

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6835617号  
(P6835617)

(45) 発行日 令和3年2月24日 (2021.2.24)

(24) 登録日 令和3年2月8日 (2021.2.8)

(51) Int.Cl.

F I

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

A 6 3 F 5/04 6 0 3 C

A 6 3 F 5/04 6 1 1 B

請求項の数 1 (全 50 頁)

(21) 出願番号 特願2017-28161 (P2017-28161)  
 (22) 出願日 平成29年2月17日 (2017.2.17)  
 (65) 公開番号 特開2018-130487 (P2018-130487A)  
 (43) 公開日 平成30年8月23日 (2018.8.23)  
 審査請求日 平成30年5月30日 (2018.5.30)  
 審判番号 不服2020-911 (P2020-911/J1)  
 審判請求日 令和2年1月23日 (2020.1.23)

(73) 特許権者 000135210  
 株式会社ニューギン  
 愛知県名古屋市中村区烏森町3丁目5番地  
 (74) 代理人 100105957  
 弁理士 恩田 誠  
 (74) 代理人 100068755  
 弁理士 恩田 博宣  
 (74) 代理人 100148563  
 弁理士 山本 実  
 (72) 発明者 出尾 理  
 東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号  
 ニューギン東京ビル内

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】

処理を行う処理部と、  
 前記処理部の処理結果を記憶する記憶部と、  
 情報を表示する表示部と、を備え、  
 前記処理部が行う処理には、  
 区間連続役物比率と、有利区間比率と、を演算するための第1の処理と、  
 前記第1の処理とは異なる第2の処理と、が含まれ、  
 前記第1の処理は、予め定めた区間における総払出し枚数である区間総払出し枚数をカ  
 ウントする処理と、予め定めた区間における役物の連続作動による払出し枚数である区間  
 役連払出し枚数をカウントする処理と、区間総払出し枚数に占める区間役連払出し枚数の  
 比率を除算により区間連続役物比率として求める処理と、該区間連続役物比率を前記表示  
 部に表示させる処理と、総累計の変動ゲーム回数をカウントする処理と、有利区間にお  
 ける変動ゲーム回数をカウントする処理と、総累計の変動ゲーム回数に占める、有利区間  
 における変動ゲーム回数の比率を除算により有利区間比率として求める処理と、該有利区間  
 比率を前記表示部に表示させる処理と、を含み、

前記第2の処理は、開始操作を受け付けて変動ゲームを開始させる開始処理と、変動ゲ  
 ームにて導出された図柄組合せに応じてメダルを払い出す払出処理と、を含み、

前記記憶部は、第1の記憶領域と、第2の記憶領域と、を備え、

前記第1の処理は、前記第1の記憶領域の記憶内容を書き換えることが可能であって、

10

20

前記第 2 の記憶領域の記憶内容を書き換えない処理であり、

前記第 2 の処理は、前記第 2 の記憶領域の記憶内容を書き換えることが可能であって、前記第 1 の記憶領域の記憶内容を書き換えない処理であり、且つ、前記第 1 の記憶領域の記憶内容を参照することが可能な処理であり、

前記第 1 の処理には、前記開始処理の前に実行される第 1 の部分と、前記払出処理の後に実行される第 2 の部分と、が含まれ、前記第 1 の部分には、区間連続役物比率を前記表示部に表示させる処理と、有利区間比率を前記表示部に表示させる処理と、が含まれることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

10

【0001】

この発明は、遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来、スロットマシンなどの遊技機は、中央演算素子などの処理部と、読み書き可能な記憶部と、を備えている。例えば、特許文献 1 に開示されている遊技機は、処理部による処理結果を、記憶部のうち 7E00H ~ 7FFFH のアドレス範囲に記憶させるとともに、記憶させた処理結果を用いて更に処理を行うなどして、ゲームの進行を制御したり、演出を実行させたりしている。

【先行技術文献】

20

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2007 - 307138 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

ところで、近年では、ゲーム性の向上や演出の高度化に起因して、記憶部に記憶させることが必要な情報量が増大しており、記憶部の管理が煩雑となる虞がある。

本発明の目的は、記憶部の管理を容易にでき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】

30

【0005】

上記課題を解決する遊技機は、処理を行う処理部と、前記処理部の処理結果を記憶する記憶部と、情報を表示する表示部と、を備え、前記処理部が行う処理には、区間連続役物比率と、有利区間比率と、を演算するための第 1 の処理と、前記第 1 の処理とは異なる第 2 の処理と、が含まれ、前記第 1 の処理は、予め定めた区間における総払出し枚数である区間総払出し枚数をカウントする処理と、予め定めた区間における役物の連続作動による払出し枚数である区間役連払出し枚数をカウントする処理と、区間総払出し枚数に占める区間役連払出し枚数の比率を除算により区間連続役物比率として求める処理と、該区間連続役物比率を前記表示部に表示させる処理と、総累計の変動ゲーム回数をカウントする処理と、有利区間における変動ゲーム回数をカウントする処理と、総累計の変動ゲーム回数に占める、有利区間における変動ゲーム回数の比率を除算により有利区間比率として求める処理と、該有利区間比率を前記表示部に表示させる処理と、を含み、前記第 2 の処理は、開始操作を受け付けて変動ゲームを開始させる開始処理と、変動ゲームにて導出された図柄組合せに応じてメダルを払い出す払出処理と、を含み、前記記憶部は、第 1 の記憶領域と、第 2 の記憶領域と、を備え、前記第 1 の処理は、前記第 1 の記憶領域の記憶内容を書き換えることが可能であって、前記第 2 の記憶領域の記憶内容を書き換えない処理であり、前記第 2 の処理は、前記第 2 の記憶領域の記憶内容を書き換えることが可能であって、前記第 1 の記憶領域の記憶内容を書き換えない処理であり、且つ、前記第 1 の記憶領域の記憶内容を参照することが可能な処理であり、前記第 1 の処理には、前記開始処理の前に実行される第 1 の部分と、前記払出処理の後に実行される第 2 の部分と、が含まれ、前

40

50

記第 1 の部分には、区間連続役物比率を前記表示部に表示させる処理と、有利区間比率を前記表示部に表示させる処理と、が含まれることを要旨とする。

【発明の効果】

【0008】

本発明によれば、記憶部の管理を容易にできる。

【図面の簡単な説明】

【0009】

【図 1】スロットマシンを示す正面図。

【図 2】前面扉を開放した状態のスロットマシンを示す斜視図。

【図 3】スロットマシンの電氣的構成を示すブロック図。

【図 4】主制御 R A M のメモリマップを示す模式図。

【図 5】比率モニタ部の拡大図。

【図 6】役（図柄組み合わせ）と賞との関係の一例を示す説明図。

【図 7】遊技状態の遷移の一例を示す説明図。

【図 8】（ a ）は、指示状態の遷移の一例を示す説明図、（ b ）は、アシストタイム状態（ A T 状態）への移行条件と終了条件とを示す説明図。

【図 9】比率モニタ部に表示可能な情報を示す説明図。

【図 10】比率モニタ部に表示可能な比率情報を示す説明図。

【図 11】くじ番号に対応付けられた役を示す模式図。

【図 12】役抽選テーブルを示す説明図。

【図 13】遊技進行処理を示すフローチャート。

【図 14】抽選状態、A T 移行抽選の可否、及び指示機能の作動状態（指示状態）の関係を示す説明図。

【図 15】一般ワークエリアに記憶される情報、及び特別ワークエリアに記憶される情報の一例を示す説明図。

【図 16】特別払出枚数集計処理を示すフローチャート。

【図 17】特別集計結果表示処理を示すフローチャート。

【図 18】主制御 C P U が実行する処理と、更新（書き換え）及び参照の可否との関係を示す説明図。

【発明を実施するための形態】

【0010】

以下、遊技機的一种であるスロットマシンについて説明する。

本実施形態のスロットマシンは、パチスロとも称される回胴式遊技機である。本明細書において、上、下、左、右、前（表）、後（裏）の各方向は、スロットマシンで遊技を行う遊技者から見たときの各方向を示す。

【0011】

図 1 及び図 2 に示すように、スロットマシン 10 は、四角箱状の本体キャビネット 11 を備えている。本体キャビネット 11 は、前面に開口する開口部 11 a を備えている。スロットマシン 10 は、本体キャビネット 11 の開口部 11 a を覆っている前面扉 12 を備えている。前面扉 12 は、本体キャビネット 11 に対して開閉可能に支持されている。

【0012】

図 1 に示すように、スロットマシン 10 は、前面扉 12 の前面側であって、遊技者から視認可能な位置に、演出表示装置 13 を備えている。演出表示装置 13 は、演出の 1 つとして、例えばキャラクタや文字などを模した画像を表示する演出（以下、「表示演出」と示す）を実行可能に構成されている。例えば、演出表示装置 13 は、液晶ディスプレイ、プラズマディスプレイ、及び有機 E L ディスプレイなどである。

【0013】

スロットマシン 10 は、前面扉 12 の前面側であって、遊技者から視認可能な位置に、装飾ランプ 14 を備えている。装飾ランプ 14 は、図示しない発光体を内蔵している。装飾ランプ 14 は、演出の 1 つとして、図示しない発光体を点灯、消灯、及び点滅させる演

10

20

30

40

50

出（以下、「発光演出」と示す）を実行可能に構成されている。

【0014】

スロットマシン10は、前面扉12の前面側に、スピーカ15を備えている。スピーカ15は、演出の1つとして、例えば人や動物の声、効果音、及び楽曲などの音声を出力する演出（以下、「音声演出」と示す）を実行可能に構成されている。本実施形態では、演出表示装置13、装飾ランプ14、及びスピーカ15によって、演出を実行する演出実行手段が実現されている。なお、演出実行手段は、演出表示装置13、装飾ランプ14、及びスピーカ15の少なくとも1つを含んで構成されていておればよい。

【0015】

スロットマシン10は、機内部に、リールユニット16を備えている。リールユニット16は、第1リール16aと、第2リール16bと、第3リール16cと、を備えている。複数のリール16a～16cは、左からこの順番で並んでおり、それぞれ左リール、中リール、及び右リールとも称される回胴（ドラム）である。

【0016】

リール16a～16cは、その外周面に沿って、複数の図柄が配列された図柄列をそれぞれ備えている。図柄列は、複数の図柄を長手方向に沿って印刷した帯状の透光性フィルムを、リール16a～16cの外側に巻き付けることにより設けられている。

【0017】

本実施形態において、複数の図柄列は、それぞれ図柄番号Z01から図柄番号Z21までの全部で21個の図柄によって構成されている。本実施形態の図柄には、複数種類の図柄がある。例えば、複数種類の図柄には、チェリーを模したチェリー図柄、スイカを模したスイカ図柄、ベルを模したベル図柄、及びREPLAYの文字を模したリプレイ図柄、BARの文字を模したBAR図柄、及びアラビア数字の7を模したセブン図柄がある。

【0018】

リールユニット16は、第1リール16aの回転角を検出するための第1リールセンサSE1と、第2リール16bの回転角を検出するための第2リールセンサSE2と、第3リール16cの回転角を検出するための第3リールセンサSE3と、を備えている（図3に示す）。

【0019】

リールユニット16は、第1リール16aを動作させるアクチュエータと、第2リール16bを動作させるアクチュエータと、第3リール16cを動作させるアクチュエータと、を備えている（何れも図示しない）。例えば、リール16a～16cを動作させる複数のアクチュエータは、ステッピングモータである。本実施形態において、リール16a～16cは、それぞれに対応して設けられたアクチュエータによって、相互に独立して、縦方向に回動、回転及び停止が可能である。

【0020】

スロットマシン10は、前面扉12のうち演出表示装置13の下方に、機内部に設けられたリールユニット16を視認可能とするための略四角形の表示窓12aを備えている。即ち、リールユニット16は、表示窓12aを介して遊技者が視認できるように、機内部に配設されている。スロットマシン10では、リール16a～16cが回転すると、表示窓12aを介して視認可能な図柄が変動される。例えば、図柄の変動は、図柄列が上方から下方に向かって縦方向にスクロール表示される態様により行われる。本実施形態において、遊技としての変動ゲームは、少なくとも一部の期間において図柄を変動させることにより行われる。

【0021】

表示窓12aは、リール16a～16cにおいて、周方向に連続している3つの図柄を表示可能な大きさである。表示窓12aには、リール16a～16cごとに、上段停止位置、中段停止位置、及び下段停止位置が設定されている。スロットマシン10では、リール16a～16cごとに設定された3つの停止位置の中から1つずつ選択された停止位置の組み合わせによって、停止された図柄組み合わせを内部的に入賞と判定し得る有効な停

10

20

30

40

50

止位置の組み合わせが設定されている。以下の説明では、有効な停止位置の組み合わせを構成する複数の停止位置を結んだラインを単に「有効ライン A L」と示す。本実施形態では、リール 1 6 a ~ 1 6 c の各中段停止位置によって、有効ライン A L（有効な停止位置の組み合わせ）が構成されている。その一方で、有効な停止位置の組み合わせ以外の組み合わせは、表示された図柄組み合わせを内部的に入賞と判定し得ない無効な停止位置の組み合わせ（所謂、無効ライン）となる。なお、有効ライン A L の数は、複数であってもよい。

#### 【 0 0 2 2 】

本明細書では、図柄について単に「停止」と示す場合、図柄が表示窓 1 2 a に設定された上段停止位置、中段停止位置、及び下段停止位置の何れかに停止され、遊技者に視認可能に表示されることを意味している。本明細書では、図柄組み合わせについて「導出する」と示す場合、有効ライン A L 上に図柄を停止させることにより、有効ライン A L 上に図柄組み合わせを表示することを意味している。本明細書では、「入賞」と示す場合、賞を獲得するために導出が必要な図柄組み合わせとして予め定められたものが有効ライン A L 上に表示されることを意味している。

10

#### 【 0 0 2 3 】

詳しくは後述するが、スロットマシン 1 0 では、入賞が発生すると、該入賞した図柄組み合わせに予め定められた賞が付与される。以下の説明では、有効ライン A L 上に表示されることによって賞を獲得できる図柄組み合わせを「役」と示す場合がある。以下の説明では、図柄組み合わせを単に「停止目」と示す場合がある。

20

#### 【 0 0 2 4 】

図 1 に示すように、スロットマシン 1 0 は、前面扉 1 2 の前面に、メダルを投入するためのメダル投入口 1 7 を備えている。スロットマシン 1 0 は、前面扉 1 2 の前面に、ベットボタン 1 8 を備えている。ベットボタン 1 8 は、スロットマシン 1 0 において内部的に記憶しているクレジットの中から予め定めた数のメダルを変動ゲームに賭ける操作が可能に構成されている。以下の説明では、遊技媒体を変動ゲームに賭けることを「ベット」と示す場合がある。本実施形態において、ベットボタン 1 8 は、クレジットの中から、1 回の変動ゲームに賭けることができる最大の賭数（本実施形態では 3 枚）迄のメダルを変動ゲームに賭ける操作が可能に構成されている。スロットマシン 1 0 は、前面扉 1 2 の前面に、精算ボタン 2 0 を備えている。精算ボタン 2 0 は、ベットされたメダルや、クレジットを払い戻す操作が可能に構成されている。

30

#### 【 0 0 2 5 】

スロットマシン 1 0 は、前面扉 1 2 の前面に、スタートレバー 2 1 を備えている。スタートレバー 2 1 は、リール 1 6 a ~ 1 6 c の回転を開始させる操作が可能に構成されている。以下の説明では、変動ゲームを開始させる契機となる操作を単に「開始操作」と示す場合がある。

#### 【 0 0 2 6 】

スロットマシン 1 0 は、前面扉 1 2 の前面に、第 1 ストップボタン 2 2 a を備えている。第 1 ストップボタン 2 2 a は、第 1 リール 1 6 a と対応しており、第 1 リール 1 6 a の回転を停止させる操作が可能に構成されている。スロットマシン 1 0 は、前面扉 1 2 の前面に、第 2 ストップボタン 2 2 b を備えている。第 2 ストップボタン 2 2 b は、第 2 リール 1 6 b と対応しており、第 2 リール 1 6 b の回転を停止させる操作が可能に構成されている。スロットマシン 1 0 は、前面扉 1 2 の前面に、第 3 ストップボタン 2 2 c を備えている。第 3 ストップボタン 2 2 c は、第 3 リール 1 6 c と対応しており、第 3 リール 1 6 c の回転を停止させる操作が可能に構成されている。

40

#### 【 0 0 2 7 】

第 1 ストップボタン 2 2 a、第 2 ストップボタン 2 2 b、及び第 3 ストップボタン 2 2 c は、左からこの順番で並んでおり、それぞれ左ストップボタン、中ストップボタン、及び右ストップボタンとも称される。以下の説明では、リール 1 6 a ~ 1 6 c を停止させる契機となるストップボタン 2 2 a ~ 2 2 c の操作を単に「停止操作」と示す場合がある。

50

このように、ストップボタン 22a ~ 22c は、複数の図柄列と各別に対応しており、変動ゲームにおいて、対応している図柄列の変動を停止させるための停止操作が可能に構成されている。

【0028】

以下の説明では、ストップボタン 22a ~ 22c のうち変動ゲームにおける 1 番目（最初）の停止操作を第 1 停止操作と示し、2 番目の停止操作を第 2 停止操作と示し、3 番目（最後）の停止操作を第 3 停止操作と示す。ストップボタン 22a ~ 22c の押し順には、第 1 停止操作から第 3 停止操作までのストップボタン（リール）を異ならせた全部で 6 通りの押し順がある。

【0029】

以下の説明では、第 1 ストップボタン 22a を用いて第 1 停止操作を行う 2 種類の押し順を纏めて「第 1 押し順（左第 1 停止の押し順）」と示し、第 2 ストップボタン 22b を用いて第 1 停止操作を行う 2 種類の押し順を纏めて「第 2 押し順（中第 1 停止の押し順）」と示す場合がある。以下の説明では、第 3 ストップボタン 22c を用いて第 1 停止操作を行う 2 種類の押し順を纏めて「第 3 押し順（右第 1 停止の押し順）」と示す場合がある。また、以下の説明では、ストップボタン 22a ~ 22c の押し順及び押し位置（タイミング）を纏めて「停止操作態様」と示す場合がある。

【0030】

スロットマシン 10 は、前面扉 12 の前面であって、遊技者から視認可能な位置に、情報パネル 23 を備えている。情報パネル 23 は、予め定めた情報を表示可能に構成されている。例えば、情報パネル 23 は、再遊技か否かを特定可能な情報、クレジットの残数を特定可能な情報、及び変動ゲームにおける賭数を特定可能な情報などを表示するための表示部を備えている。

【0031】

スロットマシン 10 は、前面扉 12 の前面であって、遊技者から視認可能な位置に、指示情報表示部 23a を備えている。例えば、指示情報表示部 23a は、7 セグメント型の LED などである（図 3 に示す）。指示情報表示部 23a は、本実施形態のように、情報パネル 23 に設けてもよく、情報パネル 23 とは別に設けてもよい。指示情報表示部 23a が報知する情報については、後述する。

【0032】

スロットマシン 10 は、前面扉 12 の前面であって、遊技者から視認可能な位置に、区間情報表示部 23b を備えている。例えば、区間情報表示部 23b は、ドット状の単一 LED などである（図 3 に示す）。区間情報表示部 23b は、本実施形態のように、情報パネル 23 に設けてもよく、情報パネル 23 とは別に設けてもよい。区間情報表示部 23b が報知する情報については、後述する。

【0033】

スロットマシン 10 は、前面扉 12 の前面における下部に、メダル払出し口 24 を備えている。スロットマシン 10 は、前面扉 12 の前面における下部に、メダル払出し口 24 から払い出されたメダルを受ける受皿 25 を備えている。

【0034】

図 2 に示すように、スロットマシン 10 は、機内部に、メダルセレクト 26 を備えている。メダルセレクト 26 は、メダル投入口 17 から投入されたメダルを検出する投入センサ SE4 を備えている（図 3 に示す）。スロットマシン 10 は、機内部に、メダル払出し口 24 からメダルを払い出す動作が可能なホッパーユニット 27 を備えている。

【0035】

スロットマシン 10 は、前面扉 12 の後側（機内部）に、設定値スイッチ 29 を備えている。例えば、設定値スイッチ 29 は、所定の鍵を用いることで操作することが可能に構成されているとよい。詳しくは後述するが、スロットマシン 10 は、設定値スイッチ 29 を操作した状態のまま電力供給を開始することによって、複数の設定値のうち何れかの設定値を設定することが可能に構成されている。例えば、複数の設定値は、内部抽選（後述

10

20

30

40

50

する役抽選)における特定の役の当選確率が異なる。即ち、複数の設定値は、スロットマシン10において変動ゲームを行うときの有利度が異なる。本実施形態のスロットマシン10は、複数の設定値として、設定値1、設定値2、及び設定値3の、全3通りの設定値を備えている。なお、スロットマシン10は、2通りの設定値を備えていてもよく、4通り以上の設定値を備えていてもよい。

#### 【0036】

次に、スロットマシン10に搭載された制御基板群について説明する。

図2に示すように、スロットマシン10は、前面扉12の後側(機内部)に、主制御基板40を備えている。主制御基板40は、各種の処理を行い、該処理の結果に応じて制御コマンド(制御信号)を出力する。スロットマシン10は、前面扉12の後側(機内部)に、副制御基板50を備えている。副制御基板50は、主制御基板40から入力する制御コマンドに基づいて、各種の処理を実行する。例えば、副制御基板50は、演出表示装置13による表示演出、装飾ランプ14による発光演出、及びスピーカ15による音声演出を実行させる。

#### 【0037】

主制御基板40について詳しく説明する。

図2に示すように、主制御基板40は、主基板ケース30に収容されている。例えば、主基板ケース30は、透明な樹脂材料など、内部を透かして見ることができる材料から構成されている。主制御基板40は、副制御基板50などの他の基板類と接続するための端子を除いて、その全体が主基板ケース30によって覆われている。

#### 【0038】

図3に示すように、主制御基板40は、マイクロプロセッサ41を備えている。マイクロプロセッサ41は、主制御CPU42と、主制御ROM43と、主制御RAM44と、を備えている。なお、主制御CPU42と、主制御ROM43と、主制御RAM44とは、マイクロプロセッサ41として一体に構成されている必要はなく、別体に構成され、主制御基板40に実装されていてもよい。

#### 【0039】

主制御CPU42は、主制御用のプログラムを実行することにより、各種の処理を実行する。主制御CPU42が実行する処理の詳細については後述する。本実施形態において、主制御CPU42は、処理を実行する処理部に相当する。主制御ROM43は、主制御のプログラムや、所定の抽選に用いられる抽選テーブルなどを記憶している。

#### 【0040】

主制御RAM44は、上述したクレジットなどのように、スロットマシン10の動作中に書き換えられる様々な情報を記憶可能に構成されている。主制御RAM44が記憶する情報は、例えばフラグ、カウンタ、及びタイマなどである。本実施形態において、主制御RAM44は、主制御CPU42の処理結果を記憶する記憶部に相当する。

#### 【0041】

図4に示すように、主制御RAM44には、F000HからF3FFHまでのアドレスが設定されている。主制御RAM44のうち、F000HからF18AHまでの領域は、一般ワークエリアA1wとして定められている。主制御RAM44のうち、F18BHからF1ADHまでの領域は、第1未使用エリアN1として定められている。主制御RAM44のうち、F1AEHからF1FFHまでの領域は、一般スタックエリアA1sとして定められている。主制御RAM44のうち、F200HからF2FFHまでの領域は、第2未使用エリアN2として定められている。主制御RAM44のうち、F300HからF368Hまでの領域は、特別ワークエリアA2wとして定められている。主制御RAM44のうち、F369HからF3D7Hまでの領域は、第3未使用エリアN3として定められている。主制御RAM44のうち、F3D8HからF3FFHまでの領域は、特別スタックエリアA2sとして定められている。本実施形態において、一般ワークエリアA1w、一般スタックエリアA1s、特別ワークエリアA2w、及び特別スタックエリアA2sは、それぞれ未使用エリアN1~N3の何れかによって、アドレス上のエリア同士が隔て

られている。本実施形態において、一般ワークエリア A 1 w は、第 2 の記憶領域に相当し、特別ワークエリア A 2 w は、第 1 の記憶領域に相当する。

【 0 0 4 2 】

また、本実施形態の主制御基板 4 0 は、乱数データを生成可能に構成されている。例えば、乱数データは、主制御基板 4 0 に設けられた乱数生成回路によって生成されるハードウェア乱数であってもよい。例えば、乱数データは、主制御 CPU 4 2 によって生成されるソフトウェア乱数であってもよい。例えば、主制御基板 4 0 において生成される乱数データには、後述する役抽選に用いられる乱数データ（以下、「役抽選用の乱数データ」と示す）が含まれている。

【 0 0 4 3 】

図 3 に示すように、主制御基板 4 0 は、比率モニタ部 4 6 を備えている。比率モニタ部 4 6 は、主制御基板 4 0 の表面であって、且つ、前面扉 1 2 を開放したときに視認可能な位置に実装されている。比率モニタ部 4 6 は、主制御基板 4 0 とともに主基板ケース 3 0 の内部に収容されている。上述のように、主基板ケース 3 0 は、内部を透かして見ることができる材料から構成されていることから、比率モニタ部 4 6 の表示内容は、主基板ケース 3 0 の外部から視認可能である。

【 0 0 4 4 】

図 5 に示すように、比率モニタ部 4 6 は、8 セグメント型の 4 つの LED 4 7 a , 4 7 b , 4 8 a , 4 8 b を備えており、4 桁の数字等を表示可能に構成されている。なお、LED 4 7 a , 4 7 b , 4 8 a , 4 8 b は、複数桁が一体型の LED であってもよく、桁ごとに個別の LED であってもよい。4 桁のうち上位 2 桁を構成する LED 4 7 a , 4 7 b は、識別子表示部 4 7 を構成している。即ち、識別子表示部 4 7 は、2 桁の数字等を表示可能に構成されている。識別子表示部 4 7 が表示する情報については、後述する。また、4 桁のうち下位 2 桁を構成する LED 4 8 a , 4 8 b は、比率表示部 4 8 を構成している。即ち、比率表示部 4 8 は、2 桁の数字等を表示可能に構成されている。比率表示部 4 8 が表示する情報については、後述する。

【 0 0 4 5 】

図 3 に示すように、主制御基板 4 0 は、図示しないポートを介して、センサ SE 1 ~ SE 4 と接続されている。マイクロプロセッサ 4 1（主制御 CPU 4 2）は、図示しないポートを介して、センサ SE 1 ~ SE 4 が出力する検出信号を入力可能に構成されている。主制御基板 4 0 は、図示しない駆動回路を介して、リール 1 6 a ~ 1 6 c の各アクチュエータと接続されている。マイクロプロセッサ 4 1（主制御 CPU 4 2）は、図示しない駆動回路を介して、各アクチュエータの動作を各別に制御可能に構成されている。即ち、マイクロプロセッサ 4 1（主制御 CPU 4 2）は、リール 1 6 a ~ 1 6 c の動作を各別に制御可能に構成されている。

【 0 0 4 6 】

主制御基板 4 0 は、図示しないポートを介して、ベットボタン 1 8、精算ボタン 2 0、スタートレバー 2 1、及びストップボタン 2 2 a ~ 2 2 c と接続されている。マイクロプロセッサ 4 1（主制御 CPU 4 2）は、図示しないポートを介して、ベットボタン 1 8、精算ボタン 2 0、スタートレバー 2 1、及びストップボタン 2 2 a ~ 2 2 c が操作されたときに出力する操作信号を入力可能に構成されている。

【 0 0 4 7 】

主制御基板 4 0 は、図示しないポートを介して、設定値スイッチ 2 9 と接続されている。マイクロプロセッサ 4 1（主制御 CPU 4 2）は、図示しないポートを介して、設定値スイッチ 2 9 が操作されたときに出力する操作信号を入力可能に構成されている。マイクロプロセッサ 4 1（主制御 CPU 4 2）は、スロットマシン 1 0 に対する電力供給が開始された場合であって、設定値スイッチ 2 9 から操作信号を入力しているとき、スタートレバー 2 1 からの操作信号に応じて設定値の変更を受け付け可能となるように構成されている。マイクロプロセッサ 4 1（主制御 CPU 4 2）は、設定値の変更を受け付けた場合、変更後の設定値を特定可能な値を、主制御 RAM 4 4 の一般ワークエリア A 1 w に記憶さ

10

20

30

40

50



れている設定値フラグに設定する。

#### 【0048】

主制御基板40は、図示しない駆動回路を介して、情報パネル23と接続されている。マイクロプロセッサ41（主制御CPU42）は、図示しない駆動回路を介して、情報パネル23の表示内容を制御可能に構成されている。即ち、マイクロプロセッサ41（主制御CPU42）は、指示情報表示部23a、及び区間情報表示部23bの表示内容を制御可能に構成されている。マイクロプロセッサ41（主制御CPU42）は、図示しない駆動回路を介して、比率モニタ部46と接続されている。マイクロプロセッサ41（主制御CPU42）は、図示しない駆動回路を介して、比率モニタ部46の表示内容を制御可能に構成されている。即ち、マイクロプロセッサ41（主制御CPU42）は、識別子表示部47、及び比率表示部48の表示内容を制御可能に構成されている。

10

#### 【0049】

副制御基板50について詳しく説明する。

図3に示すように、副制御基板50は、副制御CPU51と、副制御ROM52と、副制御RAM53と、を備えている。副制御CPU51は、副制御のプログラムを実行することにより、演出に関する処理を実行する。副制御ROM52は、副制御のプログラムや、抽選に用いられる抽選テーブルなどを記憶している。副制御ROM52は、演出表示装置13における表示演出の態様（内容）を特定可能な表示演出パターンや、表示演出の実行に用いる表示演出データを記憶している。副制御ROM52は、装飾ランプ14における発光演出の態様（内容）を特定可能な発光演出パターンや、発光演出の実行に用いる発光演出データを記憶している。副制御ROM52は、スピーカ15における音声演出の態様（内容）を特定可能な音声演出パターンや、音声演出の実行に用いる音声演出データを記憶している。副制御RAM53は、スロットマシン10の動作中に適宜書き換えられる様々な情報を記憶可能に構成されている。副制御RAM53が記憶する情報は、例えばフラグ、カウンタ、及びタイマなどである。

20

#### 【0050】

また、本実施形態の副制御基板50は、乱数データを生成可能に構成されている。例えば、乱数データは、副制御基板50に設けられた乱数生成回路によって生成されるハードウェア乱数であってもよい。例えば、乱数データは、副制御CPU51によって生成されるソフトウェア乱数であってもよい。

30

#### 【0051】

副制御基板50は、図示しない駆動回路を介して、演出表示装置13と接続されている。副制御CPU51は、図示しない駆動回路を介して、演出表示装置13の表示態様を制御可能に構成されている。副制御基板50は、図示しない駆動回路を介して、装飾ランプ14と接続されている。副制御CPU51は、図示しない駆動回路を介して、装飾ランプ14の点灯態様を制御可能に構成されている。副制御基板50は、図示しない駆動回路を介して、スピーカ15と接続されている。副制御CPU51は、図示しない駆動回路を介して、スピーカ15による出力態様を制御可能に構成されている。

#### 【0052】

スロットマシン10に備えられた役について説明する。

40

図6に示すように、役には、賞としてメダルの払い出しを定めた払出し役がある。本明細書において「メダルを払い出す」とは、ホッパーユニット27によって現実にメダル払出し口24からメダルを払い出すことのほか、主制御RAM44に記憶しているクレジットに加算することをも含む意図である。以下の説明では、賞として遊技者に払い出すメダルを「賞メダル」と示す場合がある。例えば、払出し役には、チェリー役、スイカ役、ベル役、及び、こぼし役（1枚役）がある。

#### 【0053】

チェリー役には、賞として予め定めた枚数（例えば2枚）のメダルの払い出しが定められている。以下の説明では、チェリー役を構成している図柄組み合わせを「チェリー停止目」と示す場合がある。スイカ役には、賞として予め定めた枚数（例えば10枚）のメダ

50

ルの払い出しが定められている。以下の説明では、スイカ役を構成している図柄組み合わせを「スイカ停止目」と示す場合がある。

【 0 0 5 4 】

ベル役には、第 1 ベル役、第 2 ベル役、及び、第 3 ベル役がある。これらのベル役には、賞として予め定めた枚数（例えば 1 5 枚）のメダルの払い出しが定められている。本実施形態において、これらのベル役は、1 回の変動ゲームにおいて払い出す賞メダルの枚数が、全ての役のかなで最も多い。以下の説明では、ベル役を構成している図柄組み合わせを「ベル停止目」と示す場合がある。

【 0 0 5 5 】

こぼし役には、第 1 こぼし役、第 2 こぼし役、及び、第 3 こぼし役がある。これらのこぼし役には、賞として予め定めた枚数（例えば 1 枚）のメダルの払い出しが定められている。以下の説明では、こぼし役を構成している図柄組み合わせを「こぼし停止目」と示す場合がある。

【 0 0 5 6 】

また、役には、賞としてボーナス（ボーナス状態）の付与を定めたボーナス役がある。例えば、ボーナス役には、レギュラーボーナス役と、ビッグボーナス役と、がある。以下の説明では、レギュラーボーナスを略して「R B」と示し、ビッグボーナスを略して「B B」と示す場合がある。

【 0 0 5 7 】

レギュラーボーナス役（R B 役）には、賞としてレギュラーボーナス（レギュラーボーナス状態）の付与が定められている。以下の説明では、R B 役を構成している図柄組み合わせを「レギュラーボーナス停止目（R B 停止目）」と示す場合がある。R B 役には、賞としてメダルの払い出しや再遊技の付与が定められていない。スロットマシン 1 0 は、内部抽選（後述する役抽選）において R B 役に当選した場合であって、当該 R B 役に当選した変動ゲームにおいて R B 役に入賞しなかったときであっても、R B 役の入賞が発生するまで、R B 役の当選を次回以降の変動ゲームに持ち越すように構成されている。

【 0 0 5 8 】

ビッグボーナス役（B B 役）には、賞としてビッグボーナス（ビッグボーナス状態）の付与が定められている。以下の説明では、B B 役を構成している図柄組み合わせを「ビッグボーナス停止目（B B 停止目）」と示す場合がある。B B 役には、賞としてメダルの払い出しや再遊技の付与が定められていない。スロットマシン 1 0 は、内部抽選（後述する役抽選）において B B 役に当選した場合であって、当該 B B 役に当選した変動ゲームにおいて B B 役に入賞しなかったときであっても、B B 役の入賞が発生するまで、B B 役の当選を次回以降の変動ゲームに持ち越すように構成されている。

【 0 0 5 9 】

本実施形態のスロットマシン 1 0 は、R B 役の入賞によって第 1 種特別役物が作動し、レギュラーボーナス状態（R B 状態）を生起するように構成されている。また、本実施形態のスロットマシン 1 0 は、B B 役の入賞によって第 1 種特別役物に係る役物連続作動装置が作動することによって、第 1 種特別役物（R B 状態）が複数回にわたって連続して作動し、B B 状態を生起するように構成されている。なお、本実施形態のスロットマシン 1 0 では、第 1 種特別役物に係る役物連続作動装置の作動中、次の第 1 種特別役物を作動させる条件を定めていないため、1 の R B 状態が終了すると次の R B 状態が自動的に、且つ連続して開始される。

【 0 0 6 0 】

また、役には、リプレイ（再遊技）の付与を定めたリプレイ役（再遊技役）がある。リプレイは、メダルを賭ける必要がなく次回の変動ゲームを開始できることである。以下の説明では、リプレイを略して「R P」と示す場合がある。R P 役には、通常 R P 役、第 1 昇格 R P 役、第 2 昇格 R P 役、第 1 転落 R P 役、第 2 転落 R P 役、及び、第 3 転落 R P 役がある。以下の説明では、リプレイ役を構成している図柄組み合わせを「リプレイ停止目（R P 停止目）」と示す場合がある。なお、以下の説明では、チェリー停止目、スイカ停

10

20

30

40

50

止目、ベル停止目、R B停止目、B B停止目、及び、R P停止目の何れとも異なるはずれの図柄組み合わせ（停止目）を単に「はずれ停止目」と示す場合がある。

【0061】

スロットマシン10の遊技状態について説明する。

本実施形態のスロットマシン10において、遊技状態は、内部抽選（後述する役抽選）における役の当選確率を定めた抽選状態と、指示機能の作動の有無を定めた指示状態との組み合わせから構成されている。以下、詳細に説明する。

【0062】

図7に示すように、スロットマシン10は、内部抽選（後述する役抽選）における役の当選確率の少なくとも一部が異なる複数の抽選状態を備えている。複数の抽選状態には、通常状態、リプレイタイム状態（以下、R T状態と示す）、持越し状態、R B状態、及びB B状態が含まれている。

10

【0063】

R T状態は、通常状態に比して、再遊技役の合算の当選確率が高い。また、R B状態及びB B状態は、通常状態に比して、払出し役の合算の当選確率が高い。したがって、本実施形態において、R T状態、R B状態、及びB B状態は、通常状態に比して、遊技者にとって有利な抽選状態である。

【0064】

スロットマシン10では、通常状態での変動ゲーム、又はR T状態での変動ゲームにおいて、R B役及びB B役の何れかに当選した場合であって、当該ボーナス役の入賞が発生しなかったとき、次回の変動ゲームから持越し状態へと移行する。

20

【0065】

スロットマシン10では、通常状態での変動ゲーム、又はR T状態での変動ゲームにおいて、B B役に当選した場合であって、当該B B役の入賞が発生したとき、次回の変動ゲームからB B状態へと移行する。スロットマシン10では、持越し状態での変動ゲームにおいて、B B役の入賞が発生した場合、次回の変動ゲームからB B状態へと移行する。

【0066】

スロットマシン10では、B B状態での変動ゲームにおいて、予め定めた終了条件が成立すると、当該変動ゲームの終了を以てB B状態が終了し、次回の変動ゲームからR T状態へと移行する。例えば、B B状態の終了条件は、B B状態へ移行してからのメダルの払出し総枚数が予め定めた規定枚数（例えば359枚）に到達することにより成立する。

30

【0067】

スロットマシン10では、通常状態での変動ゲーム、又はR T状態での変動ゲームにおいて、R B役に当選した場合であって、当該R B役の入賞が発生したとき、次回の変動ゲームからR B状態へと移行する。スロットマシン10では、持越し状態での変動ゲームにおいて、R B役の入賞が発生した場合、次回の変動ゲームからR B状態へと移行する。

【0068】

スロットマシン10では、R B状態での変動ゲームにおいて、予め定めた終了条件が成立すると、当該変動ゲームの終了を以てR B状態が終了し、次回の変動ゲームから通常状態へと移行する。例えば、R B状態の終了条件は、R B状態における変動ゲームの実行回数が予め定めた規定回数（例えば12回）に到達したことであってもよく、R B状態における入賞の発生回数が予め定めた規定回数（例えば8回）に到達したことであってもよい。

40

【0069】

スロットマシン10では、通常状態での変動ゲームにおいて、第1昇格R P役及び第2昇格R P役の何れかの入賞が発生した場合、次回の変動ゲームからR T状態へと移行する。スロットマシン10では、R T状態での変動ゲームにおいて、第1こぼし役、第2こぼし役、第3こぼし役、第1転落R P役、第2転落R P役、及び第3転落R P役の何れかの入賞が発生した場合、次回の変動ゲームから通常状態へと移行する。

【0070】

50

図8(a)に示すように、スロットマシン10は、指示機能の作動状態が異なる複数の指示状態を備えている。指示機能は、指示情報の報知を発生させる機能である。本実施形態において、指示情報は、当選している役の入賞を発生させるために必要なストップボタン22a~22cの停止操作態様の一部又は全部を指示する情報である。即ち、指示情報は、当選役の入賞を発生させる操作を補助する補助情報に相当する。複数の指示状態には、指示機能が作動している指示あり状態と、指示機能が作動していない指示なし状態と、がある。指示あり状態は、いわゆるアシストタイム状態(以下、「AT状態」と示す)であり、指示なし状態は、いわゆる非アシストタイム状態(以下、「非AT状態」と示す)である。

【0071】

10

図8(b)に示すように、AT状態への移行条件は、AT状態への移行を許容するか否かのAT移行抽選に当選することによって、AT状態への移行が許容されている状態において、次回の変動ゲームが開始することにより成立する。AT状態への移行条件は、BB役の入賞が発生することによって、AT状態への移行が許容されている状態において、BB状態が終了することによっても成立する。

【0072】

AT状態の終了条件(非AT状態への移行条件)は、AT状態に滞在可能とする変動ゲーム回数(以下、単に「残り回数」と示す)が0になったことによって成立する。本実施形態において、AT状態の終了条件は、抽選状態が持越し状態、RB状態、又はBB状態へと移行することによっても成立する。

20

【0073】

以上のように、スロットマシン10は、通常状態、RT状態、持越し状態、RB状態、及びBB状態の何れかの抽選状態に制御される。これと並行して、スロットマシン10は、AT状態、及び、非AT状態の何れかの指示状態に制御される。したがって、スロットマシン10では、通常状態、RT状態、持越し状態、RB状態、及びBB状態の何れかと、AT状態、及び非AT状態の何れかと、の組み合わせによって、1つの遊技状態が構成されている。例えば、スロットマシン10の遊技状態には、通常状態であって、且つ非AT状態である遊技状態や、通常状態であって、且つAT状態である遊技状態が存在する。例えば、スロットマシン10の遊技状態には、RT状態であって、且つ非AT状態である遊技状態や、RT状態であって、且つAT状態である遊技状態(所謂、「ART状態」)

30

【0074】

本実施形態のスロットマシン10は、指示情報表示部23a、区間情報表示部23b、及び、比率モニタ部46(識別子表示部47及び比率表示部48)において、所定の情報を表示可能に構成されている。

【0075】

指示情報表示部23aにおいて表示する情報について説明する。

図3に示すように、指示情報表示部23aは、ストップボタン22a~22cの押し順及び押し位置のうち少なくとも一方を指示する情報として、指示情報を表示する。例えば、本実施形態では、第1押し順(左第1停止)を指示する第1指示情報として、数字の「1」の指示番号が定められている。例えば、本実施形態では、第2押し順(中第1停止)を指示する第2指示情報として、数字の「2」の指示番号が定められている。例えば、本実施形態では、第3押し順(右第1停止)を指示する第3指示情報として、数字の「3」の指示番号が定められている。

40

【0076】

したがって、指示情報表示部23aにおいて、第1指示情報が表示された状況から、遊技者は、第1押し順を特定できる。指示情報表示部23aにおいて、第2指示情報が表示された状況から、遊技者は、第2押し順を特定できる。指示情報表示部23aにおいて、第3指示情報が表示された状況から、遊技者は、第3押し順を特定できる。なお、指示情報表示部23aにおいて表示する指示情報としては、第1押し順から第3押し順とは異なる

50

る指示情報が定められていてもよい。

【0077】

区間情報表示部23bにおいて表示する情報について説明する。

区間情報表示部23bは、上述した指示機能が作動している状態、及び、指示機能が作動していないが当該指示機能の作動が予定されている状態の何れかであることを特定可能な情報（以下、「有利区間情報」と示す）を表示する。また、区間情報表示部23bは、指示機能が作動しておらず、且つ、指示機能の作動も予定されていない状態であることを特定可能な情報（以下、「通常区間情報」と示す）を表示する。例えば、有利区間情報は、区間情報表示部23bを点灯状態とすることにより表示するとよい。通常区間情報は、区間情報表示部23bを消灯状態とすることにより表示するとよい。

10

【0078】

本実施形態において、指示機能が作動している状態、又は、指示機能が作動していないが当該指示機能の作動が予定されている状態である期間は、所謂「有利区間（有利期間）」に相当する。例えば、「指示機能が作動していないが当該指示機能の作動が予定されている状態である期間」とは、終了後にAT状態に制御されるBB状態である期間などである。即ち、本実施形態の有利区間には、実際にAT状態に制御されている期間と、AT状態への移行が許容されているが、まだAT状態に制御されていない期間と、が含まれる。また、指示機能が作動しておらず、且つ、指示機能の作動も予定されていない状態は、所謂「通常区間（通常期間）」に相当する。

【0079】

比率表示部48において表示する情報について説明する。

図9に示すように、比率表示部48は、内部的に演算した所定の比率を特定可能な情報（以下、「比率情報」と示す）を表示する。比率表示部48において表示が可能な比率情報には、有利区間比率を特定可能な有利区間比率情報と、連続役物比率を特定可能な連続役物比率情報と、役物比率を特定可能な役物比率情報と、がある。連続役物比率情報には、予め定めた区間での連続役物比率（以下、「区間連続役物比率」と示す）を特定可能な区間連続役物比率情報と、総累計での連続役物比率（以下、「累計連続役物比率」と示す）を示す累計連続役物比率情報と、がある。また、役物比率情報には、予め定めた区間での役物比率（以下、「区間役物比率」と示す）を特定可能な区間役物比率情報と、総累計での役物比率（以下、「累計役物比率」と示す）を特定可能な累計役物比率情報と、がある。本実施形態において、累計連続役物比率は、累積の連続役物比率に相当し、累計役物比率は、累積の役物比率に相当する。

20

30

【0080】

以下の説明では、「有利区間比率情報を表示する」ことを単に「有利区間比率を表示する」と示す。以下の説明では、「区間連続役物比率情報を表示する」ことを単に「区間連続役物比率を表示する」と示し、「累計連続役物比率情報を表示する」ことを単に「累計連続役物比率を表示する」と示す。また、以下の説明では、「区間役物比率情報を表示する」ことを単に「区間役物比率を表示する」と示し、「累計役物比率情報を表示する」ことを単に「累計役物比率を表示する」と示す。

【0081】

図10に示すように、有利区間比率は、総累計の変動ゲーム回数（以下、「総累計ゲーム回数」と示す）に占める、有利区間における総累計の変動ゲーム回数（以下、「有利区間ゲーム回数」と示す）の比率である。有利区間比率は、有利区間ゲーム回数を総累計ゲーム回数で除算することによって算出できる。したがって、本実施形態の有利区間比率は、長期間の有利区間比率となる。

40

【0082】

区間連続役物比率は、予め定めた区間の変動ゲームにおける、賞メダルの払出し枚数（以下、「区間総払出し枚数」と示す）に占める、役物連続作動装置の作動に伴う払出し枚数（以下、「区間役物連続払出し枚数」と示す）の比率である。ここで、区間総払出し枚数には、RB状態、及びBB状態での変動ゲームでの払い出しのほか、他の抽選状態における

50

払出し役の入賞に伴う払い出しも含まれる。即ち、区間総払出し枚数は、予め定めた期間ごとに区分して計数した、賞として付与した全体の遊技媒体の数に相当する。

【 0 0 8 3 】

また、区間役連払出し枚数は、予め定めた区間の変動ゲームのうち、B B 状態での変動ゲームにおいて払い出された賞メダルの枚数である。即ち、区間役連払出し枚数は、予め定めた期間ごとに区分して計数した、役物の連続作動に伴って賞として付与した遊技媒体の数に相当する。また、本実施形態において、予め定めた区間とは、直近 6 0 0 0 回 ( 4 0 0 回 × 1 5 セット ) の変動ゲームが行われる間である。したがって、本実施形態の区間連続役物比率は、中期間の連続役物比率となる。本実施形態において、予め定めた区間は、予め定めた期間に相当する。

10

【 0 0 8 4 】

区間役物比率は、区間総払出し枚数に占める、予め定めた区間の変動ゲームにおける、第 1 種特別役物の作動に伴う払出し枚数 ( 以下、「区間役物払出し枚数」と示す ) の比率である。ここで、区間役物払出し枚数は、R B 状態又は B B 状態での変動ゲームにおいて払い出された賞メダルの枚数である。したがって、本実施形態の区間役物比率は、中期間の役物比率となる。即ち、区間役物払出し枚数は、予め定めた期間ごとに区分して計数した、役物の作動に伴って賞として付与した遊技媒体の数に相当する。

【 0 0 8 5 】

累計連続役物比率は、賞メダルの総累計の払出し枚数 ( 以下、「累計総払出し枚数」と示す ) に占める、役物連続作動装置の作動に伴う賞メダルの総累計の払出し枚数 ( 以下、「累計役連払出し枚数」と示す ) の比率である。ここで、累計総払出し枚数には、R B 状態、及び B B 状態での変動ゲームでの払い出しのほか、他の遊技状態における払出し役の入賞に伴う払い出しも含まれる。即ち、累計総払出し枚数は、賞として付与した全体の遊技媒体の累積数に相当する。また、累計役連払出し枚数は、全ての変動ゲームのうち、B B 状態での変動ゲームにおいて払い出された賞メダルの枚数である。即ち、累計役連払出し枚数は、役物の連続作動に伴って賞として付与した遊技媒体の累積数に相当する。したがって、本実施形態の累計連続役物比率は、長期間の連続役物比率となる。

20

【 0 0 8 6 】

累計役物比率は、累計総払出し枚数に占める、第 1 種特別役物の作動に伴う払出し枚数 ( 以下、「累計役物払出し枚数」と示す ) の比率である。ここで、累計役物払出し枚数は、全ての変動ゲームのうち、R B 状態又は B B 状態での変動ゲームにおいて払い出された賞メダルの枚数である。即ち、累計役物払出し枚数は、役物の作動に伴って賞として付与した遊技媒体の累積数に相当する。したがって、本実施形態の累計役物比率は、長期間の役物比率となる。

30

【 0 0 8 7 】

図 9 において「比率表示 ( % )」の欄に示すように、比率表示部 4 8 には、有利区間比率として、0 0 から 9 9 までの数字が表示される。比率表示部 4 8 において、有利区間比率は、内部的に演算している有利区間比率が 7 0 % 未満である場合と、7 0 % 以上である場合とでは、異なる態様により表示される。例えば、本実施形態において、有利区間比率は、有利区間比率が 7 0 % 未満である場合、点滅することなく連続して表示される一方で、有利区間比率が 7 0 % 以上である場合、点滅して表示される。

40

【 0 0 8 8 】

比率表示部 4 8 には、区間連続役物比率として、0 0 から 9 9 までの数字が表示される。比率表示部 4 8 において、区間連続役物比率は、内部的に演算している区間連続役物比率が 6 0 % 未満である場合と、6 0 % 以上である場合とでは、異なる態様により表示される。例えば、本実施形態において、区間連続役物比率は、区間連続役物比率が 6 0 % 未満である場合、点滅することなく連続して表示される一方で、区間連続役物比率が 6 0 % 以上である場合、点滅して表示される。

【 0 0 8 9 】

比率表示部 4 8 には、累計連続役物比率として、0 0 から 9 9 までの数字が表示される

50

。比率表示部 4 8 において、累計連続役物比率は、内部的に演算している累計連続役物比率が 6 0 % 未満である場合と、6 0 % 以上である場合とでは、異なる態様により表示される。例えば、本実施形態において、累計連続役物比率は、累計連続役物比率が 6 0 % 未満である場合、点滅することなく連続して表示される一方で、累計連続役物比率が 6 0 % 以上である場合、点滅して表示される。

#### 【 0 0 9 0 】

比率表示部 4 8 には、区間役物比率として、0 0 から 9 9 までの数字が表示される。比率表示部 4 8 において、区間役物比率は、内部的に演算している区間役物比率が 7 0 % 未満である場合と、7 0 % 以上である場合とでは、異なる態様により表示される。例えば、本実施形態において、区間役物比率は、区間役物比率が 7 0 % 未満である場合、点滅することなく連続して表示される一方で、区間役物比率が 7 0 % 以上である場合、点滅して表示される。

10

#### 【 0 0 9 1 】

比率表示部 4 8 には、累計役物比率として、0 0 から 9 9 までの数字が表示される。比率表示部 4 8 において、累計役物比率は、内部的に演算している累計役物比率が 7 0 % 未満である場合と、7 0 % 以上である場合とでは、異なる態様により表示される。例えば、本実施形態において、累計役物比率は、累計役物比率が 7 0 % 未満である場合、点滅することなく連続して表示される一方で、累計役物比率が 7 0 % 以上である場合、点滅して表示される。

#### 【 0 0 9 2 】

20

以上のように、本実施形態の比率表示部 4 8 は、所定の比率を特定可能な情報を表示する情報表示手段に相当する。そして、比率表示部 4 8 において表示が可能な比率には、有利区間比率、区間連続役物比率、区間役物比率、累計連続役物比率、及び累計役物比率が含まれる。

#### 【 0 0 9 3 】

識別子表示部 4 7 において表示する情報について説明する。

図 9 において「識別子表示」の欄に示すように、識別子表示部 4 7 は、比率表示部 4 8 において表示する比率（比率情報）の種類を特定可能な情報（比率識別情報）として、比率識別子を表示する。

#### 【 0 0 9 4 】

30

識別子表示部 4 7 において表示可能な比率識別子には、有利区間比率の表示を特定可能な比率識別子と、区間連続役物比率の表示を特定可能な比率識別子と、累計連続役物比率の表示を特定可能な比率識別子と、区間役物比率の表示を特定可能な比率識別子と、累計役物比率の表示を特定可能な比率識別子と、がある。

#### 【 0 0 9 5 】

例えば、有利区間比率の表示を特定可能な比率識別子は、「7 U .」の文字列である。識別子表示部 4 7 において、有利区間比率の表示を特定可能な比率識別子は、総累計ゲーム回数が予め定めた規定ゲーム回数未満の場合と、総累計ゲーム回数が予め定めた規定ゲーム回数以上の場合とでは、異なる態様により表示される。例えば、本実施形態において、有利区間比率の表示を特定可能な比率識別子は、総累計ゲーム回数が規定ゲーム回数以上である場合、点滅することなく連続して表示される一方で、総累計ゲーム回数が規定ゲーム回数未満である場合、点滅して表示される。例えば、規定ゲーム回数は、1 7 5 0 0 0 回などのように、上述した予め定めた区間の変動ゲーム回数（例えば、6 0 0 0 回）に比して、十分に大きい回数である。

40

#### 【 0 0 9 6 】

例えば、区間連続役物比率の表示を特定可能な比率識別子は、「6 y .」の文字列であり、区間役物比率の表示を特定可能な比率識別子は、「7 y .」の文字列である。識別子表示部 4 7 において、区間連続役物比率の表示を特定可能な比率識別子、及び区間役物比率の表示を特定可能な比率識別子は、総累計ゲーム回数が上述した予め定めた区間の変動ゲーム回数に達している場合と、予め定めた区間の変動ゲーム回数に達していない場合と

50

では、異なる態様により表示される。例えば、本実施形態において、区間連続役物比率の表示を特定可能な比率識別子、及び区間役物比率の表示を特定可能な比率識別子は、総累計ゲーム回数が予め定めた区間の変動ゲーム回数に達している場合、点滅することなく連続して表示される一方で、総累計ゲーム回数が予め定めた区間の変動ゲーム回数に達していない場合、点滅して表示される。

#### 【0097】

例えば、累計連続役物比率の表示を特定可能な比率識別子は、「6A」の文字列であり、累計役物比率の表示を特定可能な比率識別子は、「7A」の文字列である。識別子表示部47において、累計連続役物比率の表示を特定可能な比率識別子、及び累計役物比率の表示を特定可能な比率識別子は、総累計ゲーム回数が予め定めた規定ゲーム回数未満の場合と、総累計ゲーム回数が予め定めた規定ゲーム回数以上の場合とでは、異なる態様により表示される。例えば、本実施形態において、累計連続役物比率の表示を特定可能な比率識別子、及び累計役物比率の表示を特定可能な比率識別子は、総累計ゲーム回数が規定ゲーム回数以上である場合、点滅することなく連続して表示される一方で、総累計ゲーム回数が規定ゲーム回数未満である場合、点滅して表示される。例えば、規定ゲーム回数は、175000回などのように、上述した予め定めた区間の変動ゲーム回数（例えば、6000回）に比して、十分に大きい回数である。累計連続役物比率及び累計役物比率に関する規定ゲーム回数は、有利区間比率に関する規定ゲーム回数と同じ回数であってもよく、異なる回数であってもよい。

#### 【0098】

本実施形態において、有利区間比率の表示を特定可能な比率識別子は、比率表示部48において有利区間比率を表示する期間に表示される。区間連続役物比率の表示を特定可能な比率識別子は、比率表示部48において区間連続役物比率を表示する期間に表示される。累計連続役物比率の表示を特定可能な比率識別子は、比率表示部48において累計連続役物比率を表示する期間に表示される。区間役物比率の表示を特定可能な比率識別子は、比率表示部48において区間役物比率を表示する期間に表示される。累計役物比率の表示を特定可能な比率識別子は、比率表示部48において累計役物比率を表示する期間に表示される。

#### 【0099】

次に、役抽選を行うための役抽選テーブル、及びくじ番号について説明する。役抽選テーブルは、主制御ROM43に記憶されている。詳しくは後述するが、スロットマシン10における役抽選は、役抽選用の乱数データを用いた抽選によって、複数のくじ番号の中から1つのくじ番号を決定することにより実現されている。

#### 【0100】

最初に、くじ番号について説明する。

図11に例示されるように、複数のくじ番号のそれぞれには、変動ゲームにおいて入賞を許容する役として、1つ又は複数の役が定められている。即ち、複数のくじ番号のそれぞれには、変動ゲームにおいて導出を許容する図柄組み合わせ（停止目）として、賞を定めた1つ又は複数の図柄組み合わせ（停止目）が定められている。

#### 【0101】

本明細書において、「特定の役の入賞が許容されている」と示す場合や、「特定の役に当選する」と示す場合には、入賞を許容する役として上記特定の役が定められたくじ番号に当選していることを意味する。即ち、くじ番号は、条件装置に相当する役の組み合わせ（条件装置組み合わせ）を定めた役情報として把握できる。

#### 【0102】

図11において、くじ番号の欄に示す「」は、当該符号が付された役が、変動ゲームにおいて入賞を許容する役として定められていることを意味する。例えば、くじ番号N01には、変動ゲームにおいて入賞を許容する役として、BB役が定められている。くじ番号N02には、変動ゲームにおいて入賞を許容する役として、RB役が定められている。くじ番号N03には、変動ゲームにおいて入賞を許容する役として、第1ベル役、第2ベ



ル役、及び第3ベル役が定められている。例えば、くじ番号N09には、変動ゲームにおいて入賞を許容する役として、第1通常RP役、第2通常RP役、及び第3通常RP役が定められている。なお、例えば、くじ番号には、変動ゲームにおいて入賞を許容する役として、ボーナス役と払出し役とが定められた1つ又は複数のくじ番号が含まれていてもよい。

#### 【0103】

次に、役抽選テーブルについて説明する。

図12に示すように、スロットマシン10は、複数の役抽選テーブルを備えている。複数の役抽選テーブルは、それぞれ1つの抽選状態と1つの設定値とに対応付けられている。複数の役抽選テーブルには、通常状態に対応付けられた役抽選テーブルTb1と、RT状態に対応付けられた役抽選テーブルTb2と、持越し状態に対応付けられた役抽選テーブルTb3と、がある。また、複数の役抽選テーブルには、RB状態に対応付けられた役抽選テーブルTb4と、BB状態に対応付けられた役抽選テーブルTb5と、がある。役抽選テーブルTb1～Tb5には、それぞれ設定値1に対応付けられた役抽選テーブルと、設定値2に対応付けられた役抽選テーブルと、設定値3に対応付けられた役抽選テーブルと、がある。

10

#### 【0104】

複数の役抽選テーブルには、複数あるくじ番号ごとに、当選とするか否かを判定するための確率データとして、数値データがそれぞれ対応付けられている。例えば、設定値1のときの役抽選テーブルTb1において、くじ番号N03の確率データとして「4285」を対応付けた場合、くじ番号N03の当選確率は、設定値1が設定されている場合であって、通常状態であるとき、65536分の4285となる。

20

#### 【0105】

複数の役抽選テーブルには、くじ番号ごとに、当選とするか否かの判定対象とする順序が定められている。以下の説明では、当選とするか否かの判定を「当選判定」と示し、当選判定の対象とする順序を「判定順序」と示す場合がある。例えば、役抽選テーブルTb1～Tb5には、判定順序として、くじ番号N01 N02 N03 N04 N05 N06・・・N11 N12 N13 N14・・・の順序が定められている。

#### 【0106】

例えば、複数の役抽選テーブルには、同じ設定値であれば、通常状態、持越し状態、及びRT状態において、RB役の合算の当選確率、BB役の合算の当選確率、ベル役の合算の当選確率、スイカ役の合算の当選確率、及びチェリー役の合算の当選確率が同じになるように、複数のくじ番号に確率データが対応付けられている。

30

#### 【0107】

例えば、複数の役抽選テーブルには、通常状態、持越し状態、及びRT状態において、同じ抽選状態であれば、設定値1<設定値2<設定値3の順に、RB役の合算の当選確率、BB役の合算の当選確率、ベル役の合算の当選確率、スイカ役の合算の当選確率、及び、チェリー役の合算の当選確率がそれぞれ高くなるように、複数のくじ番号に確率データが対応付けられている。このように、本実施形態において、RB役の当選確率、及びBB役の当選確率には、設定差がある。

40

#### 【0108】

例えば、複数の役抽選テーブルには、同じ設定値であれば、通常状態<持越し状態<RT状態の順に、再遊技役の合算の当選確率が高くなるように、複数のくじ番号に確率データが対応付けられている。例えば、複数の役抽選テーブルには、同じ抽選状態であれば、設定値1～3において、再遊技役の合算の当選確率が同じになるように、複数のくじ番号に確率データが対応付けられている。なお、複数の抽選状態ごと、及び複数の設定値ごとのくじ番号の当選確率は、設定値1<設定値2<設定値3の順に有利度が高くなる範囲内であれば適宜変更してもよい。

#### 【0109】

次に、主制御CPU42が実行する遊技進行処理について説明する。

50

図13に示すように、遊技進行処理において、主制御CPU42は、特別集計結果表示処理を実行する(ステップS101)。特別集計結果表示処理は、上述した有利区間比率、区間連続役物比率、累計連続役物比率、区間役物比率、及び、累計役物比率を演算し、表示させるための処理である。特別集計結果表示処理の詳細については、後述する。

【0110】

次に、主制御CPU42は、遊技開始セット処理を実行する(ステップS102)。例えば、遊技開始セット処理において、主制御CPU42は、主制御RAM44における所定の記憶領域の情報を消去したり、更新したりする。なお、本明細書において、記憶内容の更新とは、記憶内容を書き換えることに相当する。次に、主制御CPU42は、メダルのベット受付を開始する(ステップS103)。その後、主制御CPU42は、状態をチェ

10

【0111】

次に、主制御CPU42は、リプレイ作動時であるか否かを判定する(ステップS105)。主制御CPU42は、リプレイ作動フラグが主制御RAM44に記憶されている場合にリプレイ作動時であると判定し、記憶されていない場合にリプレイ作動時ではないと判定する。なお、主制御CPU42は、リプレイ作動時である場合、前回の変動ゲームにおけるベット数を今回の変動ゲームにおけるベット数として再設定する。

【0112】

主制御CPU42は、リプレイ作動時ではない場合(ステップS105:NO)、今回の変動ゲームにおけるベット数を設定するメダル管理処理を実行する(ステップS106)。ステップS106の処理において、主制御CPU42は、投入センサSE4からメダルの検出信号を入力すると、主制御RAM44に記憶されているベット数に1加算する。また、ステップS106の処理において、主制御CPU42は、ベットボタン18から操作信号を入力すると、主制御RAM44に記憶されているベット数が規定ベット数Xとなるようにベット数に加算するとともに、該加算分だけ、主制御RAM44に記憶されているクレジットを減算する。

20

【0113】

主制御CPU42は、リプレイ作動時である場合(ステップS105:YES)、又はステップS106の処理を終了した場合、今回の変動ゲームにおけるベット数が、変動ゲームを開始可能とする規定ベット数Xと一致するか否かを判定する(ステップS107)。ベット数が規定ベット数Xと一致しない場合(ステップS107:NO)、主制御CPU42は、ステップS104の処理へと移行する。すなわち、ステップS107の処理において、主制御CPU42は、変動ゲームを開始可能な状態となったか否かを判定している。

30

【0114】

その一方で、今回の変動ゲームにおけるベット数が規定ベット数Xと一致する場合(ステップS107:YES)、主制御CPU42は、スタートレバー21による開始操作を受け付けたか否かを判定する(ステップS108)。ステップS108の処理において、主制御CPU42は、スタートレバー21から操作信号を入力した場合には肯定判定する一方で、スタートレバー21から操作信号を入力しない場合には否定判定する。開始操作を受け付けていない場合(ステップS108:NO)、主制御CPU42は、ステップS104の処理へ移行する。

40

【0115】

その一方で、開始操作を受け付けた場合(ステップS108:YES)、主制御CPU42は、主制御基板40内で生成している乱数データのうち、役抽選用の乱数データを取得し、主制御RAM44に記憶させる(ステップS109)。

【0116】

次に、主制御CPU42は、役抽選処理を実行する(ステップS110)。役抽選処理において、主制御CPU42は、複数の役抽選テーブルの中から、現在の設定値と、現在の抽選状態と、に対応付けられた役抽選テーブルを選択する。主制御CPU42は、主制

50

御 R A M 4 4 に記憶されている抽選状態フラグの値を参照することにより、現在の抽選状態を特定する。主制御 C P U 4 2 は、主制御 R A M 4 4 に記憶されている設定値フラグの値を参照することにより、現在の設定値を特定する。

#### 【 0 1 1 7 】

次に、主制御 C P U 4 2 は、選択した役抽選テーブルと、ステップ S 1 0 9 の処理で取得した役抽選用の乱数データと、に基づいて、くじ番号に当選とするか否か（当りが否か）の判定や、当選とする場合のくじ番号を決定する。主制御 C P U 4 2 は、何れかのくじ番号について当選と判定した場合、当該当選と判定したくじ番号を特定可能な情報として、当選フラグを主制御 R A M 4 4 に記憶させる。主制御 C P U 4 2 は、全てのくじ番号について非当選と判定した場合（はずれの場合）、はずれを特定可能な情報として、非当選フラグを主制御 R A M 4 4 に記憶させてもよく、当選フラグを主制御 R A M 4 4 に記憶させないだけでもよい。

10

#### 【 0 1 1 8 】

ここで、役抽選処理の具体的な一例について説明する。

最初に、主制御 C P U 4 2 は、判定順序が 1 番（最初）であるくじ番号を当選判定の対象とすることから、ステップ S 1 0 9 の処理において取得した役抽選用の乱数データを読み出すとともに、作業用の記憶領域（以下、作業領域と示す）に記憶させる。この作業領域は、図示しないレジスタであってもよく、主制御 R A M 4 4 に設定された記憶領域であってもよい。

#### 【 0 1 1 9 】

20

そして、主制御 C P U 4 2 は、当選判定をするための処理として、次のような単位判定処理を実行する。単位判定処理において、主制御 C P U 4 2 は、作業領域に記憶されている数値データと、当選判定の対象としているくじ番号に対応付けられた確率データと、を加算して演算データを生成する。主制御 C P U 4 2 は、生成した演算データを作業領域に記憶させ、作業領域における記憶内容を更新する。主制御 C P U 4 2 は、生成した演算データと、予め定められた判定データと、に基づいて、今回の判定対象としているくじ番号について当選とするか否かを判定する。例えば、主制御 C P U 4 2 は、生成した演算データが、判定データとしての数値データ「 6 5 5 3 6 」を超えている場合に当選と判定する一方で、超えていない場合に非当選と判定するとよい。今回の判定対象としたくじ番号について当選と判定した場合、主制御 C P U 4 2 は、当選と判定したくじ番号を特定可能な情報として、当選フラグを主制御 R A M 4 4 に記憶させる。その後、主制御 C P U 4 2 は、単位判定処理と役抽選処理とを終了する。

30

#### 【 0 1 2 0 】

主制御 C P U 4 2 は、今回の判定対象としたくじ番号について非当選と判定した場合であって、全てのくじ番号についての単位判定処理が終了していないときには、判定順序において、今回の判定対象としたくじ番号の次のくじ番号を新たな判定対象とし、上述した単位判定処理を実行する。主制御 C P U 4 2 は、今回の判定対象としたくじ番号について非当選と判定した場合であって、全てのくじ番号についての単位判定処理が終了したときには、役抽選処理を終了する。即ち、この場合には、何れのくじ番号（役）にも当選していない「はずれ」となる。

40

#### 【 0 1 2 1 】

以上のように、主制御 C P U 4 2 は、何れかのくじ番号について当選と判定するまで、又は、全てのくじ番号についての当選判定が終了するまで、選択した役抽選テーブルにおける判定順序にしたがって、くじ番号ごとに単位判定処理（当選判定）を繰り返し行うことができる。

#### 【 0 1 2 2 】

主制御 C P U 4 2 は、ステップ S 1 1 0 の役抽選処理を終了すると、A T 移行抽選処理を実行する（ステップ S 1 1 1）。A T 移行抽選処理において、主制御 C P U 4 2 は、A T 状態への移行を許容するか否かの A T 移行抽選を実行する。

#### 【 0 1 2 3 】

50

図14に示すように、主制御CPU42は、有利区間であるか否かを判定する。主制御CPU42は、主制御RAM44に記憶されている区間フラグを参照し、当該区間フラグに有利区間値が設定されている場合には有利区間と判定し、通常区間値が設定されている場合には通常区間と判定する。有利区間値は、AT状態への移行が許容されている状態であること、即ち、AT状態の権利発生を示す情報とも言える。通常区間値は、AT状態への移行が許容されていない状態であること、即ち、AT状態の権利非発生を示す情報とも言える。

#### 【0124】

主制御CPU42は、有利区間である場合、AT移行抽選を実行することなく、AT移行抽選処理を終了する。その一方で、主制御CPU42は、通常区間である場合、主制御RAM44に記憶されている抽選状態フラグの値を参照し、現在の抽選状態を特定する。主制御CPU42は、現在の抽選状態がRT状態、持越し状態、RB状態、及びBB状態の何れかである場合、AT移行抽選を実行することなく、AT移行抽選処理を終了する。その一方で、主制御CPU42は、現在の抽選状態が通常状態、又はRT状態である場合、AT移行抽選を実行する。例えば、AT移行抽選は、所定の乱数データを用いた抽選として実行するとよい。

10

#### 【0125】

主制御CPU42は、AT移行抽選に当選した場合、主制御RAM44に記憶されている区間フラグに有利区間値を設定する。その一方で、主制御CPU42は、AT移行抽選に当選しなかった場合、主制御RAM44に記憶されている区間フラグに通常区間値を設定する。その後、主制御CPU42は、AT移行抽選処理を終了する。

20

#### 【0126】

本実施形態のAT移行抽選処理によれば、AT移行抽選は、有利区間である場合に行なわれない。また、AT移行抽選は、通常区間である場合であって、通常状態、及びRT状態の何れかで行なわれる一方、持越し状態、RB状態、及びBB状態の何れかであるときに行なわれない。

#### 【0127】

図13に示すように、AT移行抽選処理を終了すると、主制御CPU42は、指示情報として指示番号を決定するための指示番号決定処理を実行する(ステップS112)。指示番号決定処理において、主制御CPU42は、主制御RAM44に記憶されている指示番号フラグを初期化する。指示番号フラグは、指示情報表示部23aにおいて表示する指示番号を特定可能とするための情報である。指示番号には、ストップボタン22a~22cの押し順が定められた指示番号と、押し順が定められていない第0指示番号と、がある。例えば、上述のように、指示番号には、第1押し順(左第1停止の押し順)を特定可能な第1指示番号と、第2押し順(中第1停止の押し順)を特定可能な第2指示番号と、第3押し順(右第1停止の押し順)を特定可能な第3指示番号と、がある。

30

#### 【0128】

そして、指示番号決定処理において、主制御CPU42は、指示番号フラグを初期化すると、主制御RAM44に記憶されている指示状態フラグを参照し、指示機能の作動の有無を特定する。指示状態フラグは、指示状態を特定可能な情報である。指示状態フラグには、指示機能が作動している指示あり状態(AT状態)を示す値(以下、「指示あり値」と示す)、及び、指示機能が作動していない指示なし状態(非AT状態)を示す値(以下、「指示なし値」と示す)の何れかが設定され得る。

40

#### 【0129】

例えば、主制御CPU42は、非AT状態であることを特定した場合、第0指示番号を決定する。その一方で、主制御CPU42は、AT状態であることを特定した場合、次のように指示番号を決定する。例えば、主制御CPU42は、くじ番号N04(制御ベル1)に当選した場合、第1指示番号を決定し、くじ番号N05(制御ベル2)に当選した場合、第2指示番号を決定し、くじ番号N06(制御ベル3)に当選した場合、第3指示番号を決定する。

50

## 【 0 1 3 0 】

例えば、主制御CPU42は、くじ番号N10（昇格RP1）に当選した場合、第2指示番号を決定し、くじ番号N11（昇格RP2）に当選した場合、第3指示番号を決定する。即ち、主制御CPU42は、通常RP役の入賞を回避するのに必要であり、且つ、昇格RP役の入賞に必要な押し順を特定可能な指示番号を決定する。

## 【 0 1 3 1 】

例えば、主制御CPU42は、くじ番号N12（転落RP1）に当選した場合、第1指示番号を決定し、くじ番号N13（転落RP2）に当選した場合、第2指示番号を決定し、くじ番号N14（転落RP3）に当選した場合、第3指示番号を決定する。即ち、主制御CPU42は、通常RP役の入賞に必要であり、且つ、転落RP役の入賞を回避するのに必要な押し順を特定可能な指示番号を決定する。

10

## 【 0 1 3 2 】

主制御CPU42は、指示番号を決定すると、該決定した指示番号を特定可能な情報として指示番号フラグを主制御RAM44に記憶させる。その後、主制御CPU42は、指示番号決定処理を終了する。

## 【 0 1 3 3 】

指示番号決定処理を終了すると、主制御CPU42は、演出コマンド送信処理を実行する（ステップS113）。例えば、演出コマンド送信処理において、主制御CPU42は、主制御RAM44に記憶されている抽選状態フラグの値を参照し、現在の抽選状態を特定する。そして、主制御CPU42は、現在の抽選状態を特定可能な制御コマンド（以下、「抽選状態コマンド」と示す）を生成し、出力バッファに格納する。なお、出力バッファに格納された制御コマンドは、所定の出力処理によって、副制御基板50（副制御CPU51）へと出力される。

20

## 【 0 1 3 4 】

例えば、演出コマンド送信処理において、主制御CPU42は、入賞を許容する役が定められたくじ番号に当選した場合、当該当選したくじ番号を特定可能な制御コマンド（以下、ゲーム開始コマンドと示す）を生成し、出力バッファに格納する。なお、本実施形態において主制御CPU42は、何れのくじ番号にも当選しなかった場合（はずれの場合）、はずれを特定可能な制御コマンドを生成してもよく、生成しなくてもよい。

## 【 0 1 3 5 】

例えば、演出コマンド送信処理において、主制御CPU42は、AT状態であることを特定した場合であって、第0指示番号とは異なる指示番号を決定した場合、当該決定した指示番号を特定可能な制御コマンド（以下、指示番号コマンドと示す）を生成し、出力バッファに格納する。なお、主制御CPU42は、主制御RAM44に記憶されている指示番号フラグの値を参照することにより、指示番号決定処理で決定した指示番号を特定する。

30

## 【 0 1 3 6 】

次に、主制御CPU42は、指示番号表示処理を実行する（ステップS114）。指示番号表示処理において、主制御CPU42は、主制御RAM44に記憶されている指示番号フラグの値を参照することにより、指示番号決定処理で決定した指示番号を特定する。主制御CPU42は、特定した指示番号を指示情報表示部23aに表示させる。即ち、主制御CPU42は、指示番号を報知させる。原則として、主制御CPU42は、指示番号の表示を今回の変動ゲームが終了するまで継続させ、変動ゲームの終了に伴って指示番号の表示を終了させる。なお、主制御CPU42は、指示番号から特定可能な停止操作態様とは異なる停止操作態様によりストップボタン22a～22cが操作された時点で、指示番号の表示を終了してもよい。

40

## 【 0 1 3 7 】

次に、主制御CPU42は、最短遊技時間が経過したか否かを判定する（ステップS115）。最短遊技時間が経過していない場合（ステップS115：NO）、主制御CPU42は、ステップS115の判定処理を繰り返し行い、最短遊技時間が経過するまで待機

50

する。最短遊技時間が経過している場合（ステップS115：YES）、主制御CPU42は、最短遊技時間を設定する（ステップS116）。

【0138】

次に、主制御CPU42は、リール16a～16cの回転が開始されるように、リール16a～16cの各アクチュエータを制御する（ステップS117）。なお、ステップS117の処理において、主制御CPU42は、リール16a～16cの回転速度が所定の回転速度で一定となり、ストップボタン22a～22cによる停止操作を受付可能となるまで待機する。

【0139】

次に、主制御CPU42は、ストップボタン22a～22cの何れかによる停止操作を受け付けたか否かを判定する（ステップS118）。ステップS118において、主制御CPU42は、ストップボタン22a～22cの何れかについて、操作信号を入力していない状態から入力している状態へと移行した場合には肯定判定する。その一方で、主制御CPU42は、ストップボタン22a～22cの何れからも操作信号を入力していない場合には否定判定する。停止操作を受け付けていない場合（ステップS118：NO）、主制御CPU42は、ステップS118の判定処理を繰り返し行い、停止操作を受け付けるまで待機する。

【0140】

その一方で、停止操作を受け付けた場合（ステップS118：YES）、主制御CPU42は、操作信号を入力したストップボタンに対応するリールの回転を停止させるリール停止処理を実行する（ステップS119）。このリール停止処理の詳細については、後述する。また、ステップS119の処理において、主制御CPU42は、ストップボタン22a～22cの何れかによる停止操作を受け付けると、該停止操作を受け付けたストップボタンを特定可能な制御コマンド（以下、操作コマンドと示す）を生成し、出力バッファに格納する。

【0141】

次に、主制御CPU42は、リール16a～16cの全てを停止させたか否かを判定する（ステップS120）。リール16a～16cのうち1以上のリールを停止させていない場合（ステップS120：NO）、主制御CPU42は、ステップS118の処理へ移行する。その一方で、リール16a～16cの全てを停止させている場合（ステップS120：YES）、主制御CPU42は、有効ラインAL上に表示されている図柄組み合わせを判定するための表示図柄判定処理を実行する（ステップS121）。

【0142】

表示図柄判定処理において、主制御CPU42は、賞が定められた図柄組み合わせ（役）が有効ラインAL上に表示されているかを判定する。即ち、主制御CPU42は、入賞が発生したか否かを判定する。また、表示図柄判定において、主制御CPU42は、賞を定めた図柄組み合わせ（役）が有効ラインAL上に表示されている場合、その図柄組み合わせの種類を判定する。

【0143】

次に、主制御CPU42は、遊技者にメダルの払い出しを行うか否かを判定する（ステップS122）。ステップS122の処理において、主制御CPU42は、払出し役が入賞している場合には肯定判定する一方で、払出し役が入賞していない場合には否定判定する。メダルの払い出しを行う場合（ステップS122：YES）、主制御CPU42は、ホッパーユニット27を駆動してメダルを払い出すためのメダル払出し処理を実行する（ステップS123）。これにより、メダルの払い出しが賞として付与される。なお、賞が定められていない図柄組み合わせが有効ラインAL上に停止されている場合、賞は付与されない。

【0144】

主制御CPU42は、メダルの払い出しを行わない場合（ステップS122：NO）、及びステップS123の処理を終了した場合、特別払出枚数集計処理を実行する（ステッ

10

20

30

40

50

プ S 1 2 4 )。特別払出枚数集計処理は、上述した総累計ゲーム回数、有利区間ゲーム回数、区間総払出し枚数、区間役物払出し枚数、区間役連払出し枚数、累計総払出し枚数、累計役連払出し枚数、及び、累計役物払出し枚数を計数するための処理である。特別払出枚数集計処理の詳細については、後述する。

【 0 1 4 5 】

次に、主制御 C P U 4 2 は、変動ゲームを終了させる終了処理を実行する（ステップ S 1 2 5）。なお、終了処理が終了すると、主制御 C P U 4 2 は、ステップ S 1 0 1 の処理へと移行する。

【 0 1 4 6 】

終了処理において、主制御 C P U 4 2 は、変動ゲームの終了を指示する制御コマンド（以下、ゲーム終了コマンドと示す）を生成し、出力バッファに格納する。ゲーム終了コマンドは、入賞の有無や、入賞した図柄組み合わせ（役）についても特定可能である。なお、ゲーム終了コマンドは、抽選状態や指示状態に関係なく出力される。

10

【 0 1 4 7 】

終了処理において、主制御 C P U 4 2 は、R P 役に入賞している場合、リプレイ作動フラグを主制御 R A M 4 4 に記憶させる。即ち、主制御 C P U 4 2 は、リプレイ（再遊技）を作動させる。これにより、リプレイが賞として付与されることになる。

【 0 1 4 8 】

終了処理において、主制御 C P U 4 2 は、抽選状態を移行させる処理を実行する。主制御 C P U 4 2 は、主制御 R A M 4 4 に記憶されている抽選状態フラグの値を更新し、抽選状態を移行させる。

20

【 0 1 4 9 】

主制御 C P U 4 2 は、通常状態、又は R T 状態において、ボーナス役（R B 役又は B B 役）に当選した場合であって、当該ボーナス役が入賞しなかったときには、抽選状態フラグの値を、持越し状態を特定可能な値に更新する。即ち、主制御 C P U 4 2 は、抽選状態を持越し状態へと移行させる。なお、主制御 C P U 4 2 は、持越し状態において、ボーナス役が入賞しなかった場合には、抽選状態フラグの値を更新せず、当選しているボーナス役の持越し状態を継続する。

【 0 1 5 0 】

主制御 C P U 4 2 は、通常状態、持越し状態、又は R T 状態において、B B 役が入賞すると、抽選状態フラグの値を、B B 状態を特定可能な値に更新する。即ち、主制御 C P U 4 2 は、抽選状態を B B 状態へと移行させる。ここで、主制御 C P U 4 2 は、抽選状態を B B 状態へと移行させると、主制御 R A M 4 4 に記憶されている区間フラグに、有利区間値を設定する。これにより、スロットマシン 1 0 では、B B 役の入賞の発生に伴って、有利区間へと移行する。

30

【 0 1 5 1 】

主制御 C P U 4 2 は、通常状態、持越し状態、又は R T 状態において、R B 役が入賞すると、抽選状態フラグの値を、R B 状態を特定可能な値に更新する。即ち、主制御 C P U 4 2 は、抽選状態を R B 状態へと移行させる。ここで、主制御 C P U 4 2 は、抽選状態を R B 状態へと移行させると、主制御 R A M 4 4 に記憶されている区間フラグに、通常区間値を設定する。

40

【 0 1 5 2 】

主制御 C P U 4 2 は、B B 状態において、当該 B B 状態の終了条件が成立した場合、抽選状態フラグの値を、R T 状態を特定可能な値に更新する。即ち、主制御 C P U 4 2 は、抽選状態を R T 状態へと移行させる。なお、主制御 C P U 4 2 は、B B 状態において、B B 状態の終了条件が成立しない場合には、抽選状態フラグの値を更新せず、B B 状態を継続する。また、主制御 C P U 4 2 は、抽選状態を R T 状態へと移行させると、主制御 R A M 4 4 に記憶されている区間フラグの値を更新せず、有利区間値に維持する。

【 0 1 5 3 】

主制御 C P U 4 2 は、R B 状態において、当該 R B 状態の終了条件が成立した場合、抽

50

選状態フラグの値を、通常状態を特定可能な値に更新する。即ち、主制御CPU42は、抽選状態を通常状態へと移行させる。なお、主制御CPU42は、RB状態において、RB状態の終了条件が成立しない場合には、抽選状態フラグの値を更新せず、RB状態を継続する。

【0154】

主制御CPU42は、RT状態において、転落RP役の入賞が発生することによって、当該RT状態の終了条件が成立した場合、抽選状態フラグの値を、通常状態を特定可能な値に更新する。即ち、主制御CPU42は、抽選状態を通常状態へと移行させる。なお、主制御CPU42は、RT状態において、RT状態の終了条件が成立しない場合には、抽選状態フラグの値を更新せず、RT状態を継続する。

10

【0155】

主制御CPU42は、通常状態において、昇格RP役の入賞が発生することによって、RT状態への移行条件が成立した場合、抽選状態フラグの値を、RT状態を特定可能な値に更新する。即ち、主制御CPU42は、抽選状態をRT状態へと移行させる。

【0156】

終了処理において、主制御CPU42は、主制御RAM44に記憶されている当選フラグの一部又は全部を消去（クリア）する処理を実行する。例えば、主制御CPU42は、RB役に当選した場合であって、RB役が入賞しなかった場合には、当選フラグのうち、RB役に当選していることを特定可能な情報を消去しない。即ち、主制御CPU42は、RB役に当選した場合であって、RB役が入賞しなかったときには、RB役の当選を持ち越す。

20

【0157】

例えば、主制御CPU42は、BB役に当選した場合であって、BB役が入賞しなかった場合には、当選フラグのうち、BB役に当選していることを特定可能な情報を消去しない。即ち、主制御CPU42は、BB役に当選した場合であって、BB役が入賞しなかったときには、BB役の当選を持ち越す。主制御CPU42は、持越し状態において、ボーナス役が入賞しなかった場合にも、当選フラグのうち、ボーナス役に当選していることを特定可能な情報を消去しない。即ち、主制御CPU42は、BB役やRB役の当選を持ち越した場合、当該ボーナス役が入賞するまで、ボーナス役の当選を持ち越し続ける。

【0158】

その一方で、主制御CPU42は、当選フラグのうち、RB役及びBB役とは異なる役に当選していることを特定可能な情報については、当該役が入賞したか否かに関係なく消去する。即ち、主制御CPU42は、RB役及びBB役とは異なる役の当選については、当該役の入賞が発生したか否かに関係なく持ち越さないようになっている。

30

【0159】

終了処理において、主制御CPU42は、指示状態を移行させる処理を実行する。主制御CPU42は、主制御RAM44に記憶されている指示状態フラグの値を更新し、指示状態を移行させる。

【0160】

図14に示すように、主制御CPU42は、主制御RAM44に記憶されている区間フラグに通常区間値が設定されている場合、抽選状態フラグの値に関係なく、指示状態フラグに指示なし値を設定し、非AT状態に制御する。即ち、主制御CPU42は、通常区間である場合、何れの抽選状態であっても、非AT状態に制御可能である。

40

【0161】

主制御CPU42は、主制御RAM44に記憶されている区間フラグに有利区間値が設定されている場合であって、抽選状態フラグに通常状態及びRT状態の何れかを示す値が設定されているときには、指示状態フラグに指示あり値を設定し、AT状態に制御する。即ち、主制御CPU42は、有利区間である場合であって、且つ、通常状態又はRT状態であるとき、AT状態に制御可能である。

【0162】

50



主制御CPU42は、区間フラグに有利区間値が設定されている間であっても、抽選状態フラグに持越し状態、RB状態、及びBB状態の何れかを示す値が設定されているときには、指示状態フラグに指示なし値を設定し、非AT状態に制御する。即ち、主制御CPU42は、有利区間である場合であっても、持越し状態、RB状態、又はBB状態であるとき、非AT状態に制御する。なお、本実施形態におけるRB役及びBB役は、何れも当選確率に設定差がある。

#### 【0163】

主制御CPU42は、指示状態をAT状態へと移行させる場合、AT状態に滞在可能とする変動ゲーム回数(残り回数)を示す情報として主制御RAM44に記憶されている残り回数カウンタに初期値(例えば30回)を設定する。終了処理において、主制御CPU42は、残り回数カウンタに残り回数として1回以上を示す値が設定されている場合、残り回数カウンタの値を、1減算した残り回数を示す値に更新する。

10

#### 【0164】

そして、主制御CPU42は、主制御RAM44に記憶されている指示状態フラグに指示あり値が設定されている場合であっても、残り回数カウンタの値を更新した結果、残り回数が0になったときには、指示状態フラグに指示なし値を設定する。即ち、主制御CPU42は、指示状態を非AT状態へと移行させる。さらに、主制御CPU42は、主制御RAM44に記憶されている区間フラグに通常区間値を設定し、通常区間へと移行させる。即ち、主制御CPU42は、有利区間を終了させる。なお、有利区間の終了条件としては、変動ゲームの残り回数が0になったことに加えて、又は代えて、有利区間を終了させるか否かの抽選に当選することを定めてもよい。

20

#### 【0165】

終了処理において、主制御CPU42は、区間情報表示部23bの表示状態を切り替える処理(以下、「区間情報表示処理」と示す)を実行する。主制御CPU42は、主制御RAM44に記憶されている区間フラグに有利区間値が設定されている場合、有利区間情報を表示するように、区間情報表示部23bを制御する。主制御CPU42は、区間フラグに通常区間値が設定されている場合、通常区間情報を表示するように、区間情報表示部23bを制御する。

#### 【0166】

したがって、本実施形態のスロットマシン10は、有利区間である場合、有利区間であることを報知可能に構成されている。例えば、有利区間情報は、AT移行抽選に当選することによって、区間フラグに有利区間値が設定される場合、次の変動ゲームから表示される。例えば、有利区間情報は、BB役に入賞することによって、区間フラグに有利区間値が設定される場合、次回の変動ゲームから表示される。例えば、有利区間情報は、有利区間の終了条件が成立すると、当該終了条件が成立した変動ゲームの終了に伴って表示が終了されることになる。即ち、通常区間情報は、有利区間の終了条件が成立すると、当該終了条件が成立した変動ゲームの次回の変動ゲームから表示される。

30

#### 【0167】

以上のように、スロットマシン10は、有利区間においてAT状態(指示あり状態)に制御される場合があり、当該AT状態の変動ゲームにおいては、当選した役の入賞させるために必要な停止操作態様を特定可能とする指示番号が表示され得るように構成されている。

40

#### 【0168】

図15に示すように、本実施形態のスロットマシン10では、遊技進捗処理において取り扱われる複数の情報のうち、予め定めた一般情報は、主制御RAM44の記憶領域の一部である一般ワークエリアA1wに記憶(格納)される。例えば、予め定めた一般情報には、上述した残り回数カウンタ、指示状態フラグ、区間フラグ、抽選状態フラグ、リプレイ作動フラグ、設定値フラグ、及び、当選フラグなどが含まれている。

#### 【0169】

次に、遊技進捗処理において行われるリール停止処理(ステップS119)について、

50

詳しく説明する。

リール停止処理において、主制御CPU42は、役抽選の結果及びストップボタン22a～22cの停止操作態様に基づいて、予め定めた引き込み範囲（例えば4図柄）内にある図柄の中から、有効ラインAL上に停止可能な図柄を検索する。そして、主制御CPU42は、検索された1つ又は複数の図柄のうち、何れかの図柄が有効ラインAL上に停止されるようにアクチュエータを制御する。主制御CPU42は、ストップボタン22a～22cの停止操作に関して、このような制御を行うことにより、役抽選の結果とストップボタンの停止操作態様とに応じた図柄組み合わせを有効ラインAL上に表示させることができる。

【0170】

10

以下、役抽選において当選したくじ番号と、ストップボタン22a～22cの停止操作態様と、に基づいて有効ラインAL上に表示される停止目（図柄組み合わせ）について詳しく説明する。

【0171】

主制御CPU42は、BB役に当選した変動ゲーム、又は、BB役の当選を持ち越している持越し状態中の変動ゲームにおいて、引き込み範囲内にセブン図柄がある押し位置（タイミング）にてストップボタン22a～22cが操作されたときには、押し順に関係なく、BB停止目を有効ラインAL上に停止させる。その一方で、主制御CPU42は、引き込み範囲内にセブン図柄がある押し位置にてストップボタン22a～22cが操作されなかったときには、押し順に関係なく、はずれ停止目を有効ラインAL上に停止させる。

20

【0172】

主制御CPU42は、RB役に当選した変動ゲーム、又は、RB役の当選を持ち越している持越し状態中の変動ゲームにおいて、引き込み範囲内にBAR図柄がある押し位置（タイミング）にてストップボタン22a～22cが操作されたときには、押し順に関係なく、RB停止目を有効ラインAL上に停止させる。その一方で、主制御CPU42は、引き込み範囲内にBAR図柄がある押し位置にてストップボタン22a～22cが操作されなかったときには、押し順に関係なく、はずれ停止目を有効ラインAL上に停止させる。

【0173】

主制御CPU42は、くじ番号N03（通常ベル）に当選した場合、押し順及び押し位置に関係なく、ベル停止目を有効ラインAL上に停止させる。主制御CPU42は、くじ番号N04（制御ベル1）に当選した場合、ストップボタン22a～22cが第1押し順にて操作されたときには、押し位置に関係なく、ベル停止目を有効ラインAL上に停止させ、他の押し順にて操作されたときには、押し位置に関係なく、こぼし停止目を有効ラインAL上に停止させる。

30

【0174】

主制御CPU42は、くじ番号N05（制御ベル2）に当選した場合、ストップボタン22a～22cが第2押し順にて操作されたときには、押し位置に関係なく、ベル停止目を有効ラインAL上に停止させ、他の押し順にて操作されたときには、押し位置に関係なく、こぼし停止目を有効ラインAL上に停止させる。主制御CPU42は、くじ番号N06（制御ベル3）に当選した場合、ストップボタン22a～22cが第3押し順にて操作されたときには、押し位置に関係なく、ベル停止目を有効ラインAL上に停止させ、他の押し順にて操作されたときには、押し位置に関係なく、こぼし停止目を有効ラインAL上に停止させる。

40

【0175】

主制御CPU42は、くじ番号N07（スイカ）に当選した場合、引き込み範囲内にスイカ図柄がある押し位置にてストップボタン22a～22cが操作されたときには、押し順に関係なく、スイカ停止目を有効ラインAL上に停止させる。その一方で、主制御CPU42は、引き込み範囲内にスイカ図柄がある押し位置にてストップボタン22a～22cが操作されなかったときには、押し順に関係なく、はずれ停止目を有効ラインAL上に停止させる。

50

## 【 0 1 7 6 】

主制御CPU42は、くじ番号N08（チェリー）に当選した場合、引き込み範囲内にチェリー図柄がある押し位置にてストップボタン22a～22cが操作されたときには、押し順に関係なく、チェリー停止目を有効ラインAL上に停止させる。その一方で、主制御CPU42は、引き込み範囲内にチェリー図柄がある押し位置にてストップボタン22a～22cが操作されなかったときには、押し順に関係なく、はずれ停止目を有効ラインAL上に停止させる。

## 【 0 1 7 7 】

主制御CPU42は、くじ番号N09（通常RP）に当選した場合、押し順及び押し位置に関係なく、通常RP停止目を有効ラインAL上に停止させる。主制御CPU42は、くじ番号N10（昇格RP1）に当選した場合、ストップボタン22a～22cが第2押し順にて操作されたときには、押し位置に関係なく、第1昇格RP停止目を有効ラインAL上に停止させ、他の押し順にて操作されたときには、押し位置に関係なく、通常RP停止目を有効ラインAL上に停止させる。主制御CPU42は、くじ番号N11（昇格RP2）に当選した場合、ストップボタン22a～22cが第3押し順にて操作されたときには、押し位置に関係なく、第2昇格RP停止目を有効ラインAL上に停止させ、他の押し順にて操作されたときには、押し位置に関係なく、通常RP停止目を有効ラインAL上に停止させる。

10

## 【 0 1 7 8 】

主制御CPU42は、くじ番号N12（転落RP1）に当選した場合、ストップボタン22a～22cが第1押し順にて操作されたときには、押し位置に関係なく、通常RP停止目を有効ラインAL上に停止させ、他の押し順にて操作されたときには、押し位置に関係なく、転落RP停止目を有効ラインAL上に停止させる。主制御CPU42は、くじ番号N13（転落RP2）に当選した場合、ストップボタン22a～22cが第2押し順にて操作されたときには、押し位置に関係なく、通常RP停止目を有効ラインAL上に停止させ、他の押し順にて操作されたときには、押し位置に関係なく、転落RP停止目を有効ラインAL上に停止させる。主制御CPU42は、くじ番号N14（転落RP3）に当選した場合、ストップボタン22a～22cが第3押し順にて操作されたときには、押し位置に関係なく、通常RP停止目を有効ラインAL上に停止させ、他の押し順にて操作されたときには、押し位置に関係なく、転落RP停止目を有効ラインAL上に停止させる。

20

30

## 【 0 1 7 9 】

次に、特別払出枚数集計処理について説明する。

特別払出枚数集計処理では、累計総払出し枚数、累計役物払出し枚数、及び、累計役連払出し枚数の計数を行なう。

## 【 0 1 8 0 】

また、特別払出枚数集計処理では、区間総払出し枚数を算出するためのセット総払出し枚数の計数を行なう。ここで、セット総払出し枚数は、所定回数（本実施形態では400回）の変動ゲームを1セットとし、当該1セットにおける、賞メダルの総累計の払出し枚数である。

## 【 0 1 8 1 】

40

特別払出枚数集計処理では、区間役物払出し枚数を算出するためのセット役物払出し枚数の計数を行なう。ここで、セット役物払出し枚数は、所定回数（本実施形態では400回）の変動ゲームを1セットとし、当該1セットでの変動ゲームのうち、RB状態又はBB状態での変動ゲームにおいて払い出された賞メダルの枚数である。

## 【 0 1 8 2 】

特別払出枚数集計処理では、区間役連払出し枚数を算出するためのセット役連払出し枚数の計数を行なう。ここで、セット役連払出し枚数は、所定回数（本実施形態では400回）の変動ゲームを1セットとし、当該1セットでの変動ゲームのうち、BB状態での変動ゲームにおいて払い出された賞メダルの枚数である。

## 【 0 1 8 3 】

50

主制御 R A M 4 4 には、1 セットの変動ゲームにおけるセット総払出し枚数、セット役物払出し枚数、及び、セット役連払出し枚数を記憶するための記憶領域として、第 1 セット用の記憶領域から第 1 5 セット用の記憶領域まで、全部で 1 5 個の記憶領域が設定されている。即ち、主制御 R A M 4 4 には、1 5 セット分の記憶領域が設けられている。詳しくは後述するが、本実施形態では、第 1 セット用 第 2 セット用 第 3 セット用 . . .

第 1 5 セット用 第 1 セット用 . . . のように、1 セット ( 4 0 0 回 ) の変動ゲームが終了するごとに、各種の払出し枚数を記憶させる記憶領域を次セット用の記憶領域に切り替える。即ち、第 1 セットから第 1 5 セットまでの 1 5 セット分の記憶領域は、所謂リングバッファを構成している。本実施形態において、第 1 セット用から第 1 5 セット用までの記憶領域は、特別ワークエリア A 2 w に設定されている。即ち、第 1 セットから第 1 5 セットまでのセット総払出し枚数、セット役物払出し枚数、及び、セット役連払出し枚数は、特別情報に相当する。

#### 【 0 1 8 4 】

図 1 6 に示すように、主制御 C P U 4 2 は、主制御 R A M 4 4 に記憶されている累計総払出し枚数を更新する ( ステップ S 2 0 1 ) 。ステップ S 2 0 1 の処理において、主制御 C P U 4 2 は、累計総払出し枚数を、遊技進行処理のステップ S 1 2 3 の処理において払い出した賞メダルの枚数を加算した累計総払出し枚数に更新する。なお、主制御 C P U 4 2 は、今回の変動ゲームにおいて賞メダルの払い出しが発生しなかった場合には、累計総払出し枚数を更新しない。

#### 【 0 1 8 5 】

主制御 C P U 4 2 は、今回のセット用の記憶領域に記憶されているセット総払出し枚数を更新する ( ステップ S 2 0 2 ) 。ステップ S 2 0 2 の処理において、主制御 C P U 4 2 は、セット総払出し枚数を、遊技進行処理のステップ S 1 2 3 の処理において払い出した賞メダルの枚数を加算したセット総払出し枚数に更新する。なお、主制御 C P U 4 2 は、今回の変動ゲームにおいて賞メダルの払い出しが発生しなかった場合には、セット総払出し枚数を更新しない。

#### 【 0 1 8 6 】

次に、主制御 C P U 4 2 は、役物の作動中であるか否かを判定する ( ステップ S 2 0 3 ) 。ステップ S 2 0 3 の処理において、主制御 C P U 4 2 は、主制御 R A M 4 4 の一般ワークエリア A 1 w に記憶されている抽選状態フラグを参照し、抽選状態を特定する。そして、主制御 C P U 4 2 は、特定した抽選状態が R B 状態又は B B 状態である場合に肯定判定し、その他の抽選状態である場合に否定判定する。

#### 【 0 1 8 7 】

役物の作動中である場合 ( ステップ S 2 0 3 : Y E S ) 、主制御 C P U 4 2 は、主制御 R A M 4 4 に記憶されている累計役物払出し枚数を更新する ( ステップ S 2 0 4 ) 。ステップ S 2 0 4 の処理において、主制御 C P U 4 2 は、累計役物払出し枚数を、遊技進行処理のステップ S 1 2 3 の処理において払い出した賞メダルの枚数を加算した累計役物払出し枚数に更新する。なお、主制御 C P U 4 2 は、今回の変動ゲームにおいて賞メダルの払い出しが発生しなかった場合には、累計役物払出し枚数を更新しない。

#### 【 0 1 8 8 】

次に、主制御 C P U 4 2 は、今回のセット用の記憶領域に記憶されているセット役物払出し枚数を更新する ( ステップ S 2 0 5 ) 。ステップ S 2 0 5 の処理において、主制御 C P U 4 2 は、セット役物払出し枚数を、遊技進行処理のステップ S 1 2 3 の処理において払い出した賞メダルの枚数を加算したセット役物払出し枚数に更新する。なお、主制御 C P U 4 2 は、今回の変動ゲームにおいて賞メダルの払い出しが発生しなかった場合には、セット役物払出し枚数を更新しない。

#### 【 0 1 8 9 】

役物の作動中ではない場合 ( ステップ S 2 0 3 : N O ) 、又は、ステップ S 2 0 5 の処理を終了した場合、主制御 C P U 4 2 は、第 1 種特別役物に係る役物連続作動装置の作動中であるか否かを判定する ( ステップ S 2 0 6 ) 。ステップ S 2 0 6 の処理において、主

10

20

30

40

50

制御CPU42は、主制御RAM44の一般ワークエリアA1wに記憶されている抽選状態フラグを参照し、抽選状態を特定する。そして、主制御CPU42は、特定した抽選状態がBB状態である場合に肯定判定し、その他の抽選状態である場合に否定判定する。

【0190】

役物連続作動装置の作動中である場合（ステップS206：YES）、主制御CPU42は、主制御RAM44に記憶されている累計役連出し枚数を更新する（ステップS207）。ステップS207の処理において、主制御CPU42は、累計役連出し枚数を、遊技進行処理のステップS123の処理において払い出した賞メダルの枚数を加算した累計役連出し枚数に更新する。なお、主制御CPU42は、今回の変動ゲームにおいて賞メダルの払い出しが発生しなかった場合には、累計役連出し枚数を更新しない。

10

【0191】

次に、主制御CPU42は、今回のセット用の記憶領域に記憶されているセット役連出し枚数を更新する（ステップS208）。ステップS208の処理において、主制御CPU42は、セット役連出し枚数を、遊技進行処理のステップS123の処理において払い出した賞メダルの枚数を加算したセット役連出し枚数に更新する。なお、主制御CPU42は、今回の変動ゲームにおいて賞メダルの払い出しが発生しなかった場合には、セット役連出し枚数を更新しない。

【0192】

役物連続作動装置の作動中ではない場合（ステップS206：NO）、又は、ステップS208の処理を終了した場合、主制御CPU42は、主制御RAM44に記憶されているセットゲーム回数を、1加算したセットゲーム回数に更新する（ステップS209）。ここで、セットゲーム回数は、1セットの変動ゲームが終了したか否かを判定するために、変動ゲームの実行回数を計数するための情報である。

20

【0193】

次に、主制御CPU42は、今回のセットが終了したか否かを判定する（ステップS210）。ステップS210の処理において、主制御CPU42は、ステップS209の処理においてセットゲーム回数を更新した結果、当該セットゲーム回数に示される変動ゲームの実行回数が所定回数（本実施形態では400回）に到達している場合に肯定判定し、所定回数に到達していない場合に否定判定する。

【0194】

変動ゲームの実行回数が所定回数に到達している場合（ステップS210：YES）、主制御CPU42は、セット総払い出し枚数、セット役物払い出し枚数、及び、セット役連出し枚数を記憶させる記憶領域として、次のセット用の記憶領域を設定する。したがって、本実施形態では、変動ゲームの実行回数が所定回数に到達すると、最も古い（最先の）各種の払い出し枚数が記憶されているセット用の記憶領域が新たな情報によって上書きされる。

30

【0195】

変動ゲームの実行回数が所定回数に到達していない場合（ステップS210：NO）、又は、ステップS211の処理を終了した場合、主制御CPU42は、主制御RAM44に記憶されている総累計ゲーム回数を、1加算した総累計ゲーム回数に更新する（ステップS212）。

40

【0196】

次に、主制御CPU42は、有利区間であるか否かを判定する（ステップS213）。主制御CPU42は、主制御RAM44の一般ワークエリアA1wに記憶されている区間フラグの値を参照し、有利区間であるか否かを特定する。有利区間であると判定した場合（ステップS213：YES）、主制御CPU42は、主制御RAM44に記憶されている有利区間ゲーム回数を、1加算した有利区間ゲーム回数に更新する（ステップS214）。

【0197】

有利区間ではないと判定した場合（ステップS213：NO）、又は、ステップS21

50

4 の処理を終了した場合、主制御 C P U 4 2 は、特別払出枚数集計処理を終了し、遊技進行処理へと戻る。

【 0 1 9 8 】

次に、特別集計結果表示処理について説明する。

図 1 7 に示すように、主制御 C P U 4 2 は、主制御 R A M 4 4 に記憶されている区間総払出し枚数を示す情報を参照し、区間総払出し枚数を取得する（ステップ S 3 0 1）。以下の説明では、区間総払出し枚数を示す情報を参照して区間総払出し枚数を取得することを、単に「区間総払出し枚数を読み出す」と示す。上述のように、区間総払出し枚数は、6 0 0 0 回の変動ゲーム（4 0 0 回 × 1 5 セット）における賞メダルの枚数である。ステップ S 3 0 1 の処理において、主制御 C P U 4 2 は、第 1 セット用から第 1 5 セット用までの各記憶領域に記憶されているセット総払出し枚数を読み出すとともに、これらを積算することによって、区間総払出し枚数を取得する。

10

【 0 1 9 9 】

次に、主制御 C P U 4 2 は、主制御 R A M 4 4 に記憶されている区間役物払出し枚数を示す情報を参照し、区間役物払出し枚数を取得する（ステップ S 3 0 2）。以下の説明では、区間役物払出し枚数を示す情報を参照して区間役物払出し枚数を取得することを、単に「区間役物払出し枚数を読み出す」と示す。上述のように、区間役物払出し枚数は、6 0 0 0 回の変動ゲーム（4 0 0 回 × 1 5 セット）において、R B 状態及び B B 状態における賞メダルの枚数である。ステップ S 3 0 2 の処理において、主制御 C P U 4 2 は、第 1 セット用から第 1 5 セット用までの各記憶領域に記憶されているセット役物払出し枚数を読み出すとともに、これらを積算することによって、区間役物払出し枚数を取得する。

20

【 0 2 0 0 】

また、ステップ S 3 0 2 の処理において、主制御 C P U 4 2 は、主制御 R A M 4 4 に記憶されている区間役連払出し枚数を示す情報を参照し、区間役連払出し枚数を取得する。以下の説明では、区間役連払出し枚数を示す情報を参照して区間役連払出し枚数を取得することを、単に「区間役連払出し枚数を読み出す」と示す。上述のように、区間役連払出し枚数は、6 0 0 0 回の変動ゲーム（4 0 0 回 × 1 5 セット）において、B B 状態における賞メダルの枚数である。ステップ S 3 0 2 の処理において、主制御 C P U 4 2 は、第 1 セット用から第 1 5 セット用までの各記憶領域に記憶されているセット役連払出し枚数を読み出すとともに、これらを積算することによって、区間役連払出し枚数を取得する。

30

【 0 2 0 1 】

次に、主制御 C P U 4 2 は、区間連続役物比率を算出し、主制御 R A M 4 4 に記憶させる（ステップ S 3 0 3）。ステップ S 3 0 3 の処理において、主制御 C P U 4 2 は、ステップ S 3 0 2 の処理で取得した区間役連払出し枚数を、ステップ S 3 0 1 の処理で取得した区間総払出し枚数で除算することによって、区間連続役物比率を算出する。なお、主制御 C P U 4 2 は、ステップ S 3 0 3 の処理において、さらに 1 0 0 を乗算し、区間連続役物比率（％）を算出してよい。

【 0 2 0 2 】

次に、主制御 C P U 4 2 は、ステップ S 3 0 3 の処理にて算出した区間連続役物比率（％）が 6 0 以上であるか否かを判定する（ステップ S 3 0 4）。区間連続役物比率（％）が 6 0 以上である場合（ステップ S 3 0 4：Y E S）、主制御 C P U 4 2 は、区間連続役物比率の点滅表示要求をセットする（ステップ S 3 0 5）。即ち、ステップ S 3 0 5 の処理において、主制御 C P U 4 2 は、区間連続役物比率を点滅表示させることを示す点滅表示情報を主制御 R A M 4 4 に記憶させる。

40

【 0 2 0 3 】

区間連続役物比率（％）が 6 0 以上ではない場合（ステップ S 3 0 4：N O）、又は、ステップ S 3 0 5 の処理を終了した場合、主制御 C P U 4 2 は、区間役物比率を算出し、主制御 R A M 4 4 に記憶させる（ステップ S 3 0 6）。ステップ S 3 0 3 の処理において、主制御 C P U 4 2 は、ステップ S 3 0 2 の処理で取得した区間役物払出し枚数を、ステップ S 3 0 1 の処理で取得した区間総払出し枚数で除算することによって、区間役物比率

50

を算出する。なお、主制御CPU42は、ステップS306の処理において、さらに100を乗算し、連続役物比率(%)を算出してもよい。

【0204】

次に、主制御CPU42は、ステップS306の処理にて算出した区間役物比率(%)が70以上であるか否かを判定する(ステップS307)。区間役物比率(%)が70以上である場合(ステップS307: YES)、主制御CPU42は、区間役物比率の点減表示要求をセットする(ステップS308)。即ち、ステップS308の処理において、主制御CPU42は、区間役物比率を点減表示させることを示す点減表示情報を主制御RAM44に記憶させる。

【0205】

主制御CPU42は、主制御RAM44に記憶されている累計総払出し枚数を示す情報を参照し、累計総払出し枚数を取得する(ステップS309)。本明細書では、累計総払出し枚数を示す情報を参照して累計総払出し枚数を取得することを、単に「累計総払出し枚数を読み出す」と示し、累計総払出し枚数を示す情報を更新することを、単に「累計総払出し枚数を更新する」と示す。上述のように、累計総払出し枚数は、全ての変動ゲームにおける賞メダルの枚数である。

【0206】

次に、主制御CPU42は、主制御RAM44に記憶されている累計役物払出し枚数を示す情報を参照し、累計役物払出し枚数を取得する(ステップS310)。本明細書では、累計役物払出し枚数を示す情報を参照して累計役物払出し枚数を取得することを、単に「累計役物払出し枚数を読み出す」と示し、累計役物払出し枚数を示す情報を更新することを、単に「累計役物払出し枚数を更新する」と示す。上述のように、累計役物払出し枚数は、全ての変動ゲームにおいて、RB状態及びBB状態における賞メダルの枚数である。

【0207】

また、ステップS310の処理において、主制御CPU42は、主制御RAM44に記憶されている累計役連払出し枚数を示す情報を参照し、累計役連払出し枚数を取得する。本明細書では、累計役連払出し枚数を示す情報を参照して累計役連払出し枚数を取得することを、単に「累計役連払出し枚数を読み出す」と示し、累計役連払出し枚数を示す情報を更新することを、単に「累計役連払出し枚数を更新する」と示す。上述のように、累計役連払出し枚数は、全ての変動ゲームにおいて、BB状態における賞メダルの枚数である。

【0208】

次に、主制御CPU42は、累計連続役物比率を算出し、主制御RAM44に記憶させる(ステップS311)。ステップS311の処理において、主制御CPU42は、ステップS310の処理で取得した累計役連払出し枚数を、ステップS309の処理で取得した累計総払出し枚数で除算することによって、累計連続役物比率を算出する。なお、主制御CPU42は、ステップS303の処理において、さらに100を乗算し、累計連続役物比率(%)を算出してもよい。

【0209】

次に、主制御CPU42は、ステップS310の処理にて算出した累計連続役物比率(%)が60以上であるか否かを判定する(ステップS312)。累計連続役物比率(%)が60以上である場合(ステップS312: YES)、主制御CPU42は、累計連続役物比率の点減表示要求をセットする(ステップS313)。即ち、ステップS313の処理において、主制御CPU42は、累計連続役物比率を点減表示させることを示す点減表示情報を主制御RAM44に記憶させる。

【0210】

累計連続役物比率(%)が60以上ではない場合(ステップS312: NO)、又は、ステップS313の処理を終了した場合、主制御CPU42は、累計役物比率を算出し、主制御RAM44に記憶させる(ステップS314)。ステップS314の処理において

10

20

30

40

50

、主制御CPU42は、ステップS310の処理で取得した累計役物払出し枚数を、ステップS309の処理で取得した累計総払出し枚数で除算することによって、累計役物比率を算出する。なお、主制御CPU42は、ステップS314の処理において、さらに100を乗算し、累計役物比率(%)を算出してもよい。

【0211】

次に、主制御CPU42は、ステップS314の処理にて算出した累計役物比率(%)が70以上であるか否かを判定する(ステップS315)。累計役物比率(%)が70以上である場合(ステップS315: YES)、主制御CPU42は、累計役物比率の点滅表示要求をセットする(ステップS316)。即ち、ステップS316の処理において、主制御CPU42は、累計役物比率を点滅表示させることを示す点滅表示情報を主制御RAM44に記憶させる。

10

【0212】

累計役物比率(%)が70以上ではない場合(ステップS315: NO)、又は、ステップS316の処理を終了した場合、主制御CPU42は、主制御RAM44に記憶されている総累計ゲーム回数を示す情報を参照し、総累計ゲーム回数を取得する(ステップS317)。本明細書では、総累計ゲーム回数を示す情報を参照して総累計ゲーム回数を取得することを、単に「総累計ゲーム回数を読み出す」と示し、総累計ゲーム回数を示す情報を更新することを、単に「総累計ゲーム回数を更新する」と示す。

【0213】

次に、主制御CPU42は、主制御RAM44に記憶されている有利区間ゲーム回数を示す情報を参照し、有利区間ゲーム回数を取得する(ステップS318)。本明細書では、有利区間ゲーム回数を示す情報を参照して有利区間ゲーム回数を取得することを、単に「有利区間ゲーム回数を読み出す」と示し、有利区間ゲーム回数を示す情報を更新することを、単に「有利区間ゲーム回数を更新する」と示す。

20

【0214】

次に、主制御CPU42は、有利区間比率を算出し、主制御RAM44に記憶させる(ステップS319)。ステップS319の処理において、主制御CPU42は、ステップS318の処理で取得した有利区間ゲーム回数を、ステップS317の処理で取得した総累計ゲーム回数で除算することによって、有利区間比率を算出する。なお、主制御CPU42は、ステップS319の処理において、さらに100を乗算し、有利区間比率(%)を算出してもよい。

30

【0215】

次に、主制御CPU42は、ステップS319の処理にて算出した有利区間比率(%)が70以上であるか否かを判定する(ステップS320)。有利区間比率(%)が70以上である場合(ステップS320: YES)、主制御CPU42は、有利区間比率の点滅表示要求をセットする(ステップS321)。即ち、ステップS321の処理において、主制御CPU42は、有利区間比率を点滅表示させることを示す点滅表示情報を主制御RAM44に記憶させる。

【0216】

有利区間比率(%)が70以上ではない場合(ステップS320: NO)、又は、ステップS321の処理を終了した場合、主制御CPU42は、ステップS317の処理において取得した総累計ゲーム回数が6000回未満であるか否かを判定する。

40

【0217】

総累計ゲーム回数が6000回未満である場合(ステップS322: YES)、主制御CPU42は、区間連続役物比率の表示を特定可能な比率識別子、及び、区間役物比率の表示を特定可能な比率識別子の点滅表示要求をセットする(ステップS323)。即ち、ステップS323の処理において、主制御CPU42は、区間連続役物比率の表示を特定可能な比率識別子、及び、区間役物比率の表示を特定可能な比率識別子を点滅表示させることを示す点滅表示情報を主制御RAM44に記憶させる。

【0218】

50



総累計ゲーム回数が6000回未満ではない場合（ステップS322：NO）、及び、ステップS323の処理を終了した場合、主制御CPU42は、ステップS317の処理において取得した総累計ゲーム回数が175000回未満であるか否かを判定する。総累計ゲーム回数が175000回未満である場合（ステップS324：YES）、主制御CPU42は、有利区間比率の表示を特定可能な比率識別子、累計連続役物比率の表示を特定可能な比率識別子、及び、累計役物比率の表示を特定可能な比率識別子の点滅表示要求をセットする（ステップS325）。即ち、ステップS325の処理において、主制御CPU42は、有利区間比率の表示を特定可能な比率識別子、累計連続役物比率の表示を特定可能な比率識別子、及び、累計役物比率の表示を特定可能な比率識別子を点滅表示させることを示す点滅表示情報を主制御RAM44に記憶させる。

10

#### 【0219】

総累計ゲーム回数が175000回未満ではない場合（ステップS324：YES）、及び、ステップS325の処理を終了した場合、主制御CPU42は、特別集計結果表示処理を終了し、遊技進行処理へと戻る。

#### 【0220】

図15に示すように、本実施形態のスロットマシン10では、遊技進行処理において取り扱われる複数の情報のうち、予め定めた特別情報は、主制御RAM44の記憶領域の一部である特別ワークエリアA2wに記憶（格納）される。例えば、予め定めた特別情報には、上述した有利区間ゲーム回数、総累計ゲーム回数、区間総払出し枚数、区間役物払出し枚数、区間役連払出し枚数、累計総払出し枚数、累計役物払出し枚数、累計役連払出し枚数、有利区間比率、区間連続役物比率、区間役物比率、累計連続役物比率、累計役物比率、及び、点滅表示情報が含まれている。

20

#### 【0221】

なお、本実施形態のスロットマシン10は、バックアップ手段としての図示しない補助電源を備えている。例えば、補助電源は、コンデンサである。補助電源は、スロットマシン10に対する電力供給が遮断された場合に、蓄積してある電力を主制御基板40に供給する。主制御RAM44における記憶内容は、補助電源からの電力供給を受けて、スロットマシン10に対する電力供給の遮断後にも保持されるようになっている。本実施形態において、電力供給の遮断後にも記憶保持が可能な情報には、上述した特別情報、及び一般情報が含まれている。したがって、本実施形態のスロットマシン10は、電力供給の遮断がなされた場合であっても、電力供給の遮断時における特別情報及び一般情報を、電力供給の開始後に復帰させ、上述した遊技進行処理を再開できるように構成されている。

30

#### 【0222】

次に、比率表示処理について説明する。

比率表示処理は、上述した特別集計結果表示処理において算出した各種の比率情報と、当該比率情報を特定可能な比率識別子とを、比率モニタ部46に表示させるための処理である。本実施形態の主制御CPU42は、スロットマシン10に対する電力供給が開始されると、電力供給が遮断される迄の間、周期的に割り込み要求が発生するごとに比率表示処理を実行するように構成されている。スロットマシン10において、主制御CPU42は、比率表示処理を実行することによって、以下の手順で比率モニタ部46を制御する。

40

#### 【0223】

図9に示すように、主制御CPU42は、今回の比率表示処理が、スロットマシン10に対する電力供給が開始されてから1回目（初回）の比率表示処理である場合、主制御RAM44の特別ワークエリアA2wに記憶されている表示内容制御フラグに初期値（初期情報）として00Hを設定する。

#### 【0224】

ここで、表示内容制御フラグに設定される値には、00Hから05Hまでの6通りの値がある。表示内容制御フラグに設定され得る00Hは、識別子表示部47及び比率表示部48に、所定の仮情報を表示することを示す。仮情報は、比率モニタ部46は正常に作動しているが、比率情報や比率識別子を表示していないことを特定可能な情報である。例え

50

ば、仮情報は、「 - - 」や「 . . 」などである。

【 0 2 2 5 】

表示内容制御フラグに設定され得る 0 1 H は、識別子表示部 4 7 に有利区間比率を特定可能な比率識別子を表示し、比率表示部 4 8 に有利区間比率を表示することを示す。表示内容制御フラグに設定され得る 0 2 H は、識別子表示部 4 7 に区間連続役物比率を特定可能な比率識別子を表示し、比率表示部 4 8 に区間連続役物比率を表示することを示す。表示内容制御フラグに設定され得る 0 3 H は、識別子表示部 4 7 に区間役物比率を特定可能な比率識別子を表示し、比率表示部 4 8 に区間役物比率を表示することを示す。

【 0 2 2 6 】

表示内容制御フラグに設定され得る 0 4 H は、識別子表示部 4 7 に累計連続役物比率を特定可能な比率識別子を表示し、比率表示部 4 8 に累計連続役物比率を表示することを示す。表示内容制御フラグに設定され得る 0 5 H は、識別子表示部 4 7 に累計役物比率を特定可能な比率識別子を表示し、比率表示部 4 8 に累計役物比率を表示することを示す。

【 0 2 2 7 】

そして、主制御 CPU 4 2 は、表示内容制御フラグに 0 0 H を設定すると、仮情報の表示を開始するように識別子表示部 4 7 及び比率表示部 4 8 を制御する。そして、主制御 CPU 4 2 は、特別ワークエリア A 2 w に記憶されている表示内容切替えタイマに所定時間（例えば、5 秒）に相当する値を設定し、表示内容の切替え時間の計測を開始する。即ち、表示内容制御フラグ、及び表示内容切替えタイマは、特別ワークエリア A 2 w に記憶される特別情報に相当する（図 1 5 に示す）。

【 0 2 2 8 】

次に、主制御 CPU 4 2 は、計測中の切替え時間が経過すると、表示内容制御フラグに 0 1 H を設定する。主制御 CPU 4 2 は、有利区間比率を特定可能な比率識別子の表示を開始するように識別子表示部 4 7 を制御する。主制御 CPU 4 2 は、特別ワークエリア A 2 w に記憶されている有利区間比率を参照して取得するとともに、当該取得した有利区間比率の表示を開始するように、比率表示部 4 8 を制御する。そして、主制御 CPU 4 2 は、特別ワークエリア A 2 w に記憶されている表示内容切替えタイマに所定時間（例えば、5 秒）に相当する値を設定し、表示内容の切替え時間の計測を開始する。

【 0 2 2 9 】

主制御 CPU 4 2 は、主制御 RAM 4 4 の特別ワークエリア A 2 w を参照した結果、有利区間比率の表示を特定可能な比率識別子の点滅表示要求がセットされている場合、有利区間比率の表示を特定可能な比率識別子を点滅表示させる。したがって、遊技店の店員といったスロットマシン 1 0 の管理者は、比率識別子が点滅表示されている状況から、有利区間比率の算出の基礎となる総累計ゲーム回数が 1 7 5 0 0 0 回未満であることが特定可能になる。スロットマシン 1 0 の管理者は、比率識別子が点滅表示されていない状況から、有利区間比率の算出の基礎となる総累計ゲーム回数が 1 7 5 0 0 0 回以上であることが特定可能になる。

【 0 2 3 0 】

また、主制御 CPU 4 2 は、主制御 RAM 4 4 の特別ワークエリア A 2 w を参照した結果、有利区間比率の点滅表示要求がセットされている場合、有利区間比率を点滅表示させる。したがって、スロットマシン 1 0 の管理者は、有利区間比率が点滅表示されている状況から、有利区間比率（％）が 7 0 ％以上であることが特定可能になる。スロットマシン 1 0 の管理者は、有利区間比率が点滅表示されていない状況から、有利区間比率（％）が 7 0 ％未満であることが特定可能になる。したがって、本実施形態の比率表示部 4 8 は、有利区間比率が所定の比率であるときに、その旨を報知する報知手段に相当する。

【 0 2 3 1 】

主制御 CPU 4 2 は、計測中の切替え時間が経過すると、表示内容制御フラグに 0 2 H を設定する。主制御 CPU 4 2 は、区間連続役物比率を特定可能な比率識別子の表示を開始するように識別子表示部 4 7 を制御する。主制御 CPU 4 2 は、特別ワークエリア A 2 w に記憶されている区間連続役物比率を参照して取得するとともに、当該取得した区間連

10

20

30

40

50

続役物比率の表示を開始するように、比率表示部 48 を制御する。そして、主制御 CPU 42 は、特別ワークエリア A2w に記憶されている表示内容切替えタイマに所定時間（例えば、5 秒）に相当する値を設定し、表示内容の切替え時間の計測を開始する。

【0232】

主制御 CPU 42 は、主制御 RAM 44 の特別ワークエリア A2w を参照した結果、区間連続役物比率の表示を特定可能な比率識別子の点滅表示要求がセットされている場合、区間連続役物比率の表示を特定可能な比率識別子を点滅表示させる。したがって、スロットマシン 10 の管理者は、比率識別子が点滅表示されている状況から、区間連続役物比率の算出の基礎となるゲーム回数が 6000 回未満であることが特定可能になる。スロットマシン 10 の管理者は、比率識別子が点滅表示されていない状況から、区間連続役物比率の算出の基礎となるゲーム回数が 6000 回であることが特定可能になる。

10

【0233】

また、主制御 CPU 42 は、主制御 RAM 44 の特別ワークエリア A2w を参照した結果、区間連続役物比率の点滅表示要求がセットされている場合、区間連続役物比率を点滅表示させる。したがって、スロットマシン 10 の管理者は、区間連続役物比率が点滅表示されている状況から、区間連続役物比率（％）が 60％以上であることが特定可能になる。スロットマシン 10 の管理者は、区間連続役物比率が点滅表示されていない状況から、区間連続役物比率（％）が 60％未満であることが特定可能になる。したがって、本実施形態の比率表示部 48 は、区間連続役物比率が所定の比率であるときに、その旨を報知する報知手段に相当する。

20

【0234】

主制御 CPU 42 は、計測中の切替え時間が経過すると、表示内容制御フラグに 03H を設定する。主制御 CPU 42 は、区間役物比率を特定可能な比率識別子の表示を開始するように識別子表示部 47 を制御する。主制御 CPU 42 は、特別ワークエリア A2w に記憶されている区間役物比率を参照して取得するとともに、当該取得した区間役物比率の表示を開始するように、比率表示部 48 を制御する。そして、主制御 CPU 42 は、特別ワークエリア A2w に記憶されている表示内容切替えタイマに所定時間（例えば、5 秒）に相当する値を設定し、表示内容の切替え時間の計測を開始する。

【0235】

主制御 CPU 42 は、主制御 RAM 44 の特別ワークエリア A2w を参照した結果、区間役物比率の表示を特定可能な比率識別子の点滅表示要求がセットされている場合、区間役物比率の表示を特定可能な比率識別子を点滅表示させる。したがって、スロットマシン 10 の管理者は、比率識別子が点滅表示されている状況から、区間役物比率の算出の基礎となるゲーム回数が 6000 回未満であることが特定可能になる。スロットマシン 10 の管理者は、比率識別子が点滅表示されていない状況から、区間役物比率の算出の基礎となるゲーム回数が 6000 回であることが特定可能になる。

30

【0236】

また、主制御 CPU 42 は、主制御 RAM 44 の特別ワークエリア A2w を参照した結果、区間役物比率の点滅表示要求がセットされている場合、区間役物比率を点滅表示させる。したがって、スロットマシン 10 の管理者は、区間役物比率が点滅表示されている状況から、区間役物比率（％）が 70％以上であることが特定可能になる。スロットマシン 10 の管理者は、区間役物比率が点滅表示されていない状況から、区間役物比率（％）が 70％未満であることが特定可能になる。したがって、本実施形態の比率表示部 48 は、区間役物比率が所定の比率であるときに、その旨を報知する報知手段に相当する。

40

【0237】

主制御 CPU 42 は、計測中の切替え時間が経過すると、表示内容制御フラグに 04H を設定する。主制御 CPU 42 は、累計連続役物比率を特定可能な比率識別子の表示を開始するように識別子表示部 47 を制御する。主制御 CPU 42 は、特別ワークエリア A2w に記憶されている累計連続役物比率を参照して取得するとともに、当該取得した累計連続役物比率の表示を開始するように、比率表示部 48 を制御する。そして、主制御 CPU

50

4 2 は、特別ワークエリア A 2 w に記憶されている表示内容切替えタイマに所定時間（例えば、5 秒）に相当する値を設定し、表示内容の切替え時間の計測を開始する。

【 0 2 3 8 】

主制御 C P U 4 2 は、主制御 R A M 4 4 の特別ワークエリア A 2 w を参照した結果、累計連続役物比率の表示を特定可能な比率識別子の点滅表示要求がセットされている場合、累計連続役物比率の表示を特定可能な比率識別子を点滅表示させる。したがって、スロットマシン 1 0 の管理者は、比率識別子が点滅表示されている状況から、累計連続役物比率の算出の基礎となる総累計ゲーム回数が 1 7 5 0 0 0 回未満であることが特定可能になる。スロットマシン 1 0 の管理者は、比率識別子が点滅表示されていない状況から、累計連続役物比率の算出の基礎となる総累計ゲーム回数が 1 7 5 0 0 0 回以上であることが特定可能になる。

10

【 0 2 3 9 】

また、主制御 C P U 4 2 は、主制御 R A M 4 4 の特別ワークエリア A 2 w を参照した結果、累計連続役物比率の点滅表示要求がセットされている場合、累計連続役物比率を点滅表示させる。したがって、スロットマシン 1 0 の管理者は、累計連続役物比率が点滅表示されている状況から、累計連続役物比率（％）が 6 0 ％以上であることが特定可能になる。スロットマシン 1 0 の管理者は、累計連続役物比率が点滅表示されていない状況から、累計連続役物比率（％）が 6 0 ％未満であることが特定可能になる。したがって、本実施形態の比率表示部 4 8 は、累計連続役物比率が所定の比率であるときに、その旨を報知する報知手段に相当する。

20

【 0 2 4 0 】

主制御 C P U 4 2 は、計測中の切替え時間が経過すると、表示内容制御フラグに 0 5 H を設定する。主制御 C P U 4 2 は、累計役物比率を特定可能な比率識別子の表示を開始するように識別子表示部 4 7 を制御する。主制御 C P U 4 2 は、特別ワークエリア A 2 w に記憶されている累計役物比率を参照して取得するとともに、当該取得した累計役物比率の表示を開始するように、比率表示部 4 8 を制御する。そして、主制御 C P U 4 2 は、特別ワークエリア A 2 w に記憶されている表示内容切替えタイマに所定時間（例えば、5 秒）に相当する値を設定し、表示内容の切替え時間の計測を開始する。

【 0 2 4 1 】

主制御 C P U 4 2 は、主制御 R A M 4 4 の特別ワークエリア A 2 w を参照した結果、累計役物比率の表示を特定可能な比率識別子の点滅表示要求がセットされている場合、累計役物比率の表示を特定可能な比率識別子を点滅表示させる。したがって、スロットマシン 1 0 の管理者は、比率識別子が点滅表示されている状況から、累計役物比率の算出の基礎となる総累計ゲーム回数が 1 7 5 0 0 0 回未満であることが特定可能になる。スロットマシン 1 0 の管理者は、比率識別子が点滅表示されていない状況から、累計役物比率の算出の基礎となる総累計ゲーム回数が 1 7 5 0 0 0 回以上であることが特定可能になる。

30

【 0 2 4 2 】

また、主制御 C P U 4 2 は、主制御 R A M 4 4 の特別ワークエリア A 2 w を参照した結果、累計役物比率の点滅表示要求がセットされている場合、累計役物比率を点滅表示させる。したがって、スロットマシン 1 0 の管理者は、累計役物比率が点滅表示されている状況から、累計役物比率（％）が 6 0 ％以上であることが特定可能になる。スロットマシン 1 0 の管理者は、累計役物比率が点滅表示されていない状況から、累計役物比率（％）が 6 0 ％未満であることが特定可能になる。したがって、本実施形態の比率表示部 4 8 は、累計役物比率が所定の比率であるときに、その旨を報知する報知手段に相当する。

40

【 0 2 4 3 】

主制御 C P U 4 2 は、計測中の切替え時間が経過すると、ループして表示内容制御フラグに 0 1 H を設定し、上述と同様にして、有利区間比率の表示を特定可能な比率識別子と、有利区間比率と、を表示するように比率モニタ部 4 6 を制御する。以降、主制御 C P U 4 2 は、表示内容の切替え時間が経過するごとに、表示内容制御フラグの値を、0 1 H 0 2 H 0 3 H 0 4 H 0 5 H 0 1 H・・・のように、ループするように更新し、各

50

種の比率情報と、比率識別子とをループ表示させる。

【0244】

したがって、スロットマシン10において比率情報は、電力供給が開始されてから、電力供給が遮断される迄の間にわたって、有利区間比率 区間連続役物比率 区間役物比率 累計連続役物比率 累計役物比率 有利区間比率・・・のように、切替え時間ごとに表示する比率情報を切り替えながらループ表示される。

【0245】

次に、副制御CPU51が行う処理について説明する。

副制御CPU51は、主制御CPU42から各種の制御コマンドを入力すると、当該制御コマンドに基づいて各種の演出を実行させるように演出表示装置13、装飾ランプ14、及びスピーカ15を制御する。

10

【0246】

例えば、副制御CPU51は、抽選状態コマンドに基づいて演出モード(演出状態)を移行させる制御を行う。具体的に、副制御CPU51は、抽選状態コマンドから特定可能な抽選状態に応じた演出モードを示す演出モード情報(演出情報)が報知されるように、演出表示装置13、装飾ランプ14、及びスピーカ15のうち少なくとも1つを制御する。演出モード情報は、演出表示装置13による表示演出、装飾ランプ14による発光演出、及びスピーカ15による音声演出のうち少なくとも1つについて、他の演出モードと異ならせることによって報知できる。

20

【0247】

また、副制御CPU51は、指示番号コマンドを入力すると、当該指示番号コマンドに示される指示番号に応じたナビゲーション演出(以下、「ナビ演出」と示す)を実行するように、演出表示装置13、装飾ランプ14、及びスピーカ15のうち少なくとも1つを制御する。例えば、ナビ演出は、演出表示装置13において、指示番号コマンドに示される指示番号から特定可能な停止操作態様、即ち、押し順及び押し位置の少なくとも一方を特定可能な画像を表示することにより実行できる。

【0248】

次に、本実施形態のスロットマシン10の作用について、主制御CPU42が実行する各種処理と、主制御RAM44の記憶内容の参照及び更新と、の関係を中心に説明する。

図18において「更新」の欄に示す「」は、対象となるワークエリアの記憶内容を書き換えることが可能であることを示し、「×」は、対象となるワークエリアの記憶内容を書き換えないことを示す。また、図18において「参照」の欄に示す「」は、対象となるワークエリアの記憶内容を参照(読み込む)ことが可能であることを示し、「×」は、対象となるワークエリアの記憶内容を参照する(読み込む)ことがないことを示す。

30

【0249】

図18に示すように、実施形態のスロットマシン10において、特別払出枚数集計処理、特別集計結果表示処理、及び比率表示処理は、特別ワークエリアA2wの記憶内容を書き換えることが可能である一方で、一般ワークエリアA1wの記憶内容を書き換えない処理である。以下の説明では、特別払出枚数集計処理、特別集計結果表示処理、及び比率表示処理を纏めて「特別処理」と示す場合がある。その一方で、遊技進捗処理のうち、特別払出枚数集計処理、及び特別集計結果表示処理を除いた処理は、一般ワークエリアA1wの記憶内容を書き換えることが可能である一方で、特別ワークエリアA2wの記憶内容を書き換えない処理である。以下の説明では、遊技進捗処理のうち、特別払出枚数集計処理、及び特別集計結果表示処理を除いた処理を纏めて「一般処理」と示す場合がある。

40

【0250】

本実施形態のスロットマシン10において、特別処理のうち、特別払出枚数集計処理、及び特別集計結果表示処理は、一般ワークエリアA1wの記憶内容を参照することが可能な処理である。特別処理は、特別ワークエリアA2wの記憶内容を参照することが可能な処理である。なお、特別処理のうち、比率表示処理は、一般ワークエリアA1wの記憶内容を参照しない処理である。本実施形態のスロットマシン10において、一般処理は、特

50

別ワークエリア A 2 w の記憶内容を参照しない処理である。一般処理は、一般ワークエリア A 1 w の記憶内容を参照することが可能な処理である。

【 0 2 5 1 】

本実施形態のスロットマシン 1 0 において、特別払出枚数集計処理、及び特別集計結果表示処理は、有利区間比率、連続役物比率（区間連続役物比率、及び累計連続役物比率）、及び、役物比率（区間役物比率、及び累計役物比率）を演算するための処理に相当する。また、特別処理は、第 1 の処理に相当する。一般処理は、第 2 の処理に相当し、一般処理に含まれる A T 移行抽選処理は、有利区間を生起させるための第 3 の処理に相当する。

【 0 2 5 2 】

また、本実施形態において、有利区間比率、連続役物比率（区間連続役物比率、及び累計連続役物比率）、及び、役物比率（区間役物比率、及び累計役物比率）は、複数の特定情報に相当する。したがって、比率表示処理は、複数の特定情報を切り替えて表示させるための情報表示処理に相当する。一般処理は、比率表示処理とは異なる所定の処理に相当する。また、比率表示部 4 8 は、特定情報を表示する表示手段に相当する。

10

【 0 2 5 3 】

本実施形態のスロットマシン 1 0 によれば、次の効果を得ることができる。

（ 1 ）本実施形態によれば、主制御 C P U 4 2 （処理部）が行う各種の処理について、有利区間比率を演算するための特別処理（第 1 の処理）と、これとは異なる一般処理（第 2 の処理）とで、処理毎に、主制御 R A M 4 4 （記憶部）の記憶領域のうち書き換える記憶領域を異ならせることができる。したがって、各処理と、書き換え対象となる記憶領域と、を対応付け、主制御 R A M 4 4 の記憶領域の管理を容易にできるようになる。

20

【 0 2 5 4 】

（ 2 ）本実施形態によれば、特別処理（第 1 の処理）においては、一般処理（第 2 の処理）において書き換えられる一般ワークエリア A 1 w （第 2 の記憶領域）を参照できることから、一般処理と同様の処理を特別処理として行う必要がなく、スロットマシン 1 0 の処理を全体的に効率化できる。

【 0 2 5 5 】

（ 3 ）本実施形態によれば、一般処理（第 2 の処理）においては、特別処理（第 1 の処理）において書き換えられる特別ワークエリア A 2 w （第 1 の記憶領域）を書き換えないことから、主制御 R A M 4 4 （記憶部）の記憶領域の管理をさらに容易にできる。

30

【 0 2 5 6 】

（ 4 ）本実施形態によれば、特別処理（第 1 の処理）においては、一般処理（第 2 の処理）において書き換えられる一般ワークエリア A 1 w （第 2 の記憶領域）を書き換えないことから、主制御 R A M 4 4 （記憶部）の記憶領域の管理をさらに容易にできる。

【 0 2 5 7 】

（ 5 ）本実施形態によれば、有利区間比率（％）が所定の比率（例えば、70％以上）であるときに、その旨が報知されることから、有利区間比率に異常があるか否かなどを、遊技店の従業員などに、適切に把握させることができる。

【 0 2 5 8 】

（ 6 ）本実施形態によれば、有利区間比率を特定可能な比率情報が継続して表示されることから、有利区間比率に異常があるか否かなどを、遊技店の従業員などに、適切に把握させることができる。

40

【 0 2 5 9 】

（ 7 ）本実施形態によれば、特別処理（第 1 の処理）では、総累計ゲーム回数（所定数）の変動ゲームが実行された場合に、当該総累計ゲーム回数のうち有利区間において実行された変動ゲーム数である有利区間ゲーム回数を、総累計ゲーム回数で除算することにより、有利区間比率を演算する。したがって、有利区間比率を適切に演算できる。

【 0 2 6 0 】

（ 8 ）本実施形態によれば、主制御 C P U 4 2 （処理部）が行う各種の処理について、連続役物比率を演算するための特別処理（第 1 の処理）と、これとは異なる一般処理（第

50

2の処理)とで、処理毎に、主制御RAM44(記憶部)の記憶領域のうち書き換える記憶領域を異ならせることができる。したがって、各処理と、書き換え対象となる記憶領域と、を対応付け、主制御RAM44の記憶領域の管理を容易にできるようになる。

【0261】

(9)本実施形態によれば、6000回の変動ゲーム(予め定めた期間)における連続役物比率を演算できることから、連続役物比率の偏りを判別し易くできる。

(10)本実施形態によれば、連続役物比率が所定の比率(例えば、60%以上)であるときに、その旨が報知されることから、連続役物比率に異常があるか否かなどを、遊技店の従業員などに、適切に把握させることができる。

【0262】

(11)本実施形態によれば、連続役物比率を特定可能な情報が継続して表示されることから、連続役物比率に異常があるか否かなどを、遊技店の従業員などに、適切に把握させることができる。

【0263】

(12)本実施形態によれば、特別処理では、6000回の変動ゲーム(予め定めた期間)ごとに区分して、区間総払出し枚数と、区間役連払出し枚数と、を計数し、区間役連払出し枚数を、区間総払出し枚数で除算することにより、6000回の変動ゲームにおける連続役物比率を演算する。これによれば、連続役物比率を適切に演算できる。

【0264】

(13)本実施形態によれば、主制御CPU42(処理部)が行う各種の処理について、役物比率を演算するための特別処理(第1の処理)と、これとは異なる一般処理(第2の処理)とで、処理毎に、主制御RAM44(記憶部)の記憶領域のうち書き換える記憶領域を異ならせることができる。したがって、各処理と、書き換え対象となる記憶領域と、を対応付け、主制御RAM44の記憶領域の管理を容易にできるようになる。

【0265】

(14)本実施形態によれば、6000回の変動ゲーム(予め定めた期間)における役物比率を演算できることから、役物比率の偏りを判別し易くできる。

(15)本実施形態によれば、役物比率が所定の比率(例えば、70%以上)であるときに、その旨が報知されることから、役物比率に異常があるか否かなどを、遊技店の従業員などに、適切に把握させることができる。

【0266】

(16)本実施形態によれば、役物比率を特定可能な情報が継続して表示されることから、役物比率に異常があるか否かなどを、遊技店の従業員などに、適切に把握させることができる。

【0267】

(17)本実施形態によれば、特別処理(第1の処理)では、6000回の変動ゲーム(予め定めた期間)ごとに区分して、区間総払出し枚数と、区間役物払出し枚数と、を計数し、区間役物払出し枚数を、区間総払出し枚数で除算することにより、6000回の変動ゲームにおける役物比率を演算する。これによれば、役物比率を適切に演算できる。

【0268】

(18)本実施形態によれば、主制御CPU42(処理部)が行う各種の処理について、累計連続役物比率(累積の連続役物比率)を演算するための特別処理(第1の処理)と、これとは異なる一般処理(第2の処理)とで、処理毎に、主制御RAM44(記憶部)の記憶領域のうち書き換える記憶領域を異ならせることができる。したがって、各処理と、書き換え対象となる記憶領域と、を対応付け、主制御RAM44の記憶領域の管理を容易にできるようになる。

【0269】

(19)本実施形態によれば、累計連続役物比率(累積の連続役物比率)が所定の比率(例えば、60%以上)であるときに、その旨が報知されることから、累計連続役物比率に異常があるか否かなどを、遊技店の従業員などに、適切に把握させることができる。

10

20

30

40

50

## 【 0 2 7 0 】

( 2 0 ) 本実施形態によれば、累計連続役物比率（累積の連続役物比率）を特定可能な情報が継続して表示されることから、累計連続役物比率に異常があるか否かなどを、遊技店の従業員などに、適切に把握させることができる。

## 【 0 2 7 1 】

( 2 1 ) 本実施形態によれば、特別処理（第 1 の処理）では、累計総払出し枚数と、累計役連払出し枚数と、を計数し、累計役連払出し枚数を、累計総払出し枚数で除算することにより、累計連続役物比率（累積の連続役物比率）を演算する。これによれば、累計連続役物比率を適切に演算できる。

## 【 0 2 7 2 】

( 2 2 ) 本実施形態によれば、主制御 C P U 4 2 （処理部）が行う各種の処理について、累計役物比率（累積の役物比率）を演算するための特別処理（第 1 の処理）と、これとは異なる一般処理（第 2 の処理）とで、処理毎に、主制御 R A M 4 4 （記憶部）の記憶領域のうち書き換える記憶領域を異ならせることができる。したがって、各処理と、書き換え対象となる記憶領域と、を対応付け、主制御 R A M 4 4 の記憶領域の管理を容易にできるようになる。

## 【 0 2 7 3 】

( 2 3 ) 本実施形態によれば、累計役物比率（累積の役物比率）が所定の比率（例えば、70%以上）であるときに、その旨が報知されることから、累計役物比率に異常があるか否かなどを、遊技店の従業員などに、適切に把握させることができる。

## 【 0 2 7 4 】

( 2 4 ) 本実施形態によれば、累計役物比率（累積の役物比率）を特定可能な情報が継続して表示されることから、累計役物比率に異常があるか否かなどを、遊技店の従業員などに、適切に把握させることができる。

## 【 0 2 7 5 】

( 2 5 ) 本実施形態によれば、特別処理（第 1 の処理）では、累計総払出し枚数と、累計役物払出し枚数と、を計数し、累計役物払出し枚数を、累計総払出し枚数で除算することにより、累計役物比率（累積の役物比率）を演算する。これによれば、累計役物比率を適切に演算できる。

## 【 0 2 7 6 】

( 2 6 ) 本実施形態によれば、主制御 C P U 4 2 （処理部）が行う各種の処理について、複数の比率情報（複数の特定情報）を切り替えて表示させるための比率表示処理（情報表示処理）と、これとは異なる一般処理（所定の処理）とで、処理毎に、主制御 R A M 4 4 （記憶部）の記憶領域のうち書き換える記憶領域を異ならせることができる。したがって、各処理と、書き換え対象となる記憶領域と、を対応付け、主制御 R A M 4 4 の記憶領域の管理を容易にできるようになる。

## 【 0 2 7 7 】

( 2 7 ) 本実施形態によれば、有利区間比率を特定可能な情報、連続役物比率を特定可能な情報、及び役物比率を特定可能な情報のうち少なくとも 1 つが切り替えに伴って表示され得ることから、スロットマシン 1 0 の状態を遊技店の店員などに適切に把握させることができる。

## 【 0 2 7 8 】

( 2 8 ) 本実施形態によれば、比率情報（特定情報）から特定可能とする比率が所定の比率であるときに、その旨が報知されることから、上記比率に異常があるか否かなどを、遊技店の従業員などに、適切に把握させることができる。

## 【 0 2 7 9 】

( 2 9 ) 本実施形態によれば、所定の比率を特定可能な情報が切り替えながら継続して表示されることから、上記比率に異常があるか否かなどを、遊技店の従業員などに、適切に把握させることができる。

## 【 0 2 8 0 】



例えば、上述した実施形態は、次のような別例に変更してもよい。

・主制御CPU42は、一般処理に含まれる処理の一部又は全部の処理において、特別ワークエリアA2wの記憶内容を参照してもよい。例えば、比率表示処理において用いられる情報のうち、表示内容制御フラグ、及び表示内容切替えタイマを一般ワークエリアA1wに記憶してもよい。本別例において、比率表示処理は、一般処理（第2の処理）に相当することになる。本別例によれば、一般処理（第2の処理）においては、特別処理（第1の処理）において書き換えられる特別ワークエリアA2w（第1の記憶領域）を参照できることから、特別処理と同様の処理を一般処理として行う必要がなく、スロットマシン10の処理を全体的に効率化できる。

【0281】

10

・主制御CPU42は、一般処理において、比率表示処理（情報表示処理）において書き換えられる特別ワークエリアA2w（第1の記憶領域）を参照してもよい。本別例によれば、一般処理（所定の処理）においては、比率表示処理（情報表示処理）において書き換えられる特別ワークエリアA2w（第1の記憶領域）を参照できることから、比率表示処理と同様の処理を一般処理として行う必要がなく、スロットマシン10の処理を全体的に効率化できる。

【0282】

・主制御CPU42は、比率表示処理（情報表示処理）において、一般処理（所定の処理）において書き換えられる一般ワークエリアA1w（第2の記憶領域）を参照してもよい。本別例によれば、比率表示処理（情報表示処理）においては、一般処理（所定の処理）において書き換えられる一般ワークエリアA1w（第2の記憶領域）を参照できることから、一般処理と同様の処理を比率表示処理として行う必要がなく、スロットマシン10の処理を全体的に効率化できる。

20

【0283】

・主制御CPU42は、遊技進行処理の終了処理において、AT状態の残り回数が0となった場合であっても、今回の有利区間において、何れかのベル役についての指示番号の表示を1回も行っていない場合、何れかのベル役についての指示番号の表示を行うまで、AT状態を延長してもよい。

【0284】

・比率情報の点滅表示要求をセットするか否かの判定基準となる比率は、適宜変更してもよい。区間連続役物比率、及び累計連続役物比率に関する判定基準は、必ずしも60%に限定されず、例えば、50%や70%であってもよい。また、有利区間比率、区間役物比率、及び累計役物比率に関する判定基準は、必ずしも70%に限定されず、例えば、60%や80%であってもよい。但し、遊技性の向上と、射幸性の抑制とのバランスをとる観点からは、上記実施形態のように設定することが好ましい。

30

【0285】

・識別子表示部47は、比率識別子とは異なる他の情報を表示するための表示手段と兼用されていてもよい。比率表示部48は、比率情報とは異なる他の情報を表示するための表示手段と兼用されていてもよい。例えば、識別子表示部47及び比率表示部48の少なくとも一方は、情報パネル23におけるクレジットの表示部などと兼用されていてもよい。本別例によれば、専用の表示手段を設ける構成に比して、スロットマシン10の構成を簡略化できる。

40

【0286】

・識別子表示部47と比率表示部48とは別体であってもよい。

・識別子表示部47及び比率表示部48のうち一方又は両方は、スロットマシン10の前面側であって、前面扉12を開放することなく外部から視認可能な位置に設けられていてもよい。

【0287】

・比率モニタ部46は、8セグメント型のLEDとは異なる表示手段であってもよい。例えば、比率モニタ部46は、液晶型の表示手段であってもよい。

50

・識別子表示部 47 と比率表示部 48 とは、同一の表示手段を兼用していてもよい。この場合、主制御 CPU 42 は、比率表示処理の実行によって、表示手段において、比率識別子と比率情報とを交互に表示するように制御するとよい。

【0288】

・比率表示の点滅表示に加えて、又は代えて、比率情報から特定可能な比率が所定の比率であるときに、その旨の報知を行う報知手段としての比率異常報知部を、比率モニタ部 46 とは別に備えていてもよい。例えば、比率異常報知部は、点灯状態となることによって、表示中の比率が所定の比率であることを報知する LED であってもよい。また、比率異常報知部は、音声出力によって、表示中の比率が所定の比率であることを報知するスピーカであってもよい。

10

【0289】

・区間連続役物比率、及び区間役物比率を集計する区間は、6000 回の変動ゲームである必要はなく、例えば、5000 回の変動ゲームや、10000 回の変動ゲームであってもよい。

【0290】

・スロットマシン 10 は、比率情報の点滅表示をしない構成であってもよい。即ち、スロットマシン 10 は、比率情報から特定可能な比率が所定の比率であるときに、その旨の報知を行う報知手段を備えていなくてもよい。

【0291】

・スロットマシン 10 は、累計総ゲーム回数が 6000 回未満であるときに、比率識別子を点滅表示しない構成であってもよい。スロットマシン 10 は、累計総ゲーム回数が 17500 回未満であるときに、比率識別子を点滅表示しない構成であってもよい。即ち、スロットマシン 10 は、比率の算出の基礎となる変動ゲームの回数が不足していることを報知する手段を備えていなくてもよい。

20

【0292】

・比率識別子の点滅表示に加えて、又は代えて、累計総ゲーム回数が 6000 回未満であるときに、その旨の報知を行う報知手段としての回数不足報知部を備えていてもよい。比率識別子の点滅表示に加えて、又は代えて、累計総ゲーム回数が 17500 回未満であるときに、その旨の報知を行う報知手段としての回数不足報知部を備えていてもよい。回数不足報知部は、LED などの表示部であってもよく、音声出力するスピーカであってもよい。

30

【0293】

・主制御 CPU 42 は、予め定めた区間（期間）における有利区間比率を演算してもよい。

・区間情報表示処理の実行タイミングは、変更してもよい。例えば、主制御 CPU 42 は、区間情報表示処理を、遊技進行処理のうち、遊技開始セット処理において実行してもよく、ステップ S108 の処理において開始操作を受け付けたことを契機として実行してもよい。また、例えば、主制御 CPU 42 は、AT 移行抽選に当選した場合には次の変動ゲームから有利区間情報を表示する一方で、BB 役の入賞が発生した場合には当該 BB 停止目の導出から有利区間情報を表示してもよい。

40

【0294】

・スロットマシン 10 は、AT 移行抽選に当選してから、所定回数の変動ゲームが終了してから AT 状態へと移行するように構成してもよい。例えば、主制御 CPU 42 は、区間フラグに有利区間値が設定されてから変動ゲームの実行回数を計数し、変動ゲームの回数が所定回数に到達すると、指示状態フラグに指示あり値を設定するとよい。

【0295】

・スロットマシン 10 は、AT 状態に制御可能とする変動ゲームの残り回数の上乗せを可能に構成してもよい。例えば、主制御 CPU 42 は、予め定めた抽選（以下、「上乗せ抽選」と示す）を実行し、上乗せ抽選に当選した場合に、残り回数を増加するように残り回数カウンタの値を更新するとよい。

50

## 【0296】

・スロットマシン10は、当選確率に設定差がないボーナス役を備えていてもよい。主制御CPU42は、当選確率に設定差がないボーナス役の入賞を契機としたボーナス状態においては、有利区間であることを条件として、AT状態（指示あり状態）に制御してもよい。

## 【0297】

・当選確率に設定差があるボーナス役と、当選確率に設定差がないボーナス役と、を備える場合、主制御CPU42は、当選確率に設定差がないボーナス役が入賞する場合に有利区間へと移行させる一方で、当選確率に設定差があるボーナス役が入賞する場合に有利区間へと移行させないように構成してもよい。

10

## 【0298】

・スロットマシン10は、RB状態（RB役）、及びBB状態（BB役）の一方を備えていなくてもよく、両方のボーナス状態（ボーナス役）を備えていなくてもよい。

・スロットマシン10は、抽選状態をBB状態に制御している場合において、所定の停止目（例えば、BAR停止目やリプレイ停止目など）が導出されたことを条件（所謂ジャックイン）に、次のRB状態へと移行可能に構成されていてもよい。

## 【0299】

・スロットマシン10は、抽選状態として、シングルボーナス状態（以下、「SIN状態」と示す）を備えていてもよい。即ち、スロットマシン10は、所定条件の成立を契機として普通役物が作動し、SIN状態を生起するように構成されていてもよい。例えば、SIN状態は、1回の変動ゲームの終了を以て終了するとよい。SIN状態における賞メダルの払出し枚数は、RB状態（第1種特別役物）と同様に、区間総払出し枚数、累計総払出し枚数、区間役物払出し枚数、及び累計役物払出し枚数に含めて計数するとよい。

20

## 【0300】

・スロットマシン10は、抽選状態としてチャレンジボーナス状態（以下、「CB状態」と示す）を備えていてもよい。即ち、スロットマシン10は、所定条件の成立を契機として第2種特別役物が作動し、CB状態を生起するように構成されていてもよい。例えば、CB状態は、1回の変動ゲームの終了を以て終了するとよい。CB状態における賞メダルの払出し枚数は、RB状態（第1種特別役物）と同様に、区間総払出し枚数、累計総払出し枚数、区間役物払出し枚数、及び累計役物払出し枚数に含めて計数するとよい。

30

## 【0301】

・スロットマシン10は、抽選状態としてチャレンジタイム状態（以下、「CT状態」と示す）を備えていてもよい。即ち、スロットマシン10は、所定条件の成立を契機として第2種特別役物に係る役物連続作動装置が作動することによって、第2種特別役物が複数回にわたって連続して作動し、CT状態を生起するように構成されていてもよい。CT状態における賞メダルの払出し枚数は、BB状態（第1種特別役物に係る役物連続作動装置）と同様に、区間総払出し枚数、累計総払出し枚数、区間役連払出し枚数、及び累計役連払出し枚数に含めて計数するとよい。

## 【0302】

・スロットマシン10は、設定値が変更されたことを条件として、主制御RAM44の記憶内容を初期化するように構成されていてもよい。主制御CPU42は、電力供給が開始された場合であって、設定値の変更を受け付けたときには、主制御RAM44に記憶されている各種の情報を初期化する。例えば、初期化の対象となる情報には、図15に示される各種の情報の全部が含まれていてもよい。例えば、初期化の対象となる情報には、総累計ゲーム数及び有利区間ゲーム数が含まれていなくてもよく、累計総払出し枚数、累計役連払出し枚数、及び累計役物払出し枚数が含まれていなくてもよい。

40

## 【0303】

・比率表示処理によって表示する特定情報には、比率情報とは異なる情報（以下、「特別情報」と示す）が含まれていてもよい。例えば、特別情報は、スロットマシン10に発生しているエラーの種類を示すエラー情報であってもよく、その他の情報であってもよい。

50

。また、比率表示処理によって表示する特定情報は、比率情報が含まれておらず、特別情報のみが含まれていてもよい。

【0304】

・比率情報の表示順序は、適宜変更してもよい。

・主制御CPU42は、電力供給が開始されてから電力供給が遮断される迄の期間のうち、一部の期間において比率情報を表示させるように構成されていてもよい。

【0305】

・スロットマシン10は、比率情報を表示させる操作が可能な手段として、比率表示操作部を備えていてもよい。主制御CPU42は、比率表示操作部が操作されたことを契機として、比率表示処理を行い、比率情報の表示を開始させるとよい。この場合、主制御CPU42は、所定時間（例えば2分）が経過すると、比率情報の表示を終了するとよい。

10

【0306】

・スロットマシン10は、有利区間比率、区間連続役物比率、累計連続役物比率、区間役物比率、及び、累計役物比率の全部を演算可能に構成されていることに限定されない。即ち、スロットマシン10は、有利区間比率、区間連続役物比率、累計連続役物比率、区間役物比率、及び、累計役物比率のうち、単数又は複数である一部の比率を演算可能に構成されていてもよい。但し、スロットマシン10の状態を適切に監視する観点によれば、上記実施形態のように、全ての比率を演算可能に構成されているとよい。

【0307】

・スロットマシン10は、比率識別子を表示しないように構成されていてもよい。この場合、識別子表示部47は、省略することができる。

20

・スロットマシン10は、比率情報を表示しないように構成されていてもよい。この場合、比率モニタ部46は、省略することができる。なお、主制御基板40は、内部的に演算している各種の比率を示す信号を、スロットマシン10の外部に出力するための出力部として端子を備えていてもよい。例えば、外部機器によって上記信号を取り込み、当該外部機器において、比率情報を表示させることができる。

【0308】

・スロットマシン10は、演出表示装置13において比率情報を表示可能に構成されていてもよい。この場合、主制御CPU42は、演算した各種の比率を示す制御コマンド（以下、「比率コマンド」と示す）を、副制御基板50に対して出力するための処理を行う。副制御基板50（副制御CPU51）は、比率コマンドに示される比率を特定可能な画像を表示するように、演出表示装置13を制御するとよい。

30

【0309】

・賞を定めた図柄組み合わせ（役，停止目）の数は適宜変更してもよい。例えば、スロットマシン10は、停止目が異なる2種類以上のスイカ役を備えていてもよく、停止目が異なる2種類以上のチェリー役を備えていてもよく、停止目が異なる2種類以上のRP役を備えていてもよい。

【0310】

・くじ番号に定める図柄組み合わせ（役）は、適宜変更してもよい。

・くじ番号の抽選順序は、適宜変更してもよい。

40

・スロットマシン10は、4つ以上のリールを備えていてもよい。

【0311】

・スロットマシン10は、主制御基板40の機能と副制御基板50の機能とを統合した単一の制御基板を備えていてもよい。また、主制御基板40の機能は、複数の基板に分割して実現してもよい。主制御CPU42は、単一の基板上に実装された複数のCPUから構成されていてもよい。

【0312】

・副制御基板50の機能は、複数の基板に分割して実現されていてもよい。例えば、スロットマシン10は、演出表示装置13を専門に制御する表示基板、装飾ランプ14を専門に制御するランプ基板、及びスピーカ15を専門に制御する音声基板を備えていてもよ

50

く、これらの基板群を統括的に制御する統括基板をさらに備えていてもよい。また、副制御CPU51は、単一の基板上に実装された複数のCPUから構成されていてもよい。

【0313】

・スロットマシン10は、メダルとは異なる遊技媒体を用いる遊技機であってもよい。例えば、遊技媒体は、遊技球であってもよい。

・スロットマシン10に代えて、パチンコ遊技機に具体化されていてもよい。パチンコ遊技機は、遊技領域を有する遊技盤と、遊技領域に開口している1つ又は複数の始動口と、開閉が自在に構成された大入賞口と、を備えている。パチンコ遊技機において、主制御基板40の主制御CPU42は、始動口に遊技球が入球したことを契機として大当たり抽選を実行し、当該大当たり抽選に当選した場合には、大入賞口が開放される大当たり遊技を付与するように構成されている。

10

【0314】

次に示す技術的思想は、上述した実施形態から把握することができる。

(イ)処理を行う処理部と、前記処理部の処理結果を記憶する記憶部と、を備え、前記処理部が行う処理には、連続役物比率を演算するための第1の処理と、前記第1の処理とは異なる第2の処理と、が含まれ、前記記憶部は、第1の記憶領域と、第2の記憶領域と、を備え、前記第1の処理は、前記第1の記憶領域の記憶内容を書き換えることが可能な処理であり、前記第2の処理は、前記第2の記憶領域の記憶内容を書き換えることが可能な処理であるとよい。

【0315】

20

(ロ)前記第2の処理は、前記第1の記憶領域を書き換えない処理であるとよい。

(ハ)前記第1の処理は、前記第2の記憶領域を書き換えない処理であるとよい。

(ニ)前記連続役物比率が所定の比率であるときに、その旨を報知する報知手段を備えたとよい。

【0316】

(ホ)前記連続役物比率を特定可能な情報を表示する情報表示手段を備え、前記連続役物比率を特定可能な情報は、電源投入が行われている間には継続して表示されたとよい。

(ヘ)前記情報表示手段は、他の情報を表示する表示手段と兼用されているとよい。

【0317】

(ト)前記第1の処理では、予め定めた期間ごとに区分して、賞として付与した全体の遊技媒体の数と、前記役物の連続作動に伴って賞として付与した遊技媒体の数と、を計数し、前記役物の連続作動に伴って賞として付与した遊技媒体の数を、前記賞として付与した全体の遊技媒体の数で除算することにより、予め定めた期間における連続役物比率を演算するとよい。

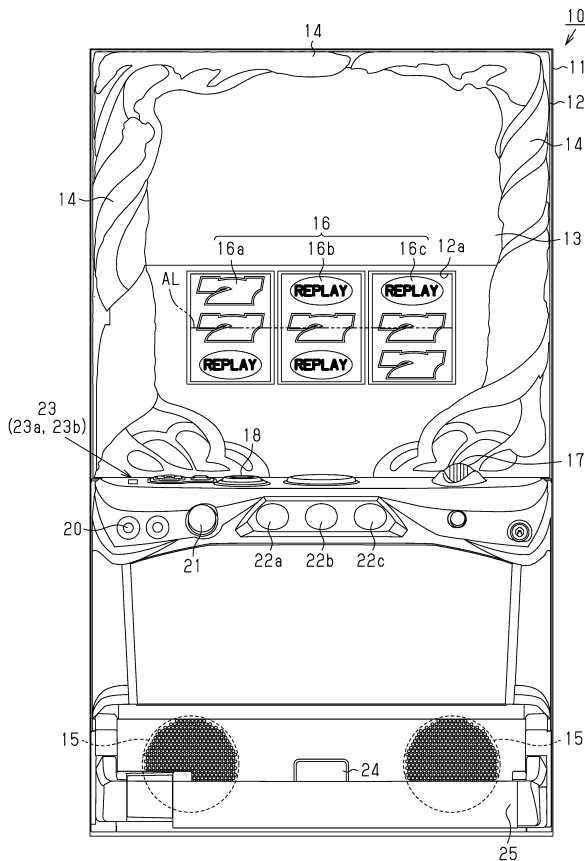
30

【符号の説明】

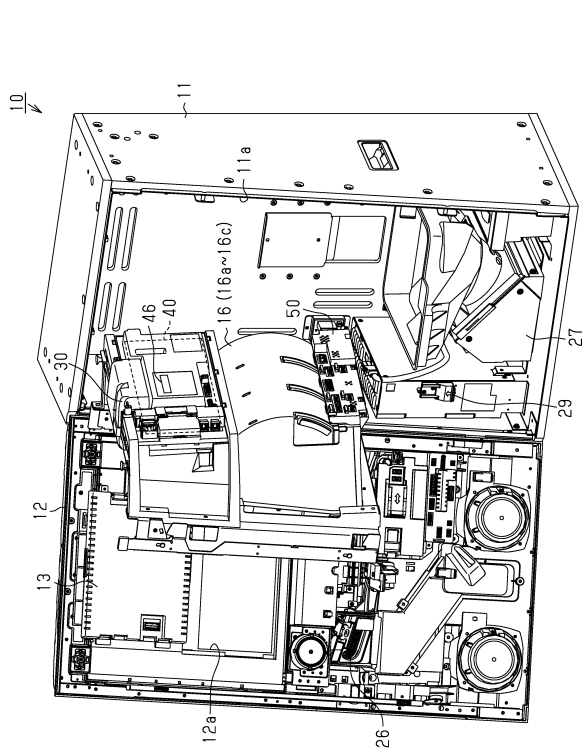
【0318】

10...スロットマシン、23...情報パネル、23a...指示情報表示部、40...主制御基板、41...マイクロプロセッサ、42...主制御CPU、44...主制御RAM、46...比率モニタ部、47...識別子表示部、48...比率表示部。

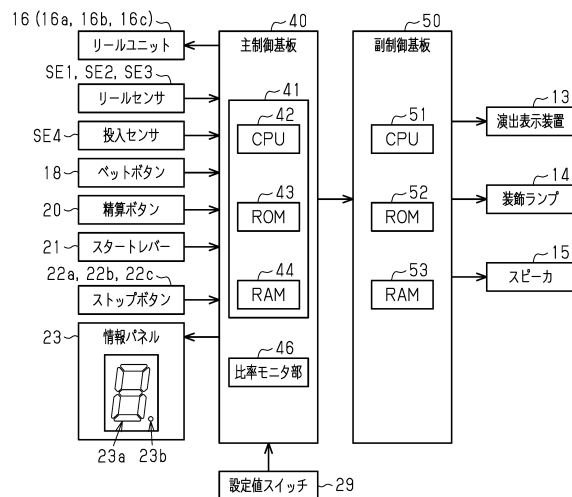
【図 1】



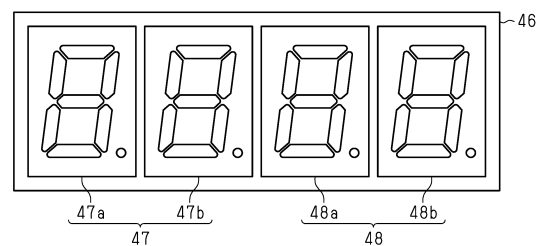
【図 2】



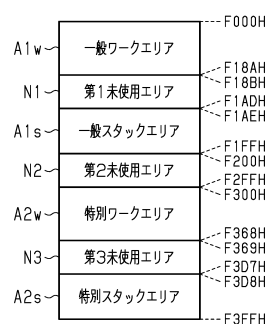
【図 3】



【図 5】



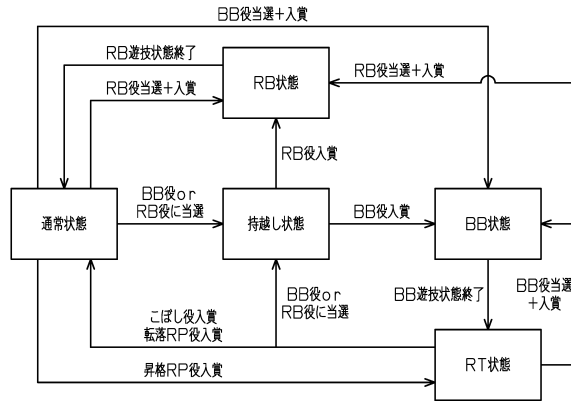
【図 4】



【図 6】

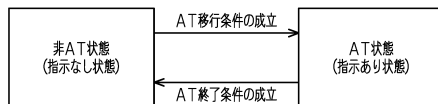
名称	賞	要求する停止操作様	備考
ビッグボーナス役 (BB役)	BB遊技状態	引込み範囲内での停止操作	役物連続作動装置の作動契機。当選の持越しが可能。BB遊技状態の終了後にAT状態へ。
レギュラーボーナス役 (RB役)	RB遊技状態	引込み範囲内での停止操作	第1種特別役物。当選の持越しが可能。RB遊技状態の終了後にAT状態へ。
第1ベル役	15枚	左第1停止	
第2ベル役		中第1停止	
第3ベル役		右第1停止	
第1こぼし役	1枚	左第1停止	
第2こぼし役		中第1停止	
第3こぼし役		右第1停止	
スイカ役	10枚	引込み範囲内での停止操作	
チェリー役	3枚	引込み範囲内での停止操作	
通常リプレイ役	再遊技	要求なし	
第1昇格リプレイ役		中第1停止	通常状態→RT状態の制御用
第2昇格リプレイ役		右第1停止	通常状態→RT状態の制御用
第1転落リプレイ役		左第1停止	RT状態→通常状態の制御用
第2転落リプレイ役		中第1停止	RT状態→通常状態の制御用
第3転落リプレイ役		右第1停止	RT状態→通常状態の制御用

【図 7】



【図 8】

(a)



(b)

AT状態への移行条件	AT状態の終了条件
① AT移行抽選に当選したこと	① AT状態の残りゲーム数が0になったこと
② BB状態が終了したこと	② 持越し状態、RB状態、又はBB状態へと移行したこと

【図 9】

表示順	内容	識別子表示	比率表示 (%)	備考
1	有利区間比率		00~99	変動ゲーム回数が175000回未満の場合、識別子表示が点滅する。比率表示が70%以上の場合、比率表示が点滅する。
2	6000回の変動ゲームにおける連続役物比率		00~99	変動ゲーム回数が6000回未満の場合、識別子表示が点滅する。比率表示が60%以上の場合、比率表示が点滅する。
3	6000回の変動ゲームにおける役物比率		00~99	変動ゲーム回数が6000回未満の場合、識別子表示が点滅する。比率表示が70%以上の場合、比率表示が点滅する。
4	累計総ゲーム回数における連続役物比率		00~99	変動ゲーム回数が175000回未満の場合、識別子表示が点滅する。比率表示が60%以上の場合、比率表示が点滅する。
5	累計総ゲーム回数における役物比率		00~99	変動ゲーム回数が175000回未満の場合、識別子表示が点滅する。比率表示が70%以上の場合、比率表示が点滅する。

【図 10】

内容	定義
有利区間比率	累計総ゲーム回数に占める、有利区間における変動ゲーム回数の比率
6000回の変動ゲームにおける連続役物比率	6000回の変動ゲームにおいて、繰出し枚数に占める、役物連続作動装置の作りに伴う払出し枚数の比率
6000回の変動ゲームにおける役物比率	6000回の変動ゲームにおいて、繰出し枚数に占める、役物の作りに伴う払出し枚数の比率
累計総ゲーム回数における連続役物比率	累計総ゲーム回数において、繰出し枚数に占める、役物連続作動装置の作りに伴う払出し枚数の比率
累計総ゲーム回数における役物比率	累計総ゲーム回数において、繰出し枚数に占める、役物の作りに伴う払出し枚数の比率

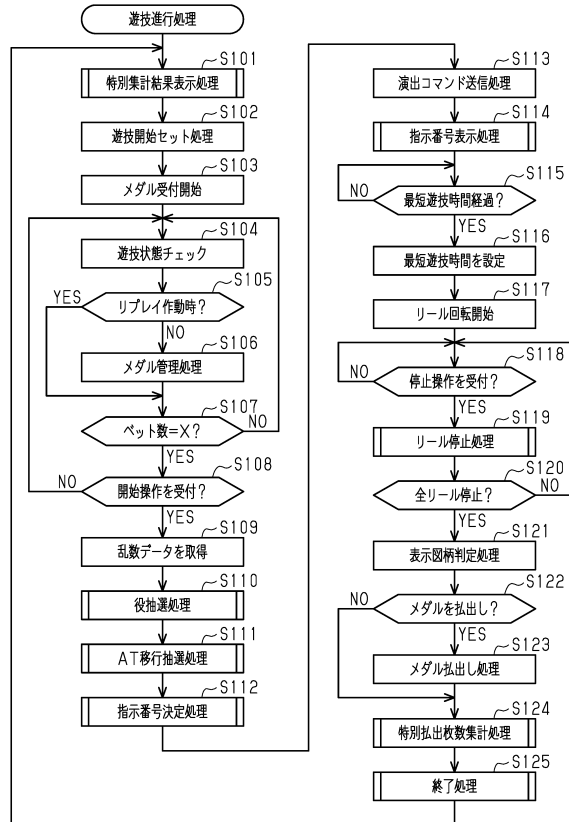
【図 11】

名称	賞	要求する停止条件態様	くじ番号													
			N01	N02	N03	N04	N05	N06	N07	N08	N09	N10	N11	N12	N13	N14
BB役	BB状態	引き込み範囲内での停止操作	○													
RB役	RB状態	引き込み範囲内での停止操作		○												
第1ベル役	15枚	左第1停止			○											
第2ベル役		中第1停止				○										
第3ベル役		右第1停止					○									
第1こぼし役	1枚	左第1停止					○									
第2こぼし役		中第1停止						○								
第3こぼし役		右第1停止								○						
スライ役	10枚	引き込み範囲内での停止操作									○					
チェリー役	3枚	引き込み範囲内での停止操作														
第1通常RP役	再遊技	左第1停止								○			○			
第2通常RP役		中第1停止									○			○		
第3通常RP役		右第1停止										○				○
第1昇格RP役		中第1停止											○			
第2昇格RP役		右第1停止												○		
第1転落RP役		左第1停止													○	○
第2転落RP役		中第1停止														○
第3転落RP役		右第1停止														

【図 12】

くじ番号	概要	通常状態	RT状態	持越し状態	RB状態	BB状態
		Tb1	Tb2	Tb3	Tb4	Tb5
N01	BB役	○	○			
N02	RB役	○	○			
N03	通常ベル	○	○	○	○	○
N04	制御ベル1		○			
N05	制御ベル2		○			
N06	制御ベル3		○			
N07	スライ役	○	○	○		
N08	チェリー役	○	○	○		
N09	通常RP	○	○	○		
N10	昇格RP1	○				
N11	昇格RP2	○				
N12	転落RP1		○			
N13	転落RP2		○			
N14	転落RP3		○			
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
はずれ	○	○	○	○	○	○

【 図 1 3 】



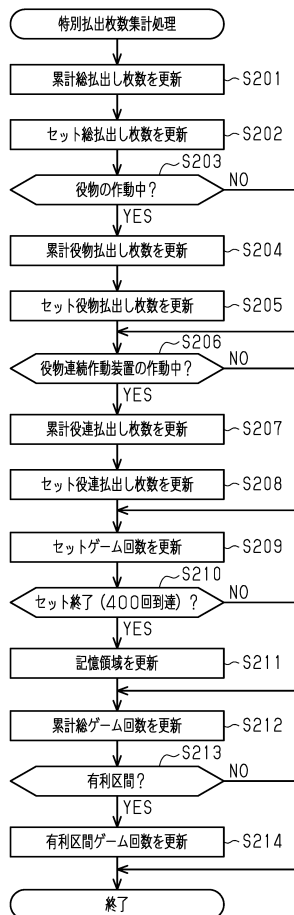
【 図 1 4 】

抽選状態	区間	A1移行問題	指定懸念の有無
通常状態	通常	○	× (指定なし)
通常状態	有利	×	○ (指定あり)
RT状態	通常	○	× (指定なし)
RT状態	有利	×	○ (指定あり)
特懸一状態	通常	×	× (指定なし)
特懸一状態	有利	×	× (指定なし)
RB状態	通常	×	× (指定なし)
RB状態	有利	×	× (指定なし)

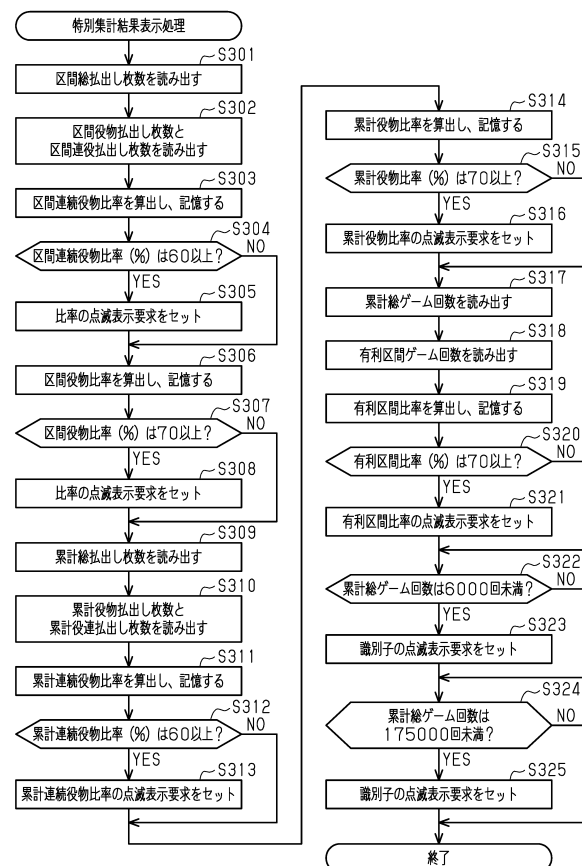
【 図 1 5 】

領域	情報名称
一般ワークエリア F300H~F18AH	残り回数カウンタ
	指示状態フラグ
	区間フラグ
	抽選状態フラグ
	リプレイ作動フラグ
	設定値カウンタ
	当選フラグ
	...
	セッターゲーム回数
	累計稼ゲーム回数
特別ワークエリア F300H~F368H	有利区間ゲーム回数
	区間稼出し枚数
	区間役物払出し枚数
	区間遊差払出し枚数
	累計稼出し枚数
	累計役差払出し枚数
	累計払出し枚数
	有利区間比率
	区間運籌役物比率
	累計運籌役物比率
	区間役物比率
	累計役物比率
	表示内容制御フラグ
	表示内容制御タイマ
...	

【 図 1 6 】



【圖 17】





## 【図 18】

処理名	一般ワークエリア		特別ワークエリア	
	更新	参照	更新	参照
メダル管理処理	○	○	×	×
役抽選処理	○	○	×	×
A.T移行抽選処理	○	○	×	×
指示番号決定処理	○	○	×	×
指示番号表示処理	○	○	×	×
終了処理	○	○	×	×
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
特別集計結果表示処理	×	○	○	○
特別払出枚数集計処理	×	○	○	○
比率表示処理	×	×	○	○

## フロントページの続き

- (72)発明者 岩倉 靖典  
東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号 ニューギン東京ビル内
- (72)発明者 桶野 敦嗣  
東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号 ニューギン東京ビル内

## 合議体

審判長 石井 哲

審判官 鉄 豊郎

審判官 高 木 尚哉

- (56)参考文献 特開2018-130489(JP,A)  
特開2018-130488(JP,A)  
特開2016-87235(JP,A)  
特開2003-126502(JP,A)  
特開2018-93982(JP,A)  
特開2018-79195(JP,A)  
特開2017-18494(JP,A)  
特開2018-130486(JP,A)  
特開2018-130490(JP,A)  
回胴式連絡会 2017年10月からの5.9号機について発表, 最新業界NEWS, 娯楽産業協会, 2016年 6月16日, URL, <http://www.goraku-sangyo.com/archive.php?eid=04473>  
「5.9号機規制 回胴連絡会が概要説明」, 遊技日本2016年8月号, 近畿出版社, 2016年 7月25日, p.7  
2017年、どうなるパチスロシーン 新たに登場する「5.9号機」の仕様とは?, パチスロ必勝ガイド2017年2月号, 株式会社ガイドワークス, 2017年 2月 1日, p.131-133  
業界ニュースステーション, パチスロ攻略マガジン2016年5月号, 株式会社プラントピア, 2016年 4月 7日, p.138

## (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 5/04

A63F 7/02