1」～「チェリー3」などの当選役に当選したときに実行される抽選処理であり、当選すると特定遊技状態に移行する権利が確保され、この権利を確保した状態で所定の条件(所定数のゲームの実行、所定図柄の組合せの停止表示など)が成立したことに基づいて、特定遊技状態に移行することになる。

20

また、このAT移行抽選処理は、特別遊技状態においても実行され、この処理において当選することにより、再び特定遊技状態に移行することもある。

#### 【0034】

このように、本実施形態では、通常遊技状態、特別遊技状態、及び特定遊技状態という三つ遊技状態があるが、遊技状態の数はこの限りではなく、通常遊技状態と特定遊技状態の二つの遊技状態でもよく、また、これら三つ遊技状態にさらに一又は二以上の遊技状態を増設することもできる。

また、本実施形態の三つの遊技状態には、表示器8において表示される演出ステージ(背景画像)がそれぞれ設けられており、演出ステージを確認すれば、基本的には遊技状態を確認することができるようすることが好ましい。

30

また、特別遊技状態と特定遊技状態については、共通の演出ステージが用いられるようになっており、一見するとどちらの遊技状態に滞在するのかが分からないようになっていくことが好ましい。

また、通常遊技状態とその他の遊技状態とでは、表示器8の画面を見れば、通常遊技状態かその他の遊技状態であるかの識別ができるように、画面の表示態様が異なっていることが好ましい。

このような複数の遊技状態のうち特定遊技状態は、さらに以下に示すような特徴を備えている。

#### 【0035】

40

##### [特定遊技状態]

特定遊技状態は、所定の期間に亘って継続するように制御される。

この期間は「特定値」という数値により規定される。この特定値は、例えば、ゲーム数、所定当選役(例えば、図5に示す「ベル」と「押し順ベル」)の当選又は入賞回数、獲得メダル数(例えば、払出枚数又は差枚数)などの遊技の実行に伴って変動する単位の数値であり、少なくとも特定遊技状態への移行時において所定の特定値が付与される。

そして、特定値は、遊技の実行に伴い徐々に減少し、付与された特定値に対応する遊技が実行されることにより、特定遊技状態が終了し、その他の遊技状態(本実施形態では、特別遊技状態)に移行することになる。

本実施形態では、「HP」(HIT POINT)という単位を用いて特定値を表すも

50

のとする。「HP」は、ゲーム数、所定当選役（例えば、図5に示す「ベル」と「押し順ベル」）の当選又は入賞回数、獲得メダル数（例えば、払出枚数又は差枚数）などのうちのいずれかとすることができる。

#### 【0036】

また、特定値は、特定遊技状態において、所定の条件が成立することで増減される。

例えば、特定遊技状態において所定のタイミングで実行される加算値又は減算値抽選処理（後述）において抽選により加算値又は減算値が決定されると、その決定された加算値又は減算値が現時点の特定値に加算又は現時点の特定値から減算されることにより、特定値が増減する。このような特定値の増減により、加算された値又は減算された値に応じて特定遊技状態が延長又は短縮されることになる。

10

そして、特定値の減少により、本実施形態では、「HP」が「1HP」になると、特定遊技状態から特別遊技状態に移行することになる。

#### 【0037】

また、特定遊技状態は、当該特定遊技状態の滞在が許容される特定値（HP）の上限値（以下、特定上限値という）が設定されている。

さらに、特定遊技状態は、図6に示すように、相互に移行可能であるとともに、特定上限値のそれぞれ異なる4つの状態に区分可能に構成されている。

#### 【0038】

例えば、特定上限値が「10000HP」の低モード、特定上限値が「20000HP」の中モード、特定上限値が「30000HP」の高モード、特定上限値が「50000HP」の超モードの4つのモードがある。

20

また、各モードでは、許容される特定上限値とともに、加算値の上限値（以下、加算上限値という）と減算値の上限値（以下、減算上限値という）とが設定される。

これにより、加算上限値と減算上限値を超える分の加算及び減算が規制される。

#### 【0039】

具体的には、中モードでは、加算上限値として「1500HP」、減算上限値として「50HP」が設定されており、例えば、後述の加算値又は減算値抽選処理において「2000HP」の加算値が決定されたとしても、加算上限値が「1500HP」であるので、加算上限値を超える「500HP」分の加算が規制され、「2000HP」のうち「1500HP」分しか加算されないことになる。

30

また、加算値又は減算値抽選処理において「100HP」の減算値が決定されたとしても、減算上限値が「50HP」であるので、減算上限値を超える「50HP」分の減算が規制され、「100HP」のうち「50HP」分しか減算されないことになる。

#### 【0040】

さらに、加算値又は減算値抽選処理において決定された加算値が各モードにおける加算上限値以下であったとしても、その加算により、各モードの特定上限値を超えるときには、その分の加算が規制される。

例えば、高モードにおける加算値又は減算値抽選処理において「2000HP」の加算値が決定されたときには、当該モードにおける加算上限値が「3000HP」であることから、「2000HP」分の加算が許容されるものの、この加算値又は減算値抽選処理が行われたときの特定値が、例えば、「29000HP」としたときには、この「29000HP」に「2000HP」を加算すると、高モードにおける特定上限値「30000HP」を「1000HP」分超えてしまうことになる。

40

この場合、この超過分の加算が規制され、「2000HP」のうち「1000HP」分のみが加算されることになる。

#### 【0041】

このような各モードにおける上限値は、特定上限値設定手段、加算上限値設定、減算上限値設定手段として動作する主制御部10に備えるROMなどの記憶手段に記憶され、加算値又は減算値抽選処理において決定された加算値を特定値に加算する特定値更新処理1（後述）の実行時に参照される。

50

## 【 0 0 4 2 】

また、上記各モードは、所定の条件の成立により、相互に移行する。

例えば、本実施形態では、特定遊技状態の内部抽選処理において所定の当選役に当選したときに、モード間の移行を抽選により決定するモード移行抽選処理を実行し、この抽選処理に当選したときに、一のモードから他のモードに移行する。

## 【 0 0 4 3 】

モード移行抽選処理は、図 7 に示すモード移行抽選テーブルに基づいて行われ、例えば、内部抽選処理において「押し順ベル」に当選したときに実行することができる。

例えば、低モード中において「押し順ベル」に当選したときには、230 / 255 の確率で他のモードに移行することなくそのまま低モードに滞在するか、25 / 255 の確率で中モードに移行するかを抽選により決定する。そして、移行が決定されると、次回遊技では中モードに移行されていることになる。

このようなモード移行制御を行うことにより、特定値の変動の仕方（変動の波）が頻繁に変わるため、特定遊技状態が単調になることを抑制し、興味を高めることができる。

## 【 0 0 4 4 】

なお、本実施形態では、モードの種類は 4 種類としたが、3 種類以下でも 5 種類以上でもよい。また、モードに応じて特定上限値、加算上限値、及び減算上限値をそれぞれ設けたが、これら上限値を一切設けなくてもよいし、設けるモードと設けないモードがあってもよい。

## 【 0 0 4 5 】

また、加算値又は減算値抽選処理は、現在の特定値に加算又は現在の特定値から減算される値を抽選により決定する処理であり、特定遊技状態の内部抽選処理において所定の当選役に当選したときに実行される。

加算値抽選処理は、図 8 に示す加算値抽選テーブル及び図 9 に示す加算値抽選テーブルに基づいて行われる。

## 【 0 0 4 6 】

図 8 に示す加算値抽選テーブルは、滞在中のモードを問わず特定遊技状態の内部抽選処理において、例えば、「スイカ」、「チェリー 1」、「チェリー 2」、「チェリー 3」、「チャンスリプレイ」に当選したときに参照され、「0」～「5000 HP」の中からいずれかの加算値が抽選により決定される。

例えば、「スイカ」に当選したときには、128 / 255 の確率で、加算値「0」（加算なし）が決定され、67 / 255 の確率で加算値「500 HP」が決定され、30 / 255 の確率で加算値「1000 HP」が決定され、25 / 255 の確率で加算値「3000 HP」が決定され、5 / 255 の確率で加算値「5000 HP」が決定される。

## 【 0 0 4 7 】

決定された加算値は、その値が各モードにおいて設定された加算上限値以下のときには、そのまま現在の特定値に加算され、加算上限値を超えときには、超える分の加算が規制され、超えない分のみ加算されることになる。このような加算の規制は、後述の加減算値規制処理により行われる。

また、決定された加算値が加算上限値以下であっても、その値を現在の特定値に加算したときに、各モードにおける特定上限値を超える場合には、超過分の加算が規制されることになる。このような加算の規制は、後述の特定値更新処理 1 により行われる。

## 【 0 0 4 8 】

また、図 9 に示す加算値抽選テーブルは、内部抽選処理において、例えば、「リプレイ」に当選したときに参照される。また、このときには、モードごとに異なるテーブルが参照される。このテーブルでは、「0 HP」（加算なし）又は「10 HP」のいずれかの加算値が抽選により決定される。

例えば、超モードで「リプレイ」に当選したときには、200 / 255 の確率で、加算値「0」（加算なし）が決定され、55 / 255 の確率で加算値「10 HP」が決定されることになる。

## 【 0 0 4 9 】

一方、減算値抽選処理は、図 1 0 に示す減算値抽選テーブルに基づいて行われる。

図 1 0 に示す減算値抽選テーブルは、滞在中のモードを問わず特定遊技状態の内部抽選処理において、例えば、「リプレイ」、「ベル」に当選したときに参照され、「0 HP」～「1 0 0 HP」の中からいずれかの減算値が抽選により決定される。

例えば、「リプレイ」に当選したときには、2 5 3 / 2 5 5 の確率で、減算値「0」（減算なし）が決定され、1 / 2 5 5 の確率で減算値「3 0 HP」が決定され、1 / 2 5 5 の確率で減算値「1 0 0 HP」が決定される。

また、「ベル」に当選したときには、1 5 5 / 2 5 5 の確率で、減算値「0」（減算なし）が決定され、7 5 / 2 5 5 の確率で減算値「5 HP」が決定され、1 5 / 2 5 5 の確率で減算値「1 0 HP」が決定され、1 0 / 2 5 5 の確率で減算値「3 0 HP」が決定されることになる。

決定された減算値は、その値が各モードにおいて設定された減算上限値以下のときには、そのまま現在の特定値から減算され、減算上限値を超えときには、超える分の減算が規制され、超えない分のみ減算されることになる。このような減算の規制は、後述の加減算値規制処理により行われる。

## 【 0 0 5 0 】

なお、図 5 に示す「リプレイ」は、加算値抽選処理と減算値抽選処理それぞれにおいて、共通する抽選対象として設定されていることから（図 9、1 0 参照）、「リプレイ」に当選したときには、加算値抽選処理と減算値抽選処理とがそれぞれ行われることになる。

この場合、どちらか一方の抽選処理により加算値又は減算値が決定されることもあるが、双方の抽選処理により加算値と減算値の両方が決定されることもある。加算値と減算値の両方が決定されたときには、例えば、加算値抽選処理において、「1 0 HP」の加算値が決定され（図 9 に示す加算値抽選テーブルの中～超モード参照）、減算値抽選処理において、「3 0 HP」の減算値が決定されたときには（図 1 0 に示す減算値抽選テーブルの「リプレイ」3 0 HP 参照）、加算値よりも減算値の方が大きいことから、結果的に「3 0 HP」から「1 0 HP」を減算した「2 0 HP」が減算値として決定されることになる。

## 【 0 0 5 1 】

また、特定上限値の大きいモードから小さいモードへと移行するときに、そのときの特定値が移行後のモードの特定上限値よりも上回る場合には、上回る分の値を特定値から減算する。

例えば、特定値「4 0 0 0 0 HP」を保有するとともに、超モードに滞在しているときに、前述のモード移行抽選処理の実行により、高モードへの移行が決定された場合には、高モードにおける特定上限値は「3 0 0 0 0 HP」であることから（図 6 参照）、特定値「4 0 0 0 0 HP」が移行後のモードの特定上限値「3 0 0 0 0 HP」よりも上回ることになるため、上回る分の値「1 0 0 0 0 HP」を特定値「4 0 0 0 0 HP」から減算する（切り捨てる）。

これにより、移行後の特定値は「3 0 0 0 0 HP」に更新されることになる。このようなモード移行に伴う特定値の更新は、後述の特定値更新処理 3 により行われる。

このような制御により、遊技者に過剰な利益を与えてしまうことを防止することができる。なお、モード移行により特定値が特定上限値を超えてしまった場合でも、超えた分を切り捨てないようにしてもよい。

## 【 0 0 5 2 】

以上説明したような特定値が遊技の実行以外の条件で増減されるときには、増減の様子が視認可能に報知されることが好ましい。

例えば、図 1 1 は、表示器 8 において表示される報知例を示している。

この例では、特定値が増減される様子を、戦闘シーン（バトル演出）における勝敗により表現するものとし、例えば、味方のキャラクタ（味方キャラ）と敵のキャラクタ（敵キャラ）が決闘するシーンにおいて、味方キャラの攻撃（パンチ攻撃）により敵キャラにダメ

10

20

30

40

50

ージを与えることにより、特定値が増加し、敵キャラの攻撃（パンチ攻撃）により味方キャラが敵キャラからダメージを受けることにより、特定値が減少するものとして表現する。

また、出演しているキャラクタは、例えば、「低モード」では、味方キャラ A と敵キャラ A、「中モード」では味方キャラ B と敵キャラ B など、モードごとに異なるものとしてあり、図 11 に示す例では、「中モード」において味方キャラ B と敵キャラ B とが決闘するシーンとなっている。

また、画面上には、現在の特定値 8 1、滞在中のモードの特定上限値 8 2、特定遊技状態中に獲得した獲得メダル数（差数）8 3、特定遊技状態が継続している期間を表す継続ゲーム数 8 4 など表示される。

10

このような画面構成において、特定値の増減の様子は以下のように表現される。

【0053】

図 11 (a) ~ (c) は、継続ゲーム数 8 4 が (a) 「280G」、(b) 「281G」、(c) 「282G」の順に 1 ゲームずつ遊技が進行したときの画面を示している。

【0054】

例えば、図 11 (b) は、図 11 (a) に示すゲームに続く次のゲームの画面であり、このゲームにおける内部抽選処理において「スイカ」に当選するとともに、これを抽選対象とする加算値抽選処理が実行され、「3000HP」の加算値が決定されたときの例を示している（図 8 参照）。ところが、「中モード」における加算上限値は「1500HP」であるため（図 6 参照）、「3000HP」の加算値が加算値抽選処理により決定されたものの、特定値に加算される加算値 8 5 は、「3000HP」のうち「1500HP」（+1500）となる。

20

【0055】

また、図 11 (c) は、図 11 (b) に示すゲームに続く次のゲームの画面であり、この画面では、特定値 8 1 が上記の「1500HP」のうち「1000HP」のみ加算され、「20000HP」となった例を示している。これは、「中モード」における特定上限値は「20000HP」であることから（図 6 参照）、図 11 (b) の画面で示す特定値 8 1 「19000HP」に加算が許容される分「1000HP」のみ加算され、「500HP」が切り捨てられたためである。

【0056】

30

また、図 11 (c) では、このゲームにおける内部抽選処理において「リプレイ」に当選するとともに、これを抽選対象とする減算値抽選処理が実行され、「100HP」の減算値が決定されたときの例を示している（図 10 参照）。ところが、「中モード」における減算上限値は「50HP」であるため（図 6 参照）、「100HP」の減算値が減算値抽選処理により決定されたものの、特定値から減算される減算値 8 6 は、「100HP」のうち「50HP」（-50）となる。

【0057】

なお、抽選により決定された加算値及び減算値について、上限加算値又は上限減算値を超える値を切り捨てた状態で、画面上に表示するようにしたが、まずは決定された加算値又は減算値をそのまま表示し、その後切り捨てを示す演出を行うことによって、表示されている加算値又は減算値を減少又は増加させることで、特定値に反映される数値としての加算値又は減算値を表示するようにしてもよい。また、このような演出を加算値及び減算値の双方に用いるようにしてもよいし、一方に用いるようにしてもよい。

40

【0058】

また、このような減算により特定値が減少することになるが、本実施形態では、現在の特定値 8 1 を超える減算があっても、画面表示において「1HP」を表示する。

また、「1HP」になると、特別遊技状態に移行させるように制御する。

具体的には、特定値 8 1 が「50HP」のときに、「100HP」の減算が行われることが決定された場合には、「-49HP」を表示した後、特定値 8 1 が「1HP」と表示される。このような減算の規制は、後述の特定値更新処理 2 により行われる。なお、「-

50

「100HP」を表示した後、特定値81が「0HP」と表示することもできる。

【0059】

また、画面中の獲得メダル数83、継続ゲーム数84の表示については、特定遊技状態中において計数した値の他に、特別遊技状態において計数した値も含むことができる。

また、これらの値は、一度通常遊技状態に移行してしまった場合には、内部的に「0」に初期化するようにしている。

この場合、獲得メダル数83を表示するための獲得メダル数表示用カウンタ、継続ゲーム数84を表示するための継続ゲーム数表示用カウンタ、とは別に、1回の特定遊技状態中の獲得メダル数を計数するための獲得メダル数計数用カウンタと、1回の特定遊技状態中の継続ゲーム数を計数するための継続ゲーム数計数用カウンタを設けるとともに、一度

10

通常遊技状態に移行してしまった場合には、獲得メダル数計数用カウンタと継続ゲーム数計数用カウンタのみを初期化（「0」）することが好ましい。

これにより、獲得メダル数83、継続ゲーム数84が多ければ多いほど、通常遊技状態に移行せずに長い期間遊技者に有利な状態が続いていることを把握できる。

【0060】

また、特定遊技状態は、特定値が「1HP」になることで終了するようにしたが、特定値が「1HP」にならなくても、終了するようにしてもよい。すなわち、特定遊技状態の継続ゲーム数が所定ゲーム数（例えば、1000ゲーム）に到達すること（終了条件1）、特定遊技状態における獲得メダル数が所定枚数（例えば、2000枚）に到達すること（終了条件2）、のうち、何れか一方又は双方を満たしたときに特定遊技状態を終了させて、強制的に特別遊技状態に移行させるようにしてもよい。

20

【0061】

また、上述したような強制的に特定遊技状態を終了させる場合は、1回の特定遊技状態中に終了条件1又は2を満たすことにより、強制的に特定遊技状態を終了させることが好ましい。すなわち、特定遊技状態において、1回でも特別遊技状態や通常遊技状態に移行した場合には上記の獲得メダル数計数用カウンタや継続ゲーム数計数用カウンタの計数結果を初期化し、再度、特定遊技状態に移行した時点から改めて獲得メダル数計数用カウンタや継続ゲーム数計数用カウンタの計数を行い、この計数結果が終了条件1又は2を満たした時に特定遊技状態を終了させることが好ましい。これにより、実際は特定遊技状態が強制的に終了する条件である終了条件があるにもかかわらず、このような終了条件がないように見せることができる。

30

【0062】

具体的には、特定遊技状態では、継続ゲーム数計数用カウンタの値が「1000G」になった場合、すなわち、特定遊技状態において計数している継続ゲーム数が「1000回」になった場合、強制的に特別遊技状態に移行させるとともに、終了条件を判定するための情報としての継続ゲーム数計数用カウンタの計数結果が初期化される。

継続ゲーム数計数用カウンタの計数結果が初期化されるということは、次に特定遊技状態に移行した場合、継続ゲーム数の計数結果が再度「1000回」になるまで、特定遊技状態が継続できるということである。

本実施形態では、特別遊技状態に移行した場合には、特定遊技状態における継続ゲーム数84（継続ゲーム数表示用カウンタ）の表示は引き継ぐ仕様とすることにより、上述したような形で、強制的に特別遊技状態に移行した場合でも、継続ゲーム数84は、表示画面上では遊技回数が引き継いだ状態になる。また、前述したように、特別遊技状態と特定遊技状態については、共通の演出ステージが用いられるようになっており、一見するとどちらの遊技状態に滞在するのかが分からないようにする。

40

特別遊技状態において、通常遊技状態に移行せずに、再度特定遊技状態に移行することができれば、「1000G」以上の遊技回数表示を引き継いだまま、終了条件を判定するための情報としての継続ゲーム数計数用カウンタの計数を「0」から開始するため、表示上の継続ゲーム数84が「1000G」を超えた表示であるにもかかわらず、特定遊技状態が継続するようになる。

50

このように、本来特定遊技状態が終了する継続ゲーム数である「1000G」を超えて特定遊技状態が継続している状態を表示することができるため、実際は特定遊技状態が強制的に終了する条件である終了条件があるにもかかわらず、この終了条件がないように見せることができる。

なお、説明は省略するが、獲得メダル数83についても同様の制御が可能のため、実際は特定遊技状態が強制的に終了する条件である終了条件があるにもかかわらず、この終了条件がないように見せることができる。

#### 【0063】

以上説明したような、上限値を超える加算又は減算の規制、モード移行に伴う特定値の減算（切り捨て）などの制御は、主制御部10に備えるCPUが実行可能なプログラムとしてROMなどの記憶手段に記憶されている。図12～15は、これらのプログラムの流れを示すフローチャートである。

10

#### 【0064】

図12は、モードごとに設定された加算上限値と減算上限値に基づいて、加算値又は減算値抽選処理において決定された加算値又は減算値（加減算値ともいう）を変更する加減算値規制処理に係るフローチャートである。

この加減算値規制処理では、まず、加算値又は減算値抽選処理において加減算値が決定されたかを判定する（S1）。

決定されたときには（S1 - Yes）、決定された加減算値が滞在しているモードの加算上限値又は減算上限値以上かを判定する（S2）。

20

決定された加減算値が滞在しているモードの加算上限値又は減算上限値以上のときには（S2 - Yes）、決定された加減算値に換えて滞在しているモードの加算上限値又は減算上限値を加減算値に変更する（S3）。すなわち、決定された加減算値をモードの加算上限値又は減算上限値に換え、特定値に対して上限値を上回る値の加算又は減算を規制し、その後、処理を終了する。

一方、決定された加減算値が滞在しているモードの加算上限値又は減算上限値に満たないときには（S2 - No）、決定された加減算値をそのまま特定値に対する加減算値として決定し、その後、処理を終了する。

#### 【0065】

図13は、上記加減算値規制処理において決定された加算値に基づいて、特定値を更新する特定値更新処理1に係るフローチャートである。

30

この処理では、まず、加減算値規制処理において加算値が決定されたかを判定する（S11）。

決定されたときには（S11 - Yes）、決定された加算値を現在の特定値に加算した「X」を算出する（S12）。

続いて、「X」が滞在しているモードの特定上限値以上かを判定する（S13）。

「X」が滞在しているモードの特定上限値以上のときには（S13 - Yes）、現在の特定値を特定上限値に更新し（S14）、処理を終了する。

一方、「X」が滞在しているモードの特定上限値に満たないときには（S13 - No）、現在の特定値を「X」に更新し（S15）、処理を終了する。

40

#### 【0066】

図14は、上記加減算値規制処理において決定された減算値に基づいて、特定値を更新する特定値更新処理2に係るフローチャートである。

この処理では、まず、加減算値規制処理において減算値が決定されたかを判定する（S21）。

決定されたときには（S21 - Yes）、決定された減算値を現在の特定値から減算した「Y」を算出する（S22）。

続いて、「Y」が「0」以下かを判定する（S23）。

「Y」が「0」以下のときには（S23 - Yes）、特定値（HP）を「1」とし（S24）、処理を終了する。

50

一方、「Y」が「0」以下でないときには(S 2 3 - N o)、現在の特定値を「Y」に更新し(S 2 5)、処理を終了する。

【0 0 6 7】

図 1 5 は、モード移行に伴い特定値を減算(切り捨て)することにより、特定値を更新する特定値更新処理 3 に係るフローチャートである。

この処理では、まず、モードの移行を判定する(S 3 1)。

モードの移行を判定したときには(S 3 1 - Y e s)、現在の特定値が移行後のモードの特定上限値以上かを判定する(S 3 2)。

現在の特定値が移行後のモードの特定上限値以上のときは(S 3 2 - Y e s)、現在の特定値をその特定上限値に更新し(S 3 3)、処理を終了する。

10

一方、現在の特定値が移行後のモードの特定上限値に満たないときは(S 3 2 - N o)、現在の特定値を更新することなく、処理を終了する。

【0 0 6 8】

以上説明したように、本実施形態のスロットマシン 1 では、上乘せゲーム数などの加算値を、継続可能なゲーム数などの特定値に加算することで、予め設定された特定値の上限値を上回る場合には、当該上限値を上回る値について特定値への加算を規制するので、特定値が増えすぎてしまうことが抑制され、特定遊技状態が半永久的に継続する事態が回避される。これにより、遊技が単調となることで興趣の低下を招くことが抑制される。

【0 0 6 9】

一方、特許文献 1 に記載の遊技機では、特定役に当選する等、所定の加算条件が成立すると特定値に所定数が加算されるものであり、特定役の種類によっては膨大なゲーム数が加算される場合があった。膨大なゲーム数が加算されてしまうと、特定遊技状態が半永久的に継続してしまう可能性があり、半永久的に特定遊技状態が継続しまうと、遊技が単調となり、興趣の低下を招くおそれがあった。

20

本実施形態のスロットマシン 1 によれば、従来の遊技機が改善すべきこのような課題の全部又は一部などを解決することができる。

【0 0 7 0】

以上、本発明の遊技機の好ましい実施形態について説明したが、本発明に係る遊技機は上述した実施形態にのみ限定されるものではなく、本発明の範囲で種々の変更実施が可能であることはいうまでもない。

30

【0 0 7 1】

例えば、本実施形態では、特定値は、当選役に依じて増減する「HP」を採用したが、これに代えて、1 ゲームで 1 つずつ減算される「ゲーム数」、獲得したメダル枚数分減算される「獲得メダル数」、払い出されたメダル枚数分減算される「払出数」としてもよい。また、特定値をこのように場合には、当選役に依じて減算しないようにすることが好ましい。

また、特定値は、特定の役に当選することを契機として増加するようにしたが、これに限るものではなく、例えば、「リプレイ」が 5 ゲーム連続で当選した等、これ以外の契機で加算されるようにしてもよい。

また、特定値は、「リプレイ」成立時に減算されるようにしたが、例えば、「スイカ」の当選時等、これ以外の契機で減算されるようにしてもよい。

40

【0 0 7 2】

また、継続ゲーム数が「1 0 0 0 回」、獲得メダル数が「2 0 0 0 枚」になったときなどに強制的に特定遊技状態を強制的に終了させる機能を有している場合には、継続ゲーム数又は獲得メダル数に応じて、モード移行するようにしてもよい。

具体的には、「HP」に代えて、継続ゲーム数を適用した場合は、「低モード」=「継続ゲーム数 8 0 0 G ~」、「中モード」=「6 0 0 ~ 7 9 9 G」、「高モード」=「継続ゲーム数 3 0 0 ~ 5 9 9 G」、「超モード」=「継続ゲーム数 0 ~ 2 9 9 G」にすることができる。

また、獲得メダル数に適用した場合、「低モード」=「獲得数 1 8 0 0 枚 ~」、「中モ

50



ード」=「獲得数 1 5 0 0 ~ 1 7 0 0 枚」、「高モード」=「獲得数 1 0 0 0 ~ 1 4 9 9 枚」、「超モード」=「獲得数 0 ~ 9 9 9 枚」等にすることができる。

これにより、特定遊技状態の強制終了が近づくにつれて、特定上限値の値が小さくなり、加算上限値も小さくなるので、遊技者の損失感を抑制できる。

#### 【 0 0 7 3 】

また、本発明をスロットマシンに適用したがパチンコ（例えば、玉スロ）などその他の遊技機に適用することもできる。

また、メダル、遊技球等の現物の遊技媒体を用いることなく、データ形式の擬似遊技媒体を用いてゲームを実行可能な、いわゆる封入式遊技機にも、本発明を適用することができる。

10

#### 【 0 0 7 4 】

また、本実施形態では、主制御部 1 0 を遊技状態制御手段、加算値決定手段、特定値更新手段、特定上限値設定手段、加算上限値設定手段、減算値決定手段、減算上限値設定手段などとして動作させたが、これに代えて、副制御部 2 0 を上記各種手段として動作させることもできる。

#### 【 0 0 7 5 】

また、本実施形態では、主制御部 1 0 が各種抽選処理を行ったが、内部抽選処理を除いた各種抽選処理を副制御部 2 0 が行うこともできる。

また、本実施形態で説明した各種抽選処理では、所定の乱数発生手段（例えば、ハードウェア乱数、ソフトウェア乱数）により、例えば、0 ~ 2 5 5、0 ~ 6 5 5 3 5 などの乱数値を発生させ、各種抽選処理ごとに定められたタイミングで乱数値を取得するとともに、各種抽選処理の抽選対象ごとに予め定められた「当り値」（複数可）と取得した「乱数値」とを比較し、一致しているときには当選として判定する処理とすることが好ましい。そして、各種抽選処理で説明した確率とは、発生乱数の数に占める当り値の数の割合のことである。

20

#### 【 0 0 7 6 】

また、本実施形態では、可変表示手段としてモータにより駆動制御されるリールを用いたが、これに代えて又はこれに加えて、液晶表示器などの表示器にリール等の図柄が変動する画像を表示させることにより、表示器を識別情報の可変表示手段として用いることもできる。

30

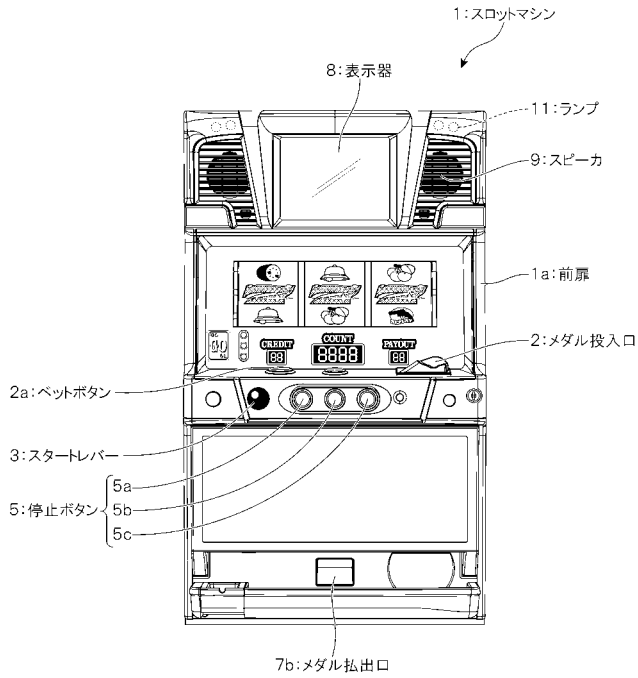
#### 【符号の説明】

#### 【 0 0 7 7 】

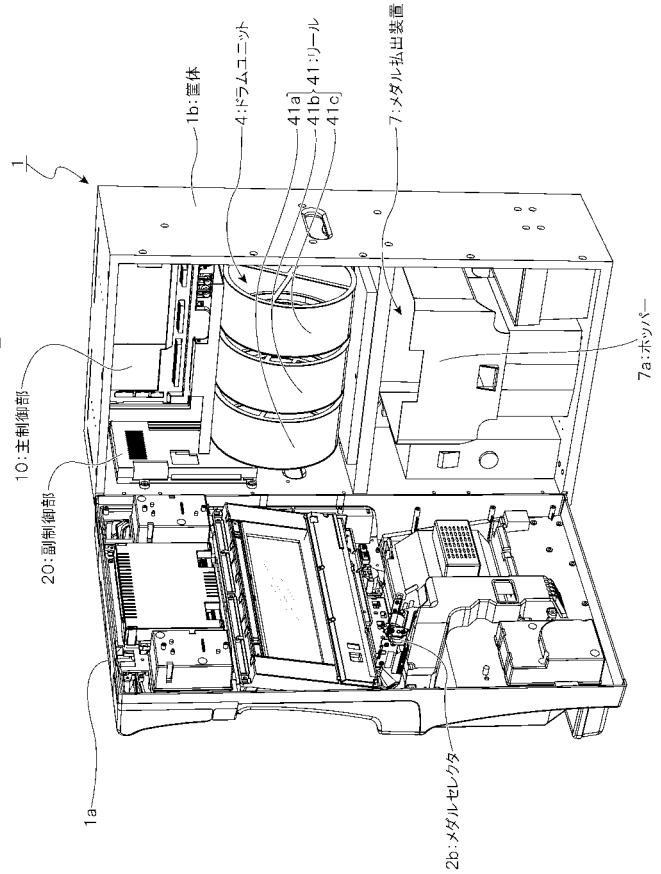
- 1 スロットマシン
- 2 メダル投入口
- 2 a ベットボタン
- 3 スタートレバー
- 5 停止ボタン（導出操作手段）
- 8 表示器（特定操作態様報知手段）
- 9 スピーカ（特定操作態様報知手段）
- 1 0 主制御部（事前決定手段、導出制御手段、利益付与手段、遊技状態制御手段、加算値決定手段、特定値更新手段、特定上限値設定手段、加算上限値設定手段、減算値決定手段、減算上限値設定手段）
- 1 1 ランプ（特定操作態様報知手段）
- 2 0 副制御部
- 4 1 リール（可変表示手段）

40

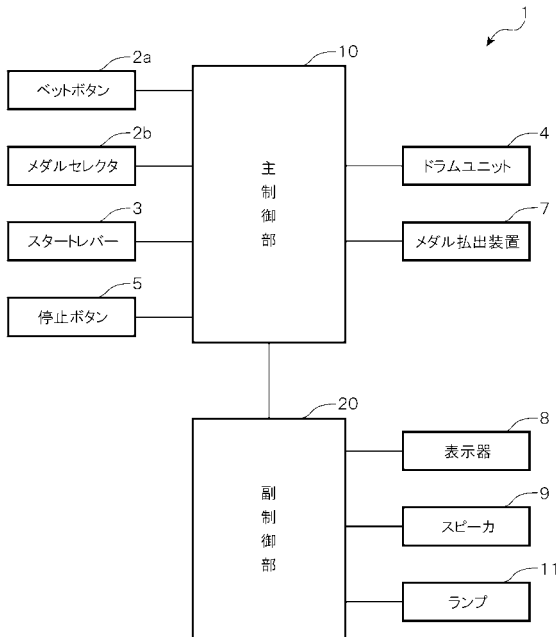
【図 1】



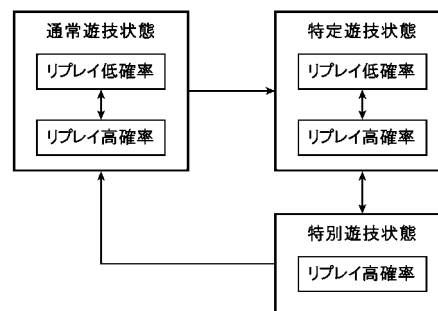
【図 2】



【図 3】



【図 4】



【図 5】

当選役	当選確率	
	リプレイ低確率	リプレイ高確率
リプレイ	1/7.1	1/2
押し順リプレイ	1/10	1/10
ベル	1/8	1/8
押し順ベル	1/5	1/5
スイカ	1/40	1/40
チェリー1	1/20	1/20
チェリー2	1/30	1/30
チェリー3	1/256	1/256
チャンスリプレイ	1/600	1/600

【図 6】

	低モード	中モード	高モード	超モード
特定上限値	10000	20000	30000	50000
加算上限値	1000	1500	3000	5000
減算上限値	100	50	20	1

【図 7】

移行前	移行後			
	低モード	中モード	高モード	超モード
低モード	230	25	0	0
中モード	15	200	35	5
高モード	5	0	220	30
超モード	30	30	40	155

【図 8】

当選役	加算値						
	0	100	300	500	1000	3000	5000
スイカ	128	0	0	67	30	25	5
チェリー1	10	117	128	0	0	0	0
チェリー2	0	0	0	127	128	0	0
チェリー3	0	0	0	0	0	127	128
チャンスプレイ	250	4	0	0	0	0	1

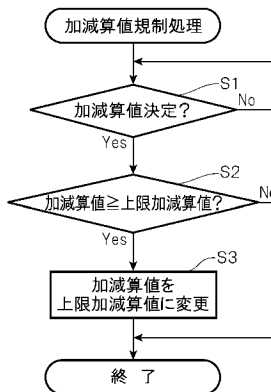
【図 9】

モード	加算値	
	0	10
低モード	255	0
中モード	250	5
高モード	240	15
超モード	200	55

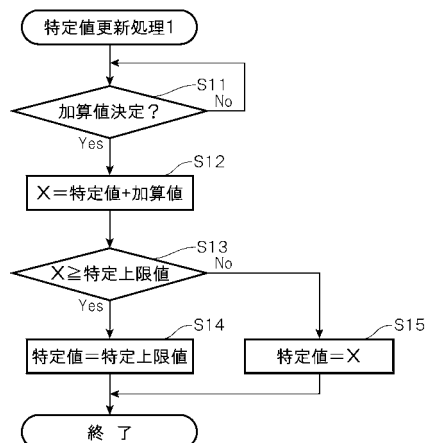
【図 10】

当選役	減算値				
	0	5	10	30	100
リプレイ	253	0	0	1	1
ベル	155	75	15	10	0

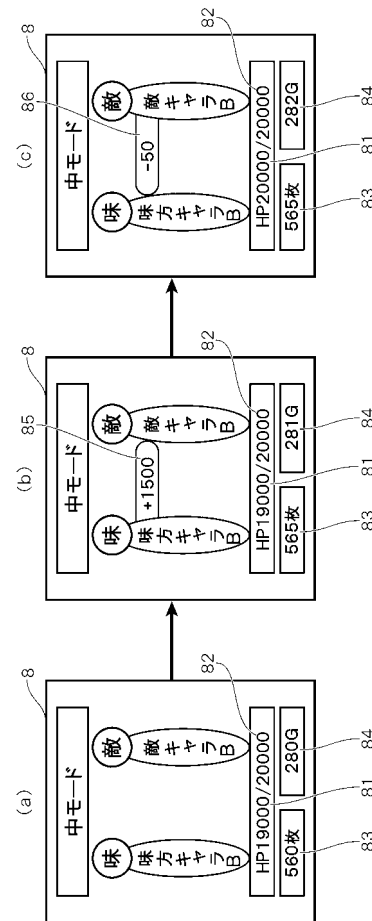
【図 12】



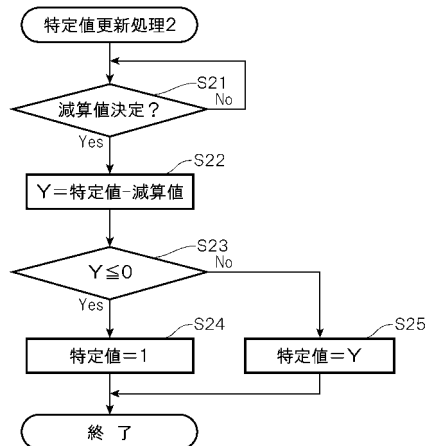
【図 13】



【図 11】



【図 14】



【図 15】

