

(19) 日本国特許庁(JP)

## (12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第6305909号  
(P6305909)

(45) 発行日 平成30年4月4日(2018.4.4)

(24) 登録日 平成30年3月16日(2018.3.16)

(51) Int.Cl.

A 63 F 5/04 (2006.01)

F 1

A 63 F 5/04 516 F

請求項の数 4 (全 29 頁)

(21) 出願番号 特願2014-244392 (P2014-244392)  
 (22) 出願日 平成26年12月2日 (2014.12.2)  
 (65) 公開番号 特開2016-106683 (P2016-106683A)  
 (43) 公開日 平成28年6月20日 (2016.6.20)  
 審査請求日 平成29年9月5日 (2017.9.5)

早期審査対象出願

(73) 特許権者 390031772  
 株式会社オリンピア  
 東京都台東区東上野一丁目16番1号  
 (74) 代理人 100060759  
 弁理士 竹沢 荘一  
 (74) 代理人 100087893  
 弁理士 中馬 典嗣  
 (72) 発明者 福田 英之  
 東京都台東区東上野一丁目16番1号 株式会社オリンピア内  
 審査官 佐藤 海

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】

外周面に図柄が配列されたリールの回転制御を含む遊技の開始に係る処理を行い、停止した前記リールの図柄の組合せにより遊技結果に係る処理を行う遊技制御手段と、遊技に係る値を管理する第1値管理手段及び第2値管理手段とを備え、前記遊技制御手段により所定の契機で有利な遊技状態である有利遊技状態へ移行可能な遊技機であって、

前記第1値管理手段は、第1値を設定可能とし、

前記第2値管理手段は、前記第1値に基づいて値が決定する第2値を設定可能とし、前記第2値を、前記有利遊技状態の初期遊技回数又は前記第1値のいずれにも変換可能とすることを特徴とする遊技機。

## 【請求項2】

外周面に図柄が配列されたリールの回転制御を含む遊技の開始に係る処理を行い、停止した前記リールの図柄の組合せにより遊技結果に係る処理を行う遊技制御手段と、遊技に係る値を管理する第1値管理手段及び第2値管理手段とを備え、前記遊技制御手段により所定の契機で有利な遊技状態である有利遊技状態へ移行可能な遊技機であって、

前記第1値管理手段は、第1値を累積可能とし、

前記第2値管理手段は、前記第1値に基づいて値が決定する第2値を設定可能とし、前記第2値を、前記有利遊技状態の初期遊技回数又は前記第1値のいずれにも変換可能とすることを特徴とする遊技機。

## 【請求項3】

10

20

外周面に図柄が配列されたリールの回転制御を含む遊技の開始に係る処理を行い、停止した前記リールの図柄の組合せにより遊技結果に係る処理を行う遊技制御手段と、遊技に係る値を管理する第1値管理手段及び第2値管理手段とを備え、前記遊技制御手段により所定の契機で有利な遊技状態である有利遊技状態へ移行可能な遊技機であって、

前記第1値管理手段は、第1値を設定可能とし、

前記第2値管理手段は、前記第1値に基づいて値が決定する第2値を設定可能とし、前記第2値を、前記有利遊技状態の初期の獲得可能な遊技媒体の数又は前記第1値のいずれにも変換可能とすることを特徴とする遊技機。

**【請求項4】**

外周面に図柄が配列されたリールの回転制御を含む遊技の開始に係る処理を行い、停止した前記リールの図柄の組合せにより遊技結果に係る処理を行う遊技制御手段と、遊技に係る値を管理する第1値管理手段及び第2値管理手段とを備え、前記遊技制御手段により所定の契機で有利な遊技状態である有利遊技状態へ移行可能な遊技機であって、

10

前記第1値管理手段は、第1値を累積可能とし、

前記第2値管理手段は、前記第1値に基づいて値が決定する第2値を設定可能とし、前記第2値を、前記有利遊技状態の初期の獲得可能な遊技媒体の数又は前記第1値のいずれにも変換可能とすることを特徴とする遊技機。

**【発明の詳細な説明】**

**【技術分野】**

**【0001】**

20

本発明は、遊技機に関する。

**【背景技術】**

**【0002】**

パチンコ店などの遊技ホールに設置される遊技機（スロットマシン：回胴遊技機）は、遊技者が、メダル等の遊技媒体をメダル投入口に投入し、スタートレバーを押下する操作（以下、単に押下、または押下操作という）を行うと、複数のリールが回転するとともに、役の当選、非当選を決定する内部抽選が行われ、続いて各リールを停止させる操作（以下、停止操作という）を行うと、各リールに表示された図柄の組合せが、内部抽選により当選した役の入賞形態を示す図柄の組合せで停止した場合、役が入賞したと判定して遊技媒体を払い出す等の一連の処理を実行する。

30

**【0003】**

近年では、この種の遊技機において、役の入賞を補助する特別演出を行って、遊技者がこの特別演出に従ってリールの停止操作を行うことにより、より配当が高い役が入賞してメダルが獲得しやすい遊技状態であるアシストタイム状態（以下、AT状態という）を一遊技仕様として採用しているものが一般的になっている。

**【0004】**

また、遊技性を左右するAT状態への移行態様は、多岐にわたり、例えば、特定役の当選を契機に行われる移行抽選の当選に基づいて移行させるものや、所定の契機でポイントが変動し、閾値に達したことに基づいて移行させるものがある。

**【0005】**

40

例えば、特許文献1には、当選役の入賞等を契機にポイントを加算または減算をし、当該ポイントの累計に応じて、「小役」が内部当選した旨とその種類とを報知するいわゆるアシスト演出を実行する（AT状態とする）構成を備えた遊技機が記載されている。

また、特許文献2には、当選した役の種類に応じたダメージを相手モンスターに与えて相手モンスターの体力ポイントを減算し、その結果、体力ポイントが「0」となったことを契機に特典を付与する構成を備えた遊技機が記載されている。

**【先行技術文献】**

**【特許文献】**

**【0006】**

**【特許文献1】特開2002-126174**

50

【特許文献 2】特開 2006-246947

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0007】

しかしながら、この種の遊技機では、所定ゲーム数内にポイントが閾値に達すれば A T 状態への移行が確定し、そうでなければ落選が確定するようになっており、ポイントの結果が、遊技者の意志に関わらず、予め定められた遊技様式で遊技結果として反映されてしまうようになっている。すなわち、これらの一連の遊技の流れには遊技者の意志を反映させる余地はなく、画一的な遊技性となっているため、単調となる可能性があり、長期に亘って遊技を行った場合、飽きられてしまう虞がある。

10

【0008】

本発明は、上記事情に鑑みてなされたものであり、遊技者の意志を反映可能な遊技性を備えることにより、遊技の興趣を高め、長期間に亘って飽きににくい遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0009】

第 1 の発明は、外周面に図柄が配列されたリールの回転制御を含む遊技の開始に係る処理を行い、停止した前記リールの図柄の組合せにより遊技結果に係る処理を行う遊技制御手段と、遊技に係る値を管理する第 1 値管理手段及び第 2 値管理手段とを備え、前記遊技制御手段により所定の契機で有利な遊技状態である有利遊技状態へ移行可能な遊技機であって、前記第 1 値管理手段は、第 1 値を設定可能とし、前記第 2 値管理手段は、前記第 1 値に基づいて値が決定する第 2 値を設定可能とし、前記第 2 値を、前記有利遊技状態の初期遊技回数又は前記第 1 値のいずれにも変換可能とする。

20

【0010】

第 2 の発明は、外周面に図柄が配列されたリールの回転制御を含む遊技の開始に係る処理を行い、停止した前記リールの図柄の組合せにより遊技結果に係る処理を行う遊技制御手段と、遊技に係る値を管理する第 1 値管理手段及び第 2 値管理手段とを備え、前記遊技制御手段により所定の契機で有利な遊技状態である有利遊技状態へ移行可能な遊技機であって、前記第 1 値管理手段は、第 1 値を累積可能とし、前記第 2 値管理手段は、前記第 1 値に基づいて値が決定する第 2 値を設定可能とし、前記第 2 値を、前記有利遊技状態の初期遊技回数又は前記第 1 値のいずれにも変換可能とする。

30

【0011】

第 3 の発明は、外周面に図柄が配列されたリールの回転制御を含む遊技の開始に係る処理を行い、停止した前記リールの図柄の組合せにより遊技結果に係る処理を行う遊技制御手段と、遊技に係る値を管理する第 1 値管理手段及び第 2 値管理手段とを備え、前記遊技制御手段により所定の契機で有利な遊技状態である有利遊技状態へ移行可能な遊技機であって、前記第 1 値管理手段は、第 1 値を設定可能とし、前記第 2 值管理手段は、前記第 1 値に基づいて値が決定する第 2 値を設定可能とし、前記第 2 値を、前記有利遊技状態の初期の獲得可能な遊技媒体の数又は前記第 1 値のいずれにも変換可能とする。

【0012】

40

第 4 の発明は、外周面に図柄が配列されたリールの回転制御を含む遊技の開始に係る処理を行い、停止した前記リールの図柄の組合せにより遊技結果に係る処理を行う遊技制御手段と、遊技に係る値を管理する第 1 値管理手段及び第 2 値管理手段とを備え、前記遊技制御手段により所定の契機で有利な遊技状態である有利遊技状態へ移行可能な遊技機であって、前記第 1 値管理手段は、第 1 値を累積可能とし、前記第 2 値管理手段は、前記第 1 値に基づいて値が決定する第 2 値を設定可能とし、前記第 2 値を、前記有利遊技状態の初期の獲得可能な遊技媒体の数又は前記第 1 値のいずれにも変換可能とする。

【0015】

第 1 の発明～第 4 の発明では、遊技に係る値である第 1 値に基づいて第 1 値とは異なる第 2 値を決定することが可能となる。

50

具体的には、通常遊技において設定（累積）可能な第1値に基づいて、有利遊技状態（例えば演出により役の入賞を補助する状態（A T状態））においてA T状態に係る第2値を設定することができる。

このような遊技態様とすることにより、遊技の興趣が高めることができる。

なお、第1値及び第2値は異なる遊技状態で管理されるものであってもよく、また、第1値を所定のタイミングでリセットするようにしてもよい。

#### 【発明の効果】

#### 【0016】

本発明によれば、遊技者の意志を反映可能な遊技性を備えることにより、遊技の興趣を高め、長期間に亘って飽きにくくする。

10

#### 【図面の簡単な説明】

#### 【0017】

【図1】本発明の実施形態に係るスロットマシンの斜視図である。

【図2】同じく、各構成要素の関係を示すブロック図である。

【図3】同じく、スロットマシンにおいて演出表示部に表示されるブリード演出の一例を示す図である。

【図4】同じく、スロットマシンにおいて演出表示部に表示されるブリード演出の一例を示す図である。

【図5】同じく、スロットマシンにおいて演出表示部に表示される調教演出の一例を示す図である。

20

【図6】同じく、スロットマシンにおいて演出表示部に表示されるレース演出の一例を示す図である。

【図7】同じく、スロットマシンにおいて演出表示部に表示されるポイント変換演出の一例を示す図である。

【図8】同じく、スロットマシンにおいて記憶装置に設定されたオーナーズ情報記憶手段に記憶される情報の一例を示す図である。

【図9】同じく、スロットマシンにおいて、遊技の一連の処理の流れを説明するためのフロー図である。

【図10】同じく、スロットマシンにおいて、遊技の一連の処理の流れを説明するためのフロー図である。

30

【図11】同じく、スロットマシンにおいて、遊技の一連の処理の流れを説明するためのフロー図である。

【図12】同じく、スロットマシンにおいて、遊技の一連の処理の流れを説明するためのフロー図である。

【図13】同じく、スロットマシンにおいて、遊技の一連の処理の流れを説明するためのフロー図である。

#### 【発明を実施するための形態】

#### 【0018】

以下、本発明の遊技機の一実施形態を、添付図面を参照しながら詳述する。なお、この実施形態は、本発明を限定するものではない。なお、以下の説明において遊技機の各部の基準となる方向は、その遊技機の正面に對面する遊技者の視点（正面視）に合わせて説明する。

40

#### 【0019】

#### (スロットマシンの外部構成)

図1に示すように、本実施形態の遊技機であるスロットマシンSは、箱型をなし前面の開口部を開閉可能な前扉2を有する筐体1が設けられ、前扉2の前面には、左リール3L、中リール3C、及び右リール3R（以下、まとめてリール3L～3Rまたはリール3ともいう）のそれぞれの外周面に、0～20の21の領域（以下、コマともいう）に区画されて、配列された複数種類の図柄（白7図柄W7、ベル図柄B L、スイカ図柄WM、チエリー図柄CH、リプレイ図柄RP等）のうち、回転方向へ連續して配列されている3つの

50

図柄（上段図柄、中段図柄、下段図柄）を前方から視認可能とする表示窓4と、表示窓4の下方にあって後述するクレジットされたメダル数（最大で50枚のメダル数に制限）を表示するクレジット数表示器及び入賞時の払い出しメダル数を表示する払出表示器等を有する7セグメント表示器から構成される遊技情報表示部8とが設けられる。

【0020】

図1に示すように、前扉2の前面から前方へ突出する操作部OPの上面には、遊技媒体をなすメダルが投入可能であって、内部に設けられたメダル投入スイッチ9a（図2参照）がメダルの投入を契機に作動することによって、後述する記憶装置200にメダル情報が記憶されることによりメダルを電子的に貯留（以下、クレジットという）可能なメダル投入口9と、押下操作により内蔵するベットスイッチ10a（図2参照）が作動することによって、クレジットされたメダルのうち、1回の遊技を行うためのメダルの枚数（以下、規定投入数という）を設定（以下、ベットという）可能なベットボタン10と、回転操作により内蔵するダイヤルスイッチ11a（図2参照）が作動することによって、後述する演出表示部5に表示される演出キャラクタ等の対象を選択可能なダイヤル部11A、及び押下操作により内蔵する決定スイッチ11b（図2参照）が作動することによって、選択状態のキャラクタ等の対象を決定可能な決定ボタン11Bからなるジョグダイヤル11とが設けられる。また、操作部OPの前面の垂直面には、押下操作により内蔵するスタートスイッチ15a（図2参照）が作動することによって、リール3L～3Rを回転可能なスタートレバー15と、リール3L～3Rのそれぞれに対応し、押下操作により内蔵するストップスイッチ16a（図2参照）が作動することによって、リール3L～3Rの回転をそれぞれ停止可能な左ストップボタン16L、中ストップボタン16C、及び右ストップボタン16R（以下、まとめてストップボタン16L～16Rともいう）から構成されるストップボタン16とが設けられる。さらには、操作部OPの下方には、メダル払出口18から払い出されたメダルを溜めておくためのメダル受皿19が設けられる。

【0021】

前扉2における表示窓4の上方には、演出手段600（図2参照）を構成する、複数種類の動画または静止画像を表示可能な演出表示部5と、複数種類の効果音や楽曲が出力されるスピーカ6と、複数種類の点滅パターンを有する演出ランプ7とが設けられている。

【0022】

図1に示すように、表示窓4には、各リール3L～3Rにおいて中段図柄に対応して、左右方向に1本の入賞判定ラインLが設定される。入賞判定ラインLは、後述する全ての遊技状態（通常状態、ボーナス内部状態、ボーナス状態）において、規定投入数（例えば、3枚）のメダルが投入（設定）されることにより有効化される。

【0023】

（スロットマシンSの内部構成）

筐体1の内部には、リール3及びリール3を回転、停止制御可能な駆動源を含むリールユニット310（図2参照）と、メダルを貯留するメダル貯蔵タンク（図示省略）と、貯留しているメダルを1枚単位で払い出し可能なホッパーユニット320（図2参照）と、スロットマシンSに対して外部からの電力を供給可能な電源ユニット（図示省略）と、後述する制御基板100とが設けられる。電源ユニットには、メダルの賭数（ベット数）に対する払出数の割合であるいわゆる払出率を調整可能な「設定値」を段階的に変更（以下、設定変更という）するための設定変更スイッチ（図示省略）を内蔵した設定変更ボタン（図示省略）が設けられている。

【0024】

次に、図2を参照して本実施形態のスロットマシンSの機能を説明する。

【0025】

（制御基板100）

図2に示すように、本実施形態のスロットマシンSには、遊技の全体を制御する制御基板100が設けられ、制御基板100は、入力手段であるメダル投入スイッチ9a、ベットスイッチ10a、スタートスイッチ15a、ストップスイッチ16a等が作動の際に発

10

20

30

40

50

信する入力信号の入力に基づいて、遊技を実行するための各種の演算処理を行うとともに、当該演算処理の結果に基づいて、出力手段であるリールユニット310やホッパユニット320等の出力動作の制御を行う。また、制御基板100は、ダイヤルスイッチ11a、決定スイッチ11b等が作動の際に発信する入力信号の入力に基づいて、また、遊技を実行するための各種の演算処理の結果に基づいて、遊技を補助したり、盛り上げたりするための演出や後述する演出状態や演出ステージに係る演算処理を行うとともに、当該演算処理の結果に基づいて、演出手段600である演出表示部5、スピーカ6または演出ランプ7等の演出に係る制御を行うものである。

この制御基板100の機能は、CPUが所定のメモリに格納されたプログラムからなるソフトウェアを実行することにより実現される。

10

#### 【0026】

具体的には、図2に示すように、制御基板100は、遊技制御手段110と、演出制御手段120と、演出状態管理手段130と、遊技回数計数手段140と、演出ステージ管理手段(遊技区間管理手段)150、パラメータ管理手段(第1値管理手段)160と、ポイント管理手段(第2値管理手段)170と、リセット手段180と、記憶装置200とを含んで構成される。

#### 【0027】

記憶装置200は、本実施形態のスロットマシンSにおけるシステムプログラムが記憶されたROMと、制御基板100で生成されるシステムプログラムで使用するフラグや演算した値等の各種データが記憶されるとともに、ワークエリアとして使用されるRAMとによって構成される。具体的に、記憶装置200は、遊技制御手段110や演出制御手段120等が処理に要する情報を一時的に記憶するための記憶領域(カウンタ等)や、処理の際に参照するデータを格納しているテーブル等が設定されている。

20

#### 【0028】

以下、遊技制御手段110が行う遊技に係る制御について説明する。

なお、以下の説明において「抽選」(例えば後述する、内部抽選やレース抽選等)は、いずれも同様の抽選手法を採用しており、抽選主体(例えば後述する、遊技制御手段110やポイント管理手段170等)が、所定の契機で乱数生成手段(図示省略)により生成された乱数値(例えば、0~65535の65536個、または0~32767の32768個の値)から1個の値を取得し、抽選の目的に応じた抽選テーブル(例えば後述する、内部抽選テーブルやレース抽選テーブル)を参照して、取得した値に基づいて、乱数値に対応して抽選テーブルに設定された情報(例えば、役、当否に係る情報、または値等)を抽選結果として出力するようになっている。

30

#### 【0029】

##### (遊技制御手段110)

遊技制御手段110は、規定投入数のメダルがメダル投入口9に投入されるか、または、メダルがクレジットされた状態でベットボタン10の押下操作がされてベットされることに基づいて、スタートレバー15の操作及び入賞判定ラインLを有効化する処理を行う。続いて、スタートレバー15の押下操作を契機に、遊技が開始され、リール3L~3Rを回転制御するとともに、上述の乱数値を用いた役の当選、非当選(以下、はづれともいいう)を決定する内部抽選を、記憶装置200に記憶された内部抽選テーブルを参照して実行し、リール3L~3Rの回転速度が所定の速度まで上昇したことを条件として、ストップボタン16L~16Rへの操作を有効化する処理を行う。続いて、任意のタイミングでストップボタン16L~16Rが押下操作(リール3の停止操作)されたことにに基づいて、内部抽選の結果に応じた停止位置で回転中のリール3L~3Rを、記憶装置200に記憶された停止制御テーブル(図示省略)を参照等して停止制御し、記憶装置200に記憶された入賞判定テーブル(図示省略)を参照して当選した役の入賞形態を示す図柄の組合せ(以下、図柄組合せという)が入賞判定ラインL上に表示されたか否かを判断し、当選した役の入賞形態を示す図柄組合せが表示されたこと(遊技結果)に基づいて当該役が入賞したと判断した場合は、役の配当(予め定められた入賞した際のメダルの払出数)に応

40

50

じた枚数のメダルをホッパー ユニット 320 に払出させる制御を行い、メダルをメダル払出口 18 からメダル受皿 19 へ払い出させて（所定の処理）遊技が終了する。

【0030】

遊技制御手段 110 は、後述する役のうちリプレイが入賞したことに基づいて、遊技者が所持するメダル（クレジットメダルを含む）を投入せずに前回の遊技の際の投入数と同じ枚数分のメダルを自動的に投入状態とする自動投入処理（所定の処理）を行う。また、遊技制御手段 110 は、内部抽選や遊技状態等の上記処理の結果に係る情報等をデータ信号として演出制御手段 120 へ送信する。

【0031】

なお、本明細書において、スタートレバー 15 の押下操作によりリール 3L～3R が回転してから、ストップボタン 16L～16R の押下操作によりリール 3L～3R が停止した結果、入賞判定ライン L 上に表示された図柄組合せに基づく処理が完了するまでを 1 遊技（1 ゲーム）とする。

10

【0032】

以下、遊技制御手段 110 が行う主な処理及び制御について詳説する。

（内部抽選）

遊技制御手段 110 は、内部抽選に係る制御及び処理を行う。

具体的に、遊技制御手段 110 は、後述する遊技状態である、通常状態、ボーナス内部状態、ボーナス状態等に応じて、記憶装置 200 に記憶されている複数の内部抽選テーブルから、内部抽選において参照する 1 つを選択する内部抽選テーブル選択処理を行う。内部抽選テーブルには、通常状態において参照される内部抽選テーブル A、ボーナス内部状態において参照される内部抽選テーブル B、ボーナス状態において参照される内部抽選テーブル C がそれぞれ設定されている。

20

【0033】

内部抽選テーブル選択処理において、選択対象となる各内部抽選テーブルには、上述の乱数値のそれぞれに対して、小役、リプレイ、ビッグボーナス B B などの各種の役、及びこれらの役に当選しない「はずれ」のいずれかが対応するように設定されている。役は、左リール 3L、中リール 3C、右リール 3R のそれぞれに対応する 3 つの図柄組合せ（以下、入賞形態を示す図柄組合せともいう）から構成される。

【0034】

30

具体的に小役として、ベル、スイカ、チェリー、複数の特殊小役等が設定されており、小役毎に、配当や、入賞形態を示す図柄組合せの数が役毎に異なる場合があるように設定されている。本実施形態のスロットマシン S では、ベルは特殊小役よりも配当が高く設定され、特殊小役はベルよりも入賞形態を示す図柄組合せの数が多くなるように設定されている。

【0035】

また、本実施形態のスロットマシン S では、1 回の内部抽選で複数種類の小役（例えば、ベル及び特殊小役）が同時に当選するように同一の乱数値に対して複数種類の小役が対応づけられる当選領域として複数種類の打順小役が設定されており、当選した打順小役の種類によって、ストップボタン 16L～16R の押し順に応じて入賞する役が異なるよう（例えば、ベルまたは特殊小役のいずれか一方）に設定されている。

40

【0036】

内部抽選テーブル A または B では、複数の打順小役がそれぞれ当選する場合があるよう に、また、内部抽選テーブル C ではベルが単独で、内部抽選テーブル A～C では、スイカ、またはチェリーがそれぞれ単独で当選する場合があるように、役と乱数値との対応関係が設定される。

また、はずれについては、内部抽選テーブル A では抽選対象として設定されておらず、内部抽選テーブル B でははずれの確率が極めて低く設定されており（例えば、1 / 65536）、内部抽選テーブル C でははずれの確率が相対的に高く設定されている（例えば、約 1 / 3.9）。

50

## 【0037】

また、リプレイは1種類設定されており、各内部抽選テーブルに応じて当選確率が異なるように設定されている。具体的には、内部抽選テーブルBのリプレイの当選確率（例えば、約1/3.9）は、内部抽選テーブルAの当選確率（例えば、約1/7.3）より高確率に設定され、内部抽選テーブルCは、リプレイを抽選対象とし設定されていない。

## 【0038】

また、ボーナスは、ビッグボーナスB Bが設定されており、遊技状態が通常状態に対応する内部抽選テーブルAでは、ビッグボーナスB Bが抽選対象として設定されているが、その他の遊技状態に対応する内部抽選テーブルB、Cでは、ビッグボーナスB Bが抽選対象から除外されている。

10

## 【0039】

遊技制御手段110は、スタートレバー15の押下操作を契機に取得した、乱数値に基づいて、内部抽選テーブル選択処理により選択した抽選テーブルを参照して、役の当否を決定する内部抽選を行う。

## 【0040】

また、遊技制御手段110は、内部抽選において役が当選した際、当選した役に応じて、入賞するまで次回以降の遊技に当選状態を持ち越し可能な当選フラグである持ち越し可能フラグ（ビッグボーナスB Bに対応）と、入賞の有無に関わらず次回以降の遊技に当選状態を持ち越されない当選フラグである持ち越し不可フラグ（ビッグボーナスB Bではない役に対応）とのいずれかを設定する。本実施形態のスロットマシンSでは、ビッグボーナスB Bの当選フラグが持ち越されている後述するボーナス内部状態の遊技において、小役やリプレイが当選した場合には、その遊技においてはビッグボーナスB Bの持ち越し可能フラグと小役またはリプレイの持ち越し不可フラグとが同時に設定される状態となる。

20

## 【0041】

## (リール制御処理)

遊技制御手段110は、リール3L～3Rの回転及び停止を制御するリール制御処理を行う。

遊技制御手段110は、リール制御処理として、主にスタートスイッチ15aの入力信号に基づいて、リール3L～3Rを回転させるリール回転制御と、ストップスイッチ16aの入力信号に基づいて、左ストップボタン16Lに対応した左リール3Lを、中ストップボタン16Cに対応した中リール3Cを、右ストップボタン16Rに対応した右リール3Rを、内部抽選の結果に応じた態様で停止させるリール停止制御とを行う。

30

## 【0042】

ここで、遊技制御手段110は、リール停止制御として、リール3L～3Rを停止する際、ロジック演算により回転中のリール3L～3Rの停止位置を決定するための処理として、役毎に定められた入賞に係る優先順位データに基づいてストップスイッチ16aの作動時点（ストップボタン16L～16Rの押下操作が検出された時点）におけるリール3L～3Rの位置である押下検出位置から0～4コマの範囲内に存在する5コマ分の停止位置の候補に対して優先度を求めるロジック演算処理と、記憶装置200に記憶されている停止制御テーブル（図示省略）を参照して回転中のリール3L～3Rの停止位置を求める処理であるテーブル参照処理とを行っている。なお、リール停止制御において、押下検出位置から停止位置までのいわゆる滑りコマ数（引き込み範囲ともいう）は最大5コマに設定されている。

40

## 【0043】

例えば、ロジック演算処理において内部抽選で複数種類の小役（例えば、打順小役）が当選した場合における停止位置の候補についての優先度を求める方法は、リール3L～3Rを停止する際、入賞判定ラインL上に表示可能な図柄組合せの種類（数）に応じて優先度を求める場合と、小役に予め定められている配当に応じて優先度を求める場合とが設定されている。

## 【0044】

50

本実施形態のスロットマシンSでは、入賞に係る優先順位データには優先順位として「リプレイ>小役>ボーナス」の関係となるように設定されており、ロジック演算処理において2種類以上の役の当選フラグが設定されている場合には、各役に対応付けられた優先順位に従って優先度を求める。従って、ボーナス内部状態（ボーナスに係る当選フラグが設定されている状態）で、リプレイや小役が当選した場合は、ロジック演算処理により、ボーナスよりも、リプレイや小役が優先して入賞するように優先度が求められる。

#### 【0045】

一方、テーブル参照処理では、上述のようにロジック演算処理を行った結果、最も優先度の高い停止位置の候補が複数得られた場合に、いずれの位置を停止位置とするかを、停止制御テーブルを参照して決定する。停止制御テーブルには、役の当選または非当選に応じて、押下検出位置と実際の停止位置との対応関係が設定されている。10

#### 【0046】

本実施形態のスロットマシンSでは、遊技制御手段110は、ロジック演算処理及びテーブル参照処理を適宜行うことにより、打順小役が当選した際に、ストップボタン16L～16Rの6通りの押し順に応じて、停止位置を決定して入賞する役が異なるように制御している。

#### 【0047】

ここで、ロジック演算処理及びテーブル参照処理においては、複数の打順小役に対して正解押し順と不正解押し順とがそれぞれ設定されており、内部抽選で、打順小役に当選した際、正解押し順でストップボタン16L～16Rが押下操作された場合には、ストップボタン16L～16Rの押下タイミングに関わらずベルを、不正解押し順でストップボタン16L～16Rが押下操作された場合には、ストップボタン16L～16Rの押下タイミングに関わらず特殊小役を入賞させることができる停止位置の候補が最も高くなるようにそれぞれロジック演算を行い、それぞれの押し順で押下操作した際に、対応する役が停止するように押下検出位置に対して実際の停止位置（滑りコマ数）が設定された停止制御テーブルを参照して、停止位置を決定する。ここで、リール3における図柄の配列と引き込み範囲との関係から、打順小役が当選した際、正解押し順でストップボタン16L～16Rが押下操作された場合には、押下操作のタイミングにかかわらず、必ずベルが入賞するようになっているが、不正解押し順でストップボタン16L～16Rが押下操作された場合には、押下操作のタイミングによっては、特殊小役が入賞する場合と特殊小役が入賞しない場合（いわゆる取りこぼし）とがあるように設定されている。すなわち、ベルよりも特殊小役の方が、上述のように配当も少く、メダルを獲得する小役として不利となるように設定されている。20

#### 【0048】

また、ロジック演算処理では、リール停止制御の際、引き込み範囲内にある図柄を引き込み可能として、当選した役を入賞させることができるようにリール3L～3Rを停止させる制御処理である引き込み処理、または、リール停止制御の際、引き込み範囲内にある図柄であっても、当選していない役を入賞させることができないように、リール3L～3Rを停止させる制御処理である蹴飛ばし処理を行うための停止位置の候補を求める処理を行っている。30

#### 【0049】

（遊技状態移行制御）

遊技制御手段110は、所定の移行条件の成立に基づいて（以下、単に契機ともいう）、通常状態、ボーナス内部状態、及びボーナス状態の間でそれぞれ遊技状態を移行させる遊技状態移行制御を行う。

#### 【0050】

遊技状態移行制御では、通常状態を初期状態として、通常状態において内部抽選によるビッグボーナスB Bの当選を契機として、遊技者が他の遊技状態よりも長期間遊技を行うことが可能なボーナス内部状態へ移行させ、さらに、ビッグボーナスB Bの入賞形態を示す図柄組合せが入賞判定ラインL上に表示されたことを契機としてボーナス状態へ移行さ40

せ、ボーナス状態の終了を契機として通常状態へ移行させる制御を行う。

【0051】

また、遊技制御手段110は、ボーナス状態では、ボーナス状態によって払い出されたメダルの合計数により終了条件が成立したか否かを判断し、予め定められた所定枚数（例えば、100枚）を超えるメダルが払い出されたことを契機としてボーナス状態を終了させる。

【0052】

なお、遊技制御手段110は、記憶装置200に設定されたフラグ記憶手段（図示省略）に、遊技状態に対応するフラグを設定または消去（以下、クリアともいう）することによって、遊技状態を移行（設定）するような制御を行っている。

【0053】

次に、本実施形態のスロットマシンSの特有の遊技性について説明する。

本実施形態のスロットマシンSでは、遊技者は遊技を行なながらスロットマシンSのメインキャラクタ（演出キャラクタ）であって、演出表示部5に動的または静的に表示される競走馬を、生産（以下、ブリードともいう）し、育成（以下、調教ともいう）し、レースに出走させることができる。また、遊技者はブリードや育成に失敗した場合や、新たな競走馬の獲得を望む場合、その競走馬を売却することができ、その場合、遊技者は売却利益を得て、新たにブリードからリストートすることができる。遊技者は、上述のレースで獲得した賞金、または競走馬を売却することにより得た金銭（共に、後述する遊技における金銭的価値（遊技上の価値））を、有利遊技（後述するAT遊技）の回数に変換することができ、また、より良い競走馬を獲得するために、ブリードに投資するかを選択することもできる。

ここで、良い競走馬は、後述するパラメータ（第1値、第1遊技ポイントともいう）の初期値または増加率が相対的に高く設定され、容姿良好に設定される。また、良い競走馬には、種馬料が極めて高額に設定されたりブリード確率（後述する競走馬選択範囲確定処理において選択される確率）が極端に低く設定される希少種等も設定されている。このような良い競走馬や希少種は遊技において大きな価値（遊技上の価値）をなし、獲得（育成）することが遊技の目的となりうる場合がある。

以下、上述の遊技性を成すための制御、処理を行うために、本実施形態のスロットマシンSは、以下の構成を備える。

【0054】

（演出制御手段120）

演出制御手段120は、遊技制御手段110からのデータ信号、及び後述の演出状態（演出状態フラグ）や後述する演出ステージ（演出ステージフラグ）に基づいて、演出データが記憶されている記憶装置200の演出データ記憶領域（図示省略）を参照し、演出手段600の一つである演出表示部5を介して行う表示演出、スピーカ6を介して行う音響演出、または演出ランプ7等を介して行う照明演出に係る演出制御を行う。

【0055】

また、演出制御手段120は、スロットマシンSのメインキャラクタである競走馬を演出表示部5に表示させる制御を行うが、競走馬は、後述する基本能力や成長能力等に応じて、その外観が変化するようになっており、基本能力や成長能力が高い競走馬（希少種を含む）ほど、容姿良好（例えば、容姿端麗、筋骨隆々）に設定されている。

【0056】

（演出状態管理手段130）

演出状態管理手段130は、通常演出状態や、AT状態を含む複数種類の演出状態を管理し、所定の契機で演出状態を移行（他の演出状態に設定）させる制御を行う。

なお、演出状態管理手段130は、演出状態に対応する演出状態フラグ（例えば、通常演出状態に対応する通常演出フラグ、AT状態に対応するATフラグ）を、記憶装置200に設定されたフラグ記憶手段（図示省略）に設定または消去することによって、演出状態を移行（設定）する制御を行う。

10

20

30

40

50

## 【0057】

具体的に、演出状態管理手段130は、AT状態（有利遊技状態）における遊技（以下、AT遊技ともいう）に係る管理を行う。

演出状態管理手段130は、後述するようにAT終了判定カウンタの値が「0」から「1」以上（例えば、「50」）となった場合に、フラグ記憶手段にATフラグを設定し、AT遊技を開始し、AT遊技が行われる毎にAT終了判定カウンタのカウント値をデクリメントするデクリメント処理を行い、デクリメント処理の結果、AT終了判定カウンタの値が閾値（例えば「0」）に達したことに基づいて、AT状態を終了させる制御を行う。なお、演出状態管理手段130は、AT遊技においてピッグボーナスBBが入賞した場合にもAT状態を終了させる。この場合、演出状態管理手段130は、AT終了判定カウンタの値を初期値にリセットしても、AT終了判定カウンタの値を持ち越すようにして、次回のAT状態において残りのカウント値分の遊技回数を消化させるようにしてもよい。

## 【0058】

ここで、演出制御手段120は、演出状態がAT状態において、内部抽選で打順小役が当選すると、ベルを入賞させることができるトップボタン16L～16Rの押し順（正解押し順）を報知する第1特別演出を演出表示部5やスピーカ6、または演出ランプ7等に実行させる制御を行い、遊技者が第1特別演出に従ってトップボタン16L～16Rを押下操作することにより、正解押し順で押下操作をすることができるため、ベルが入賞して規定投入数よりも多い配当（例えば、7枚）を受けることができ、メダルを増加させることができる。

## 【0059】

## (遊技回数計数手段140)

遊技回数計数手段140は、1遊技毎、具体的には、スタートレバー15の押下操作が有効化された状態でスタートレバー15が押下操作される毎に、記憶装置200に設定された遊技回数カウンタ（図示省略）に「1」を加算するインクリメント処理を行う。

また、遊技回数計数手段140は、遊技回数カウンタに累積した値が天井値（例えば、「1500」）に達して競走馬が引退する場合や、遊技者により所有する競走馬を売却するためのジョグダイヤル11の操作（以下、売却操作ともいう）が行われたこと、または、スロットマシンSの設定変更や、演出状態（AT状態）等のリセット（いわゆるサブリセット）に基づいて、遊技回数カウンタに累積した（記憶された）値をクリアする遊技回数カウンタ初期化処理を行う。

## 【0060】

## (演出ステージ管理手段150)

演出ステージ管理手段（遊技区間管理手段）150は、競走馬の成長過程を段階的に示すための複数の演出ステージ（遊技区間）を管理しており、具体的に、ブリードによって初期状態の競走馬（以下、初期競走馬ともいう）を選択可能な才能発掘ステージ、競走馬を調教により成長させる育成ステージ、育成した競走馬をレースに出走させる競争ステージを含む複数の演出ステージ間を、所定の契機で移行（他の演出ステージに設定）させる制御を行う。

## 【0061】

演出ステージ管理手段150は、上述の遊技回数計数手段140によりカウントされた遊技回数に応じて、演出ステージを移行するように制御しており、具体的には、遊技回数カウンタに記憶された値（遊技回数）がクリアされたことに基づいて才能発掘ステージへ移行し、遊技回数が第1閾値（例えば、50ゲーム）に達したことに基づいて、才能発掘ステージから育成ステージ（特定遊技区間）へ移行し、遊技回数が第2閾値（例えば、250ゲーム）に達したことに基づいて、育成ステージから競争ステージへ移行するように制御する。

## 【0062】

ここで、演出制御手段120は、各演出ステージにおいて、各演出ステージ固有の演出を行うように制御する。また、遊技者が、ジョグダイヤル11の操作によって、所定の選

10

20

30

40

50

択（決定）を行う場合には、演出表示部5において、選択対象を表示し（例えば、初期競走馬、成長能力、レース等）、ジョグダイヤル11の操作に伴って、選択状態と非選択状態を明示（表示）し、かつ選択した対象が決定された場合には、その決定状態を明示（表示）する制御を行う。

#### 【0063】

##### （才能発掘ステージ）

具体的に演出制御手段120は、才能発掘ステージにおいて、競走馬の0歳から1歳までの成長過程を表示等させる演出や、遊技者に対して複数の競走馬の中から初期競走馬を選択させるための演出であるブリード演出を演出表示部5やスピーカ6、または演出ランプ7等に実行させる制御を行う。図3及び図4に示すように、ブリード演出では、後述する競走馬選択範囲確定処理の結果に基づいて、演出表示部5において複数の牡馬と複数の牝馬を表示し、遊技者がジョグダイヤル11によって、その中からそれぞれ1頭ずつを選択（決定）する操作（以下、ブリード操作という）を行うと、交配の結果生まれた1頭の競走馬を初期競走馬として決定する態様で演出が行われる。本実施形態のスロットマシンSでは、後述するように競走馬選択範囲確定処理において決定された遊技者が選択可能な「初期競走馬」から1の競走馬を選択するものであるため、ブリード演出において選択する牡馬及び牝馬は実質的に関係がなく、実際上、遊技者は、ブリードの結果として表示される初期競走馬を直接選択していることとなる。

10

#### 【0064】

また、演出制御手段120は、遊技者が決定した初期競走馬の基本能力（距離特性）、成長能力に係る情報（パラメータ）を、次の演出ステージである育成ステージへ移行するまでの間に、所定の役（例えば、リプレイ）の当選に基づいて、演出表示部5において段階的に一部ずつ表示させ、育成ステージ直前の遊技においては、リプレイの当選の有無にかかわらず全部表示させる制御を行う（それ以降、遊技者はパラメータを含むパラメータをいつでも閲覧可能な状態となる）。このように、徐々に初期競走馬の基本能力等の情報を表示することにより、少なくとも才能発掘ステージにおいて遊技を継続して行うモチベーションを付与することができる。

20

#### 【0065】

##### （育成ステージ）

演出制御手段120は、育成ステージ（特定遊技区間）において、競走馬の1歳から2歳までの成長過程を表示等させる演出や、後述するパラメータ管理手段160による調教抽選に係る演出や、その当選に合わせて競走馬の調教に係る演出である調教演出を演出表示部5やスピーカ6、または演出ランプ7等に実行させる制御を行う。

30

#### 【0066】

調教演出では、複数種類の調教内容（例えば、プール、コース追い、坂路追い等）から1つを選択することによって、調教抽選に当選した値の加算対象を複数の成長能力（スピード、スタミナ、体力、瞬発力）から選択することができる。具体的に、遊技者は、図5に示す調教演出に基づいて、ジョグダイヤル11によって、スピードと体力を加算対象とするプール調教、瞬発力とスピードを加算対象とするコース追い調教、スタミナと体力を加算対象とする坂路追い調教のいずれかを選択する操作（以下、調教パラメータ選択操作という）を行うことにより、調教抽選に当選した値を、遊技者が選択した調教に対応する成長能力に加算することができる。

40

#### 【0067】

##### （競争ステージ）

演出制御手段120は、競争ステージにおいて、競走馬の3歳以降の様子を表示等させる演出や、所定の遊技周期（例えば、20ゲーム毎）で開催するレースの告知演出（以下、レース告知演出という）や、後述するレース抽選やレース抽選の結果に係る演出であるレース演出を演出表示部5やスピーカ6、または演出ランプ7等に実行させる制御を行う。また、競走馬をレースに出走させないときは、厩舎での競走馬の様子を表示する厩舎演出を行う。また、遊技者は、図6に示すレース演出におけるレース告知演出が行われるタ

50

イミングで、複数のレースから参加するレースを選択するかまたはレースを辞退（以下、不参加ともいう）するかをジョグダイヤル11の操作（以下、レース選択操作という）により決定することができる。

【0068】

なお、演出ステージ管理手段150は、演出ステージに対応する演出ステージフラグ（例えば、才能発掘ステージに対応する才能発掘フラグ、育成ステージに対応する育成フラグ、競争ステージに対応する競争フラグ）を、記憶装置200に設定されたフラグ記憶手段（図示省略）に設定または消去することによって、演出ステージを移行（設定）する制御を行う。

【0069】

また、演出制御手段120は、これらの演出ステージとは無関係に遊技者のジョグダイヤル11の操作に基づいて行われる演出として、所有している競走馬を売却するための競走馬売却演出と、後述する遊技上の価値である第2遊技ポイント（第2値）を他の遊技上の価値（AT遊技回数等）に変換するためのポイント変換演出を演出表示部5やスピーカ6、または演出ランプ7等に実行させる制御を行う。

遊技者は、競走馬売却演出に基づいて、売却操作をすることによって競走馬を売却することができ、また、図7に示すポイント変換演出に基づいて、ジョグダイヤル11によって第2遊技ポイントを例えばAT遊技回数に変換する操作（以下、ポイント変換操作という）を行うことにより、第2遊技ポイントをAT遊技回数に変換することができる。

【0070】

（パラメータ管理手段160）

パラメータ管理手段（第1値管理手段）160は、競走馬の能力等を表し、競争ステージにおけるレースの勝敗に影響を与えるパラメータ（第1値、第1遊技ポイント）を管理する。

【0071】

競走馬の能力には、基本能力としてスプリンタとステイバー等の「距離適性」が設けられ、「1～5」の5段階のパラメータ（以下、距離適性パラメータという）が設定されている。例えば、距離適性パラメータにおいて「5」は最も優遇され、「1」は最も冷遇される。

【0072】

なお、本実施形態のスロットマシンSでは、距離適性パラメータに「5」が設定される競走馬のブリード確率（出現確率）を著しく低く設定されており、このような初期競走馬を希少種として扱っており、高い遊技上の価値を有している。

【0073】

また、基本能力とは異なる成長能力として「スピード（SP）」、「スタミナ（ST）」、「体力（VT）」、「瞬発力（EP）」等が設けられ、「1～10（10が最も優れている）」の10段階のパラメータ（以下、成長能力パラメータという）が設定され、上述の距離適性パラメータに応じて、各成長能力の初期値（初期競走馬に設定される初期パラメータ）や、成長度合い（後述する調整抽選に当選する値）がそれぞれ変動するよう設定されている。すなわち、距離適性パラメータが高いほど（例えば、「5」）、各距離適性に応じた成長能力パラメータの初期値及び成長度合いが高くなるように設定されている。

【0074】

例えば、距離適性を示すスプリンタは「スピード（SP）」を特性とする基本能力であって、他の成長能力よりも「スピード（SP）」の初期値及び成長度合いが高くなるように設定されている。また、距離適性を示すステイバーは「スタミナ（ST）」を特性とする基本能力であって、他の能力よりも「スタミナ（ST）」の初期値及び成長度合いが高くなるように設定されている。

【0075】

また、基本能力や成長能力以外に、キャラクタの育成の完成度（以下、育成完成度とい

10

20

30

40

50

う)が設けられ、「1～5(5が最も優れている)」の5段階のパラメータ(以下、育成完成度パラメータという)が設定されている。パラメータ管理手段160は、育成ステージが終了する際、育成完成度パラメータに応じた値を各成長能力パラメータに乗算する。

#### 【0076】

具体的には、パラメータ管理手段160は、育成完成度パラメータが「5」の場合、各成長能力パラメータに例えば「2」を乗算し、育成完成度パラメータが「4」の場合、各成長能力パラメータに「例えば1.5」を乗算し、育成完成度パラメータが「3」の場合、各成長能力パラメータに例えば「1.2」を乗算し、育成完成度パラメータが「2」の場合、各成長能力パラメータに例えば「1」を乗算し、育成完成度パラメータが「1」の場合、各成長能力パラメータに例えば「0.8」を乗算する。このように、育成完成度パラメータが、成長能力パラメータを変動させることによって、レースの勝率(レース抽選の当選確率)に影響を与える。

なお、各成長能力パラメータに育成完成度パラメータに応じた値を乗算しているが、乗算対象となる成長能力パラメータを遊技者に選択させてもよい。

#### 【0077】

また、上述の能力や育成完成度の他に、調教により消費(減少)する場合がある「消費体力」が設けられ、「1～5(5が最も満たされている状態)」の5段階のパラメータ(以下、消費体力パラメータという)が設定されている。消費体力パラメータの値が、後述する調教抽選や育成完成度変動抽選の結果に影響を与える。

#### 【0078】

また、競走馬には、レースの結果に応じて変化する遊技における金銭的価値(以下、価値パラメータともいう)である後述する遊技上の価値である第2遊技ポイントが対応付けられて設定されている。

#### 【0079】

このように、パラメータ管理手段160は、距離適性パラメータ、成長能力パラメータ、育成完成度パラメータ、消費体力パラメータ、価値パラメータを含む競走馬に係るパラメータ(第1遊技ポイント)を管理する。

#### 【0080】

##### (競走馬選択範囲確定処理)

パラメータ管理手段160は、演出ステージが才能発掘ステージに移行したことに基づいて、遊技者が選択可能な複数の競走馬を決定するための競走馬選択範囲確定処理を、記憶装置200に設定された競走馬選択抽選テーブル(図示省略)を参照して行う。競走馬選択抽選テーブルには、複数の初期競走馬が選択対象として設定されている。

#### 【0081】

パラメータ管理手段160は、競走馬選択範囲確定処理を行うことによって、遊技者が選択可能な競走馬の範囲を、遊技者が所有する第2遊技ポイント(遊技において所持する賞金または金銭)に応じて変動させ、第2遊技ポイントが多いほど、遊技者が選択可能な初期競走馬の範囲を拡大させて、パラメータが高い(第1遊技ポイントが多い)競走馬を選択可能としている。

すなわち、所定のパラメータを有する競走馬を決定(獲得)することは、第2遊技ポイントを使用して、所定のパラメータ(第1遊技ポイント)を獲得することといえる。

なお、希少種については、第2遊技ポイント以外の所定の条件を満たす必要があり、競走馬選択範囲確定処理において出現し難くなるように設定されている。

#### 【0082】

##### (初期情報設定処理)

パラメータ管理手段160は、遊技者により決定された1の初期競走馬の基本情報やパラメータ等のプロファイル情報を、競走馬選択抽選テーブルを参照して、記憶装置200に設定されたオーナーズ情報記憶手段(図示省略)に記憶させる初期情報設定処理を行う。図8に示すように、初期情報設定処理の結果、オーナーズ情報記憶手段には、才能発掘ステージにおいて選択(決定)された競走馬の名前や、所定の遊技回数に応じて変化する

10

20

30

40

50

年齢や、育成完成度、消費体力、距離特性、獲得賞金（第2遊技ポイントの獲得累計）価値、成長能力に係る情報（パラメータ）等が記憶される。

【0083】

（調教抽選）

パラメータ管理手段160は、育成ステージにおいて、調教役である、ベル、スイカ、チェリーが当選し、調教パラメータ選択操作が行われたことに基づいて、選択された成長能力パラメータに加算する値（例えば、「0～3」）を決定する調教抽選を記憶装置200に設定されている調教抽選テーブルを参照して行う。調教抽選において参照する調教抽選テーブルには、距離特性に対応する成長能力が優遇されるように値が設定されているため、パラメータ管理手段160は、調教抽選において、設定されている距離適性パラメータに応じて成長能力パラメータに加算する値が変化するようになっている。

10

【0084】

パラメータ管理手段160は、調教パラメータ選択操作で選択された成長能力（調教）に対応してオーナーズ情報記憶手段に設定されている成長能力パラメータに対して当選した値を加算（変更）するパラメータ加算処理を行う。

【0085】

（育成完成度変動抽選）

また、パラメータ管理手段160は、調教抽選に当選したことに基づいて、育成完成度パラメータを上げるか、下げるか、維持するかを決定する育成完成度変動抽選を、記憶装置200に設定され、上げ当選領域、下げ当選領域、及び維持当選領域が設定された育成完成度変動抽選テーブル（図示省略）を参照して行う。

20

【0086】

（体力減算抽選・体力回復処理）

また、パラメータ管理手段160は、調教抽選が行われたことに基づいて、オーナーズ情報記憶手段に記憶されている消費体力パラメータを減算させる（当選）か否（非当選）かを決定する消費体力減算抽選を、記憶装置200に設定された減算抽選テーブル（図示省略）を参照して行う。パラメータ管理手段160は、消費体力減算抽選に当選したことに基づいて、オーナーズ情報記憶手段に記憶されている消費体力パラメータから「1」を減算するデクリメント処理を行う。

30

【0087】

ここで、上述したように、消費体力パラメータの値は、調教抽選や育成完成度変動抽選の結果に影響を与えている。

具体的には、消費体力パラメータの値が高くなるほど、上述の調教抽選において高い値（例えば、「3」）が当選する確率や、上述の育成完成度変動抽選において育成完成度パラメータを上げる決定がされる確率が向上するように設定され、値が低くなるほど、調教抽選において低い値（例えば、「0」）が当選する確率や、育成完成度変動抽選において育成完成度パラメータを下げる決定がされる確率が向上するように設定されている。

【0088】

また、パラメータ管理手段160は、例えば、所定の役（例えば、リプレイ）が連続して当選した場合に、オーナーズ情報記憶手段に記憶されている消費体力パラメータに所定の値を加算する消費体力回復処理を行っている。体力回復処理においては、リプレイが連続して当選すればするほど、消費体力パラメータの回復（値）の増加幅が大きくなるようになっている。

40

【0089】

（育成完成度乗算処理）

パラメータ管理手段160は、上述の通り、育成ステージ終了の際、各成長能力パラメータに育成完成度パラメータに応じた値を乗じ、その値を、オーナーズ情報記憶手段に設定し、競争ステージにおける成長能力パラメータとする育成完成度乗算処理を行う。

【0090】

（経年変化処理）

50

パラメータ管理手段 160 は、競争ステージにおいて競走馬が経年変化する様で、成長パラメータを向上させたり、低下させたりする経年変化処理を行う。例えば、競走馬のピークの歳（例えば 5 歳）以降、年々、成長パラメータの一部または全てを、例えば「1」減算させる処理を行う。これにより、競走馬がピークを迎えたり、レースに勝ち難くなったりして、遊技者は、育成ゲームの側面としての遊技の醍醐味を味わうことができる。なお、減算する値は「1」に限らずそれ以上でもよい。

#### 【0091】

##### （ポイント管理手段 170）

ポイント管理手段（第2値管理手段）170 は、他の遊技上の価値（AT 遊技回数または初期競走馬）と変換可能であって、遊技における金銭的価値（賞金または金銭）である第2遊技ポイント（第2値、単位、P）を管理する。本実施形態のスロットマシン S では、ポイント管理手段 170 は、演出ステージが競争ステージにおいて、レースの勝利（レース抽選の当選）を条件としてレースに応じた賞金である第2遊技ポイントを遊技者に付与する。

10

#### 【0092】

本実施形態のスロットマシン S において、レースには、競走馬の獲得賞金額の累計（第2遊技ポイントの総累計に応じて変化するランク（例えば、新馬戦、未勝利、1000万円以下、オープン等）や、距離（長距離または短距離）や馬場状態等のレース特性が設定されておいる。

20

#### 【0093】

##### （レース抽選）

ポイント管理手段 170 は、このレース特性と、遊技者が所有する競走馬の各パラメータとの関係から、レースの勝利確率（当選確率）を決定し、レースに勝利する（当選）か否（非当選）かを決定するレース抽選（獲得抽選）を記憶装置 200 に設定されているレース抽選テーブル（図示省略）を参照して行う。

30

#### 【0094】

例えば、遊技者がブリードを成功させ、かつ育成を成功させて、パラメータの高い良い競走馬を作り上げた場合、レースの勝率を向上させるようになっている。すなわち、遊技者が自分の望むように上昇させることができる競走馬のパラメータがレースの勝利要素を成すため、自力でレースの勝利確率を向上させることができが可能な遊技性となり、遊技の興奮が向上する。

30

#### 【0095】

本実施形態のスロットマシン S では、育成ステージから競争ステージに移行した際の初めてのレース（新馬戦）は、レースを辞退することができない強制参加型のレースになつており、それ以降のレースは、遊技者の意志によってレースの参加、不参加をジョグダイヤル 11 のレース選択操作（レース参加選択、レース不参加選択）により決定することができる。

30

#### 【0096】

##### （ポイント加算処理）

ポイント管理手段 170 は、レース抽選に当選した場合、レースに対応して予め設定されている賞金である第2遊技ポイントを記憶装置 200 に設定されたポイント記憶手段（図示省略）に加算するポイント加算処理を行う。

40

#### 【0097】

レース抽選の際に参照するレース抽選テーブルには、各レースとレースの順位に対応して賞金である第2遊技ポイントが設定されており、例えば、レースに応じて1位の第2遊技ポイントとして「500万P」、「1000万P」、「3000万P」、「5000万P」、「1億P」等が設定されており、2～5位は、1位の第2遊技ポイントに応じて、それよりも低い値が適宜設定されている。ポイント管理手段 170 は、ポイント獲得抽選で「500万P」に当選した場合、当選した「500万P」をポイント記憶手段に加算するポイント加算処理を行う。

50

## 【0098】

また、上述の通り、育成ステージまたは競争ステージのいずれの演出ステージにおいても遊技者の売却操作に応じて、遊技者が所有する競走馬を売却することができるが、ポイント管理手段170は、売却の際の当該競走馬の価値パラメータである第2遊技ポイントを売却利益としてポイント記憶手段に加算するポイント加算処理を行う。なお、才能発掘ステージにおいても、遊技者が所有する競走馬を売却することができるが、第2遊技ポイントが付与（加算）されることはない。

## 【0099】

## （ポイント減算処理）

ポイント管理手段170は、才能発掘ステージにおいてブリード操作をして初期競走馬を決定する際に、種馬料（第2遊技ポイント）が設定されている場合は、ポイント記憶手段に記憶されている第2遊技ポイントから当該種馬料（例えば、「1億P」）に相当する値を減算するポイント減算処理を行う。

10

## 【0100】

## （ポイント変換処理）

ポイント管理手段170は、獲得した第2遊技ポイント（賞金）を、AT遊技回数（第1特別演出を行う回数）に変換することができる。

具体的に、ポイント管理手段170は、遊技者によるポイント変換操作に応じて、ポイント記憶手段に記憶されている第2遊技ポイントを、AT終了判定カウンタの値に変換するポイント変換処理を行う。その際、ポイント管理手段170の変換率は、第2遊技ポイント「10万P」に対してAT終了判定カウンタに加算する値「1」としている。すなわち、例えば、第2遊技ポイント「500万P」はAT終了判定カウンタに加算する値「50」に相当する。

20

また、いずれの演出ステージにおいても、ポイントを変換することが可能となっている。

## 【0101】

そして、ポイント管理手段170は、変換後の値（例えば、「50」）を、記憶装置200に設定されたAT終了判定カウンタに設定する変換ポイント設定処理を行う。これによりAT遊技の初期ゲーム数が50ゲームに設定される。

この場合、演出状態管理手段130は、AT終了判定カウンタの値が「1」以上（例えば、「50」）となったことに基づいて、ATフラグを設定し、演出状態をAT状態に移行する。

30

## 【0102】

上述のように、ポイント管理手段170が管理する第2遊技ポイント（賞金）は、才能発掘ステージにおいて、初期競走馬の選択範囲を拡大する要素となっており、良い競走馬、換言すると、基礎能力や成長能力の初期パラメータが高い競走馬を獲得するには、相当の第2遊技ポイントを対価として支払う必要があるため、遊技者は、相当の第2遊技ポイントを所持している必要がある。すなわち、多くの第2遊技ポイントを有していれば有しているほど、良い競走馬（希少種を除く）を選択することが可能となっている。

また、第2遊技ポイント（賞金）は、上述のAT遊技のナビゲーションの回数（AT遊技回数）に変換することができ、多くの第2遊技ポイントを有していれば有しているほど、多くのメダルを獲得可能とする直接的な遊技者の利益に結びつけることができる。

40

## 【0103】

## （リセット手段180）

リセット手段180は、遊技者による競走馬の売却操作や、スロットマシンSの設定変更や、いわゆるサブリセットに基づいて、オーナーズ情報記憶手段に記憶された全ての情報をクリアするオーナーズ情報クリア処理を行う。

## 【0104】

なお、本実施形態のスロットマシンSの機能は、コンピュータシステム（ゲームシステムを含む）によって仮想的に実現することが可能である。これらのシステムでは、制御基

50

板 100 としてコンピュータを機能させるプログラムを、 C D、 D V D 等の情報記憶媒体またはインターネット上の W e b サーバからネットワークを介してダウンロードすることによって、その機能を実現することができる。また上記コンピュータシステムでは、メダル投入スイッチ 9 a 、ベットボタン 10 、ジョグダイヤル 11 、スタートレバー 15 、ストップボタン 16 L ~ 16 R 等に相当する入力手段（操作手段）は、キーボードやポインティングデバイス（マウス等）、またはコントローラなどの操作手段に対してそれらの機能を仮想的に割り当てることにより実現することができる。また上記コンピュータシステムでは、リールユニット 310 、ホッパーユニット 320 などは必須の構成要件ではなく、これらに代わって、演出表示装置（ L C D 等）に表示出力される画像の制御によってこれらの機能を仮想的に実現できる。

10

#### 【 0105 】

（本実施形態の遊技仕様）

本実施形態のスロットマシン S では、ビッグボーナス B B の当選に基づいて、通常状態よりもリプレイの当選確率が高いボーナス内部状態へ移行させ、略毎遊技、ビッグボーナス B B よりも優先順位の高い（優先的に入賞する）小役（打順小役）またはリプレイが当選するボーナス内部状態において、演出状態を A T 状態へ移行可能としている。これにより、ボーナス内部状態と A T 状態とが併存した遊技状態においてベルの入賞率を上昇させて遊技者にメダルの獲得を容易化することができるようになっている。また、ボーナス内部状態において、内部抽選ではずれとなった場合、ビッグボーナス B B を入賞させることができるが、内部抽選ではずれが選択される確率を極めて低く設定しており（ 1 / 655 36 ）、さらに、はずれとなった遊技で特定の態様でストップボタン 16 L ~ 16 R を押下操作しなければ、ビッグボーナス B B を入賞させることができないようになっているため、遊技者が意識することなく長期に亘ってボーナス内部状態に滞在させることができるようになっている。

20

#### 【 0106 】

（スロットマシン S の処理フロー）

次に、図 9 ~ 図 13 を参照して、本実施形態のスロットマシン S の遊技の進行に係る処理について説明する。

図 9 に示すように、スロットマシン S において、設定変更またはサブリセットされると（ S 10 で Y E S ）、遊技回数計数手段 140 は、遊技回数が記憶された遊技回数カウンタをクリアする遊技回数カウンタ初期化処理を行い（ S 20 ）、演出ステージ管理手段 150 は、遊技回数カウンタに記憶された遊技回数がクリアされたことに基づいて、フラグ記憶手段に設定されている演出ステージフラグをクリアするとともに（ S 30 ）、新たに才能発掘フラグを設定し（ S 40 ）、リセット手段 180 は、オーナーズ情報記憶手段に記憶された全ての情報をクリアするオーナーズ情報クリア処理を行う（ S 50 ）。ステップ S 10 において判断が否定されれば（ S 10 で N O ）、以降の処理が行われず、処理は終了する。

30

#### 【 0107 】

図 10 は、演出状態が A T 状態ではない遊技状態における遊技の処理フローを示すものであって、スタートレバー 15 の操作が有効化された状態で、スタートレバー 15 が押下操作されると（ S 100 で Y E S ）、遊技回数計数手段 140 は、遊技回数カウンタに対してインクリメント処理を行い（ S 105 ）、才能発掘フラグが設定中であり（ S 110 で Y E S ）、かつ、オーナーズ情報記憶手段に競走馬の情報が記憶されていない場合（ S 115 で Y E S ）、パラメータ管理手段 160 は、遊技者が選択可能な複数の競走馬を決定するための競走馬選択範囲確定処理を行う（ S 117 ）。そして、遊技者がジョグダイヤル 11 でブリード操作を行った場合（ S 120 で Y E S ）、パラメータ管理手段 160 は、ブリード操作により決定した初期競走馬のプロファイル情報をオーナーズ情報記憶手段に設定する（ S 125 ）。そして、ポイント管理手段 170 は、ポイント記憶手段から決定した初期競走馬の種馬料（第 2 遊技ポイント）分のポイント減算処理を行う（ S 130 ）。

40

50

## 【0108】

そして、内部抽選でリプレイに当選した場合（S135でYES）、演出制御手段120は、オーナーズ情報記憶手段に設定された成長能力パラメータの一部を、演出表示部5に表示させる制御を行う（S140）。

## 【0109】

ステップS105における処理の結果、遊技回数カウンタの値が第1閾値（例えば、「50」）に達した場合（S145でYES）、演出ステージ管理手段150は、フラグ記憶手段に設定されている才能発掘フラグをクリアして（S150）、才能発掘ステージを終了させるとともに、育成フラグを設定する（S155）。

## 【0110】

ステップS115で判断が否定された場合は（S115でNO）、ステップS130までの処理を飛ばし、ステップS135の処理に進む。同じくステップS135で判断が否定された場合は（S135でNO）、ステップS140の処理を行わず、ステップS145の処理に進む。同じくステップS145で判断が否定された場合は（S145でNO）、以降の処理を行わず、処理を終了する。

また、ステップS120のブリード操作については、判断が肯定された場合に直後のステップS125の処理の開始するようになっているため、判定について否定された場合（S120でNO）、肯定されるまでその処理を繰り返す。

## 【0111】

ここで、遊技者は、ステップS100の処理前であれば、ジョグダイヤル11によって、競走馬を売却するための売却操作、または賞金等をAT遊技回数に変換する等のためのポイント変換処理を行うことができる。

## 【0112】

具体的には、ステップS100において、スタートレバー15が押下操作されず（S100でNO）、遊技者により売却操作がされた場合（S160でYES）、売却処理を行い（S165）、一方、遊技者により売却操作がされず（S160でNO）、ポイント変換操作がされた場合（S170でYES）、ポイント管理手段170は、ポイント記憶手段に記憶されている第2遊技ポイントを、AT終了判定カウンタの値に変換するポイント変換処理を行うとともに（S175）、変換後の値を、記憶装置200に設定されたAT終了判定カウンタに設定する変換ポイント設定処理を行う（S180）。演出状態管理手段130は、AT終了判定カウンタの値が「0」から「1」以上となったことに基づいて、ATフラグを設定し、演出状態をAT状態に移行する。

## 【0113】

売却処理（S165）後、またはポイント変換操作がされなかった場合（S170でNO）、再びステップ100から処理を行う。

## 【0114】

ステップS165における売却処理は、図13に示すように、演出ステージによって処理が異なっている。すなわち、売却処理が開始されると、演出ステージの状態が判断され、才能発掘フラグがフラグ記憶手段に設定中の場合は（S400でYES）、遊技回数計数手段140は、遊技回数カウンタ初期化処理を行い（S405）、リセット手段180はオーナーズ情報クリア処理を行う（S410）。すなわち、他の演出ステージのように競走馬の売却に基づく第2遊技ポイントの加算（付与）はない。

## 【0115】

一方、ステップS400で、才能発掘フラグがフラグ記憶手段に設定中ではなく（S400でNO）、育成フラグが設定中の場合は（S430でYES）、ポイント管理手段170は、売却の際の競走馬の価値パラメータである第2遊技ポイントをポイント記憶手段に加算するポイント加算処理を行う（S435）。そして、遊技回数計数手段140は、遊技回数カウンタ初期化処理を行い（S440）、演出ステージ管理手段150は、フラグ記憶手段に設定されている育成フラグをクリアして（S445）、育成ステージを終了させるとともに、フラグ記憶手段に才能発掘フラグ設定し（S450）、リセット手段1

10

20

30

40

50

80はオーナーズ情報クリア処理を行う(S455)。

【0116】

一方、ステップS430で、育成フラグがフラグ記憶手段に設定中ではなく(S430でNO)、競争フラグが設定中の場合は、ポイント管理手段170は、競走馬の売却に基づくポイント加算処理を行う(S460)。そして、遊技回数計数手段140は、遊技回数カウンタ初期化処理を行い(S465)、演出ステージ管理手段150は、フラグ記憶手段に設定されている競争フラグをクリアして(S470)、競争ステージを終了させるとともに、フラグ記憶手段に才能発掘フラグ設定し(S475)、リセット手段180はオーナーズ情報クリア処理を行う(S480)。

【0117】

10

次に、図10のステップS110の判断で否定され(S110でNO)、図11に示すように、フラグ記憶手段に育成フラグが設定中であって(S200でYES)、内部抽選でチェリーやスイカ等の調整役に当選した場合(S205でYES)、パラメータ管理手段160は成長能力パラメータに加算する値(例えば、「0~3」)を決定する調教抽選を行い(S210)、調教抽選に当選した場合は(S215でYES)、遊技者が選択した成長能力パラメータに対して当選した値を加算するパラメータ加算処理を行う(S220)。

【0118】

20

また、パラメータ管理手段160は、調教抽選の実行に基づいて行われる消費体力減算抽選に当選した場合は(S225でYES)、オーナーズ情報記憶手段に記憶されている消費体力パラメータのデクリメント処理を行う(S230)。

【0119】

そして、内部抽選でリプレイが連続当選(前の遊技で当選し、本遊技で当選)した場合(S235でYES)、オーナーズ情報記憶手段に記憶されている消費体力パラメータに所定の値を加算する消費体力回復処理を行う(S240)。

【0120】

図10に示すステップS105における処理の結果、遊技回数カウンタの値が第2閾値(例えば、「250」)に達した場合(S245でYES)、パラメータ管理手段160は、各成長能力パラメータに育成完成度パラメータに応じた値を乗じ、その値を、オーナーズ情報記憶手段に設定する育成完成度乗算処理を行い(S250)、競争ステージにおける成長能力パラメータとする。そして、演出ステージ管理手段150は、フラグ記憶手段に設定されている育成フラグをクリアして(S255)、才能発掘ステージを終了させるとともに、競争フラグを設定する(S260)。

30

【0121】

一方、ステップS205またはS215で判断が否定された場合は(S205でNO、S215でNO)、共にステップS220までの処理を飛ばし、ステップS225の処理に進む。同じくステップS225で判断が否定された場合は(S225でNO)、ステップS230の処理を飛ばし、ステップS235に進む。同じくステップS235で判断が否定された場合は(S235でNO)、ステップS240の処理を飛ばし、ステップS245の処理に進む。同じくステップS245で判断が否定された場合は(S245でNO)、以降の処理を飛ばし、処理を終了する。

40

【0122】

次に、図11のステップS200の判断で否定され(S200でNO)、フラグ記憶手段に競争フラグが設定中であって、図12に示すように、レース告知演出が行われたタイミングで(S300でYES)、さらに、レースが新馬戦ではない場合に(S305でYES)、遊技者によるレース選択操作において、レース参加選択がされたとき(S310でYES)、ポイント管理手段170は、レースの勝敗を決定するためのレース抽選を行う(S315)。

一方、S305でレースが新馬戦の場合は(S305でNO)、強制参加であるため、遊技者のレース選択操作(レース参加選択)の有無にかかわらずレース抽選を行う(S3

50

15)。

当該レース抽選に当選すると(S320でYES)、レースに対応して予め設定されている第2遊技ポイントを記憶装置200に設定されたポイント記憶手段に加算する(S325)。

【0123】

図10に示すステップS105における処理の結果、遊技回数カウンタの値が天井値(例えば、「1500」)に達して競走馬が引退する場合(S330でYES)、上述の売却処理が行われる(S335)。

【0124】

一方、ステップS305で判断が否定された場合(S305でNO)、ステップS310の処理を飛ばし、ステップS315の処理に進む。同じく、ステップS310またはS320で判断が否定された場合(S310でNO、S320でNO)、ステップS325のまで処理を飛ばし、ステップS330の処理に進む。同じくステップS330で判断が否定された場合は(S330でNO)、以降の処理を行わず、処理を終了する。

また、ステップS300のレース告知演出の実行については、判断が肯定された場合に直後のステップS305の処理が開始するようになっているため、判定について肯定されなければ(S300でNO)、肯定されるまでその処理を繰り返す。

【0125】

以上のような一連の処理を行うことにより、遊技者は遊技を行いながらスロットマシンSのメインキャラクタである競走馬を、生産(ブリード)し、育成することによって、良い競走馬を育成して(第1遊技ポイントを高めて)、レースの勝率(第2遊技ポイントの獲得率)を向上させることができ、さらにレースの勝利により獲得した賞金等(第2遊技ポイント)を、AT遊技の回数に変換することができる。すなわち、遊技者の競走馬の育成の仕方によっては、いわゆる自力で、AT遊技への移行確率を高めることができる遊技性を採用している。

【0126】

また、育成に失敗した場合でも、遊技者は競走馬を売却(第1遊技ポイントを第2遊技ポイントへ変換)することができ、新たにブリードから開始して(第2遊技ポイントを第1遊技ポイントへ変換)、競走馬の育成を最初から行うことができるため、自分の納得する競走馬を育てるために何度もやり直すことができる。

【0127】

このように、遊技者は自らの意志で、遊技ポイント(第1遊技ポイント、第2遊技ポイント)や有利遊技の期間(有利遊技の回数や有利遊技において獲得可能なメダル等の枚数)を互いに変更することができるようになり、選択的に遊技を進行させることができる。これにより、遊技の興味が高まり、長期間に亘って飽きにくい遊技性とすることができます。

【0128】

また、良い競走馬には、種馬料が極めて高額に設定されたりブリード確率が極端に低く設定される希少種等も設定されており、遊技者に対して、良い競走馬(希少馬を含む)を獲得するモチベーションを付与することができる。

【0129】

このように、本実施形態のスロットマシンSは、いわゆる育成ゲーム的な要素を含む遊技性を備えることにより、遊技の興味を高め、遊技を長時間行うことにより、遊技に飽きてしまうという蓋然性を低くすることができる。

【0130】

以上、本発明の実施形態について説明したが、本発明の要旨を逸脱しない範囲内で、本実施形態に対して、次のような変形や変更を施すことが可能である。また、上記の本発明の一実施形態、及び下記変形例におけるそれぞれの構成部材や処理や条件等を適宜組み合わせることが可能である。

【0131】

(変形例1)

10

20

30

40

50

上述した本発明の実施の形態では、演出状態管理手段130によって管理される演出状態としてA T状態等が設定されているが、それに限定されず、チャンスゾーン状態（以下、C Z状態という）を設定してもよい。ここで、C Z状態は、打順小役の当選時に正解押し順で押下操作されたことに基づいて、第2遊技ポイントを獲得する（当選）か否（非当選）かを決定するためのポイント獲得抽選が行われる状態である。

【0132】

具体的に、演出状態管理手段130は、通常演出状態において、内部抽選で、例えば、特定役であるチェリーが当選したことに基づいて、C Z状態へ移行する（当選）か否（非当選）かを決定するためのチャンスゾーン抽選（以下、C Z抽選という）を、記憶装置200に記憶されたC Z抽選テーブル（図示省略）を参照して行う。

10

【0133】

演出状態管理手段130は、C Z抽選の当選に基づいて、フラグ記憶手段にC Zフラグを設定しC Z状態を開始し、記憶装置200に設定されたチャンスゾーンカウンタ（図示省略）に所定の値（例えば、「12」）を設定する。演出状態管理手段130は、C Z状態において遊技が行われる毎に、チャンスゾーンカウンタの値をデクリメントするデクリメント処理を行う。その結果、チャンスゾーンカウンタの値が閾値（例えば、「0」）に達したことに基づいて、C ZフラグをクリアしてC Z状態を終了させ、C Z状態の直前の演出状態に復帰させる。

【0134】

ここで、演出制御手段120は、演出状態がC Z状態において、内部抽選で打順小役が当選すると、正解押し順において最初に押下すべきストップボタンのみを報知する第2特別演出を演出表示部5やスピーカ6、または演出ランプ7等に実行させる制御を行う。遊技者は、打順小役の当選時には、第2特別演出に従ってストップボタン16L～16Rを押下操作し、2番目に操作すべきストップボタン16L～16Rを予想して操作を行う。その結果、正解押し順となつた場合は、ベルが入賞して規定投入数よりも多い配当（例えば、7枚）を受けることができるとともに、ポイント獲得抽選を受けることができるようになっている。

20

なお、C Z状態において、第2特別演出を行わないようにしてもよい。

【0135】

（変形例2）

30

上述した本発明の実施の形態では、パラメータ管理手段160が、競走馬選択範囲確定処理を行うことによって、遊技者が所有する第2遊技ポイントに応じて遊技者が選択可能な競走馬の範囲を決定していたが、それに限定されず、消化した遊技回数に応じて遊技者が選択可能な競走馬の範囲を決定してもよい。これにより、継続して遊技を行う遊技者に対して特典を付与することができ、さらに、遊技を継続するモチベーションを付与することができる。

【0136】

（変形例3）

上述した本発明の実施の形態では、単一の制御基板100に、複数の構成要素（遊技制御手段110、演出制御手段120、演出状態管理手段130と、記憶装置200）を設け、遊技全体を制御しているが、それに限定されず、制御基板100を、例えば、遊技を統括的に制御するメイン基板と、メイン基板からのみの信号を受信可能な单方向通信で接続され、演出に係る制御を行うサブ基板とに分け、上述の構成要素をメイン基板またはサブ基板に、適宜、振り分けるようにして設けてもよい。

40

【0137】

（変形例4）

上述した本発明の実施の形態では、ポイント変換処理は、第2遊技ポイントをA T遊技回数に変換するものであったが、A T遊技回数を第2遊技ポイントに変換可能としてもよい。

すなわち、第1遊技ポイントに基づいて、第2遊技ポイントを獲得し、第2遊技ポイン

50

トを A T 遊技の回数や第 1 ポイントに変換可能とし、さらに、A T 遊技の回数を第 2 遊技ポイントに変換可能とすることによって、循環的にポイント等を変換することができ、遊技者は、遊技ポイントを変更させたりして選択的に遊技を進行させることができる。

【 0 1 3 8 】

( 变形例 5 )

上述した本発明の実施の形態では、ポイント変換処理は、調教役の当選に基づく調整抽選で当選した値を遊技者が選択した成長能力パラメータに加算することによって成長能力パラメータを変動(変更)させているが、それに限定されることはない。

例えば、成長能力パラメータを、距離特性パラメータと育成完成度パラメータとによって決定する。具体的には、調教役の当選に基づいて育成完成度変動抽選のみを行い、抽選の結果、変動した育成完成度パラメータと、原則、変動することができない距離特性パラメータとによって、成長能力パラメータを算出し決定する。遊技者の操作を介入しないようにすることで、シンプルでスピーディな遊技性となる。

【 0 1 3 9 】

( 变形例 6 )

上述の本発明の実施の形態では、ブリード演出は単なる演出であり、予め定められた初期競走馬の中からブリード操作により 1 の競走馬を選択するようになっているが、それに限定されず、実際に交配により誕生した競走馬の成長能力パラメータを決定するようにしてもよい。すなわち、牡馬及び牝馬の成長能力パラメータに応じて交配により誕生した競走馬の成長能力パラメータを決定するようにしてもよい。

また、所定の牡馬及び所定の牝馬の組合せにより希少種を誕生させるようにしてもよい。

さらに、この場合、引退する競走馬を種馬として利用するようにしてもよい。

【 0 1 4 0 】

( 变形例 7 )

上述の本発明の実施の形態では、引退する競走馬は売却処理されることになっているが、それに限定されず、例えば、遊技機と携帯電話等の情報通信機器とを連動させたサービスにおいて利用可能として、例えば、名鑑として登録したり、他のユーザの競走馬と対戦したりするようにしてもよい。

【 0 1 4 1 】

( 变形例 8 )

上述の本発明の実施の形態では、調教抽選において抽選対象の値として、例えば「 0 ~ 3 」が設定されているが、それに限定されず、マイナス値(例えば、「 - 1 ~ - 3 」)を設定するようにして、成長パラメータを変更(増減)させるようにしてもよい。

【 0 1 4 2 】

( 变形例 9 )

上述の本発明の実施の形態では、キャラクタである競走馬の育成要素を組み入れたゲーム性となっているが、それに限定されず、例えば、街を成長させたり、その他、動植物を成長させたりする育成要素を組み入れた遊技性としてもよい。

【 0 1 4 3 】

( 变形例 10 )

上述の本発明の実施の形態では、ポイント管理手段 170 は、第 2 遊技ポイントを A T 遊技回数に変換可能としているが、それに限定されることはない。例えば、ポイント管理手段 170 は、第 2 遊技ポイントを A T 遊技において獲得可能なメダルの枚数(いわゆる差枚数)とすることによって変換してもよい。例えば、変換率は、第 2 遊技ポイント「 10 万 P 」に対して A T 終了判定カウンタに加算する値「 1 」としている。

【 0 1 4 4 】

演出状態管理手段 130 は、A T 終了判定カウンタの値が「 0 」から「 1 」以上(例えば、「 50 」)となった場合に、フラグ記憶手段に A T フラグを設定し、A T 遊技を開始し、遊技において、メダルの払出しに基づいて、A T 終了判定カウンタの値からメダルの

10

20

30

40

50

払出数に対応する値を減算し、メダルのベットに基づいて、A T 終了判定カウンタにベットしたメダルに対応する値を加算する処理を行い、それらの処理の結果、A T 終了判定カウンタの値が閾値（例えば「0」）に達したことに基づいて、A T 状態を終了させる制御を行う。

#### 【0145】

このように、第2遊技ポイントをA T遊技回数や、A T遊技において獲得可能なメダルの枚数に変換することにより、A T遊技における所定の遊技期間が設定されることとなり、遊技者にA T遊技を提供することが可能となる。

#### 【0146】

また、メダルを容易に獲得することができる遊技状態であればよく、所定の第2遊技ポイント（例えば1500万P）を、例えばボーナス（例えば、150枚のメダルの払出で終了）に変換可能としてもよい。

#### 【0147】

##### （変形例11）

上述の本発明の実施の形態では、ポイント管理手段170は、育成ステージ（特定遊技区間）後の競争ステージにおいて、競走馬のパラメータ（第1遊技ポイント）に基づいて賞金（第2遊技ポイント）を獲得するためのレース抽選を実行可能としているが、それに限定されず、育成ステージ（特定遊技区間）以外のステージ（遊技区間）であれば、いずれのステージでもレース抽選を実行可能としてもよい。この場合、さらに多くのステージ（例えば、競走ステージよりも多くの賞金の獲得が期待できる競走特化ステージ等）を設定するようにしてもよい。

#### 【0148】

以上、本発明の変形例を含む実施形態について説明したが、本発明は以下の構成要素からなる。

(1) 外周面に図柄が配列されたリール3の回転制御を含む遊技の開始に係る処理を行い、停止したリール3の図柄の組合せにより遊技結果に係る処理を行う遊技制御手段110を備え、複数の遊技上の価値（例えば、遊技において遊技者が選択して育成するキャラクタ（例えば競走馬）におけるパラメータ（第1遊技ポイント）が設定された競走馬（第1遊技ポイントが高いほど、競走馬の遊技上の価値は高い）や、第1遊技ポイントに応じて獲得可能なポイントが変化する遊技における金銭的価値（第2遊技ポイント）や、第2遊技ポイントから変換可能なA T遊技期間（A T遊技回数またはA T遊技における獲得可能なメダルの枚数））を遊技を通して提供可能であり、所定の契機で遊技上の価値を有するA T状態（有利な遊技状態）であるA T遊技（有利遊技）を実行可能なスロットマシン（遊技機）Sである。当該スロットマシンSにおいて、遊技制御手段110は、競走馬のパラメータ（所定の遊技上の価値に対応する第1遊技ポイント）を管理するパラメータ管理手段（第1遊技ポイント管理手段）160と、遊技における金銭的価値である第2遊技ポイントを管理するポイント管理手段（第2遊技ポイント管理手段）170とを有し、パラメータ管理手段160は、予め定められた複数の演出ステージ（遊技区間）のうち、例えば、育成ステージ（特定遊技区間）において調教抽選の当選に基づいて競走馬のパラメータを変更可能とし、ポイント管理手段170は、育成ステージ後の競走ステージで競走馬のパラメータに基づいて賞金（第2遊技ポイント）を獲得するための（換言すると、競走馬のパラメータに基づいて賞金獲得確率（レース抽選の当選確率）が変化する）レース抽選を可能とし、かつ、いずれの演出ステージであっても、獲得した賞金等を、A T遊技の期間（A T遊技回数やA T遊技における獲得可能なメダルの枚数）と競走馬のパラメータ、換言すると、所定のパラメータを有する競走馬（第1遊技ポイント）とのいずれにも、選択的に変換可能とする。

#### 【0149】

上記構成によれば、遊技者は自らの意志で、遊技の目的（遊技者が望む遊技上の価値を獲得する目的）に応じて、遊技ポイント（第1遊技ポイント、第2遊技ポイント）や有利遊技の期間（有利遊技の回数や有利遊技において獲得可能なメダル等の枚数）を循環的に

10

20

30

40

50

変更可能とすることが可能となり、選択的に遊技を進行させることができる。これにより、遊技の興趣が高まり、長期間に亘って飽きにくい遊技性とすることができます。

#### 【0150】

例えば、競走馬のパラメータ（第1遊技ポイント）が多いほど、賞金（第2遊技ポイント）の獲得確率が高く設定した場合、賞金を獲得し、所定のパラメータを有する競走馬（第1遊技ポイント）に変換することを繰り返すことにより、パラメータの高い競走馬を獲得し（第1遊技ポイントが増加し）、賞金の獲得確率が向上する場合もあるため、遊技者は、獲得した多くの賞金を、AT遊技回数や有利遊技において獲得可能なメダル等の枚数に変換したり、さらにパラメータの高い競走馬に変換させたりして、遊技者が選択した遊技上の価値を高めることができ、遊技者が望む遊技を進行させることができる。

10

#### 【0151】

(2) 更に、上記(1)に係る発明として、遊技制御手段110は、所定のパラメータを有する競走馬をリセット可能なリセット手段180と、育成ステージを含む複数の演出ステージを管理する演出ステージ管理手段150とを設け、リセット手段180は、所定のパラメータを有する競走馬をいずれの演出ステージであってもリセット可能とし、演出ステージ管理手段150は、所定のパラメータを有する競走馬がリセットされた場合、直前の才能発掘ステージを経て、育成ステージを最初から開始する。

#### 【0152】

上記(2)の構成によれば、例えば、パラメータ管理手段160の調教抽選により競走馬のパラメータが変更された（例えば、増加した）場合であって、遊技者が望む変更ではない（例えば、増加量が足りない）場合に、遊技者は所定のパラメータを有する競走馬をリセットすることができ、また、リセットした場合には、育成ステージを最初から開始することにより、再度、パラメータ管理手段160により競走馬のパラメータ（第1遊技ポイント）が変更される（調教抽選が行われる）ため、遊技者が望む変更（例えば、増加量が多い変更）がされるまで、育成を何度もやり直すことができる。これにより、遊技者の遊技に対するモチベーションが維持され、長期間に亘って飽きにくい遊技性とすることができます。

20

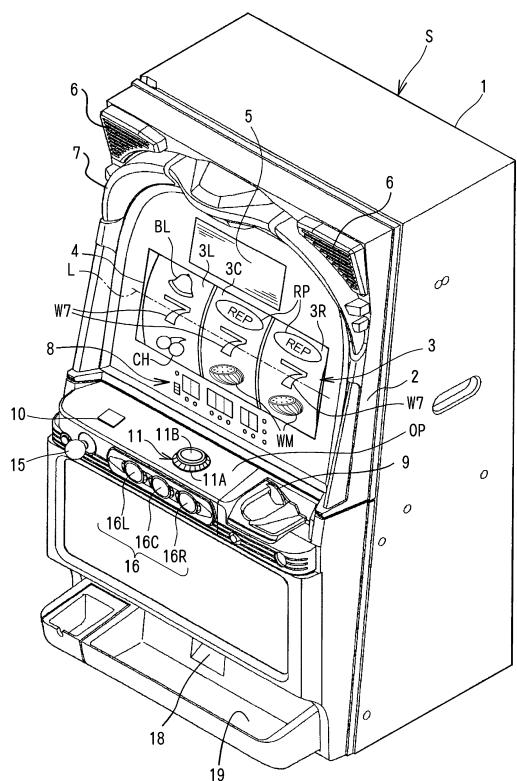
#### 【符号の説明】

#### 【0153】

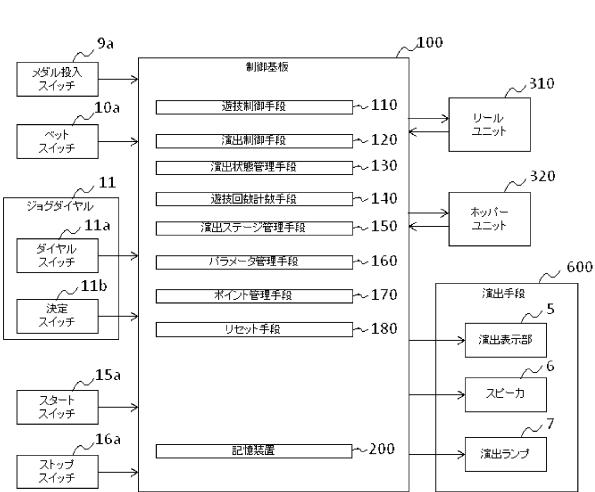
S スロットマシン、3 リール、5 演出表示部、100 制御基板、110 遊技制御手段、120 演出制御手段、130 演出状態管理手段、140 遊技回数計数手段、150 演出ステージ管理手段、160 パラメータ管理手段、170 ポイント管理手段、180 リセット手段、200 記憶装置

30

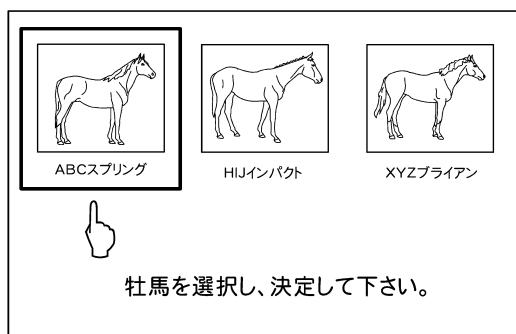
【図1】



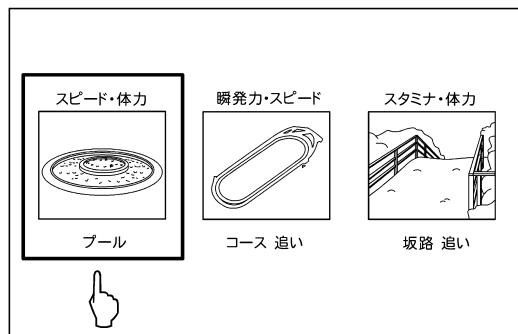
【図2】



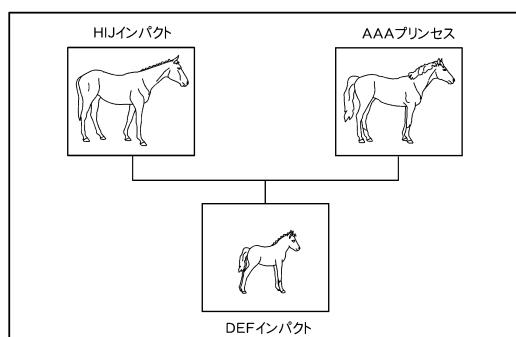
【図3】



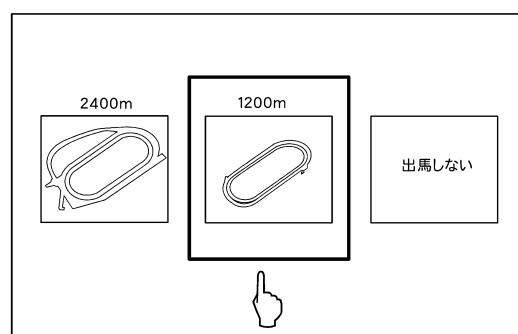
【図5】



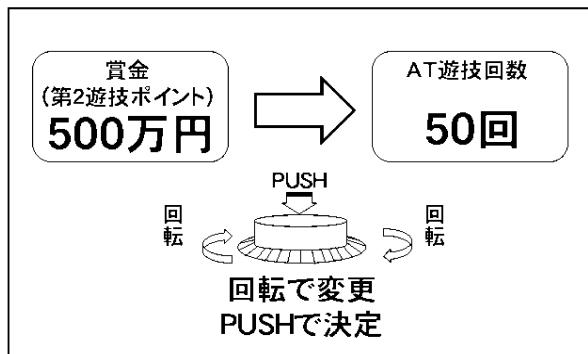
【図4】



【図6】



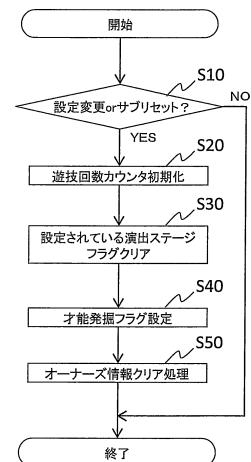
【図7】



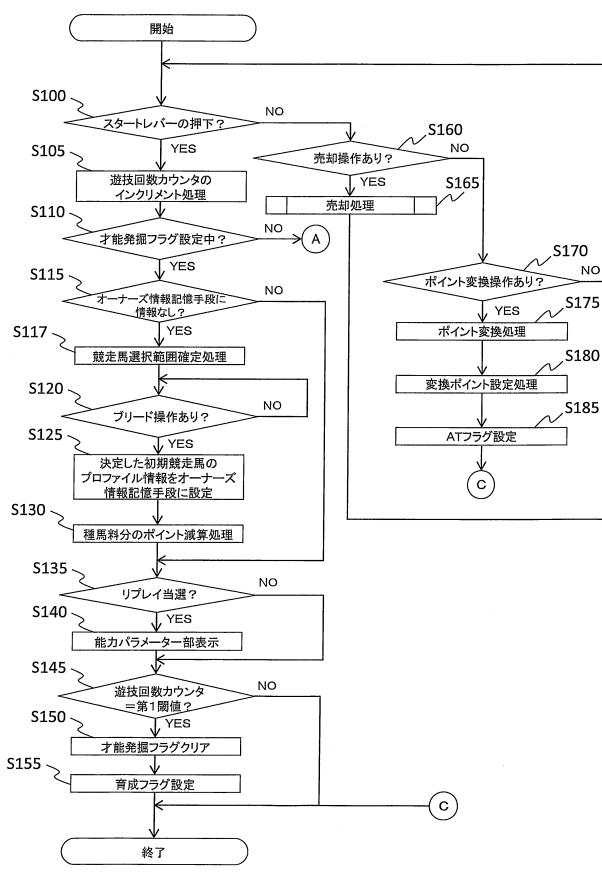
【図8】

名前 [距離特性]	年齢	育成 完成度	消費 体力	距離 特性	獲得 賞金 (万円)	価値 (万円)	成長能力パラメータ			
							スピード	スタミナ	体力	
ABCティオウ [スプリント]	4	B	8	S	3000	3000	5	3	3	4
DEFインパクト [スプリント]	3	D	5	A	1500	1500	7	2	2	7
HJゴールド [ステイヤー]	2	S	4	B	1500	500	8	5	6	5

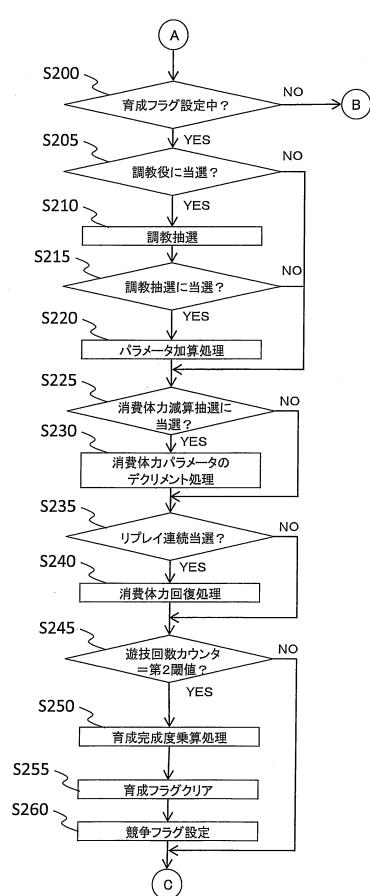
【図9】



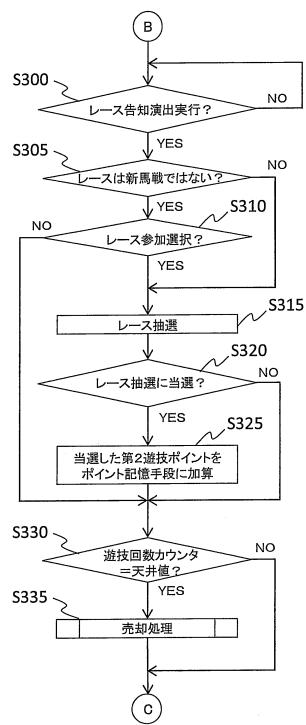
【図10】



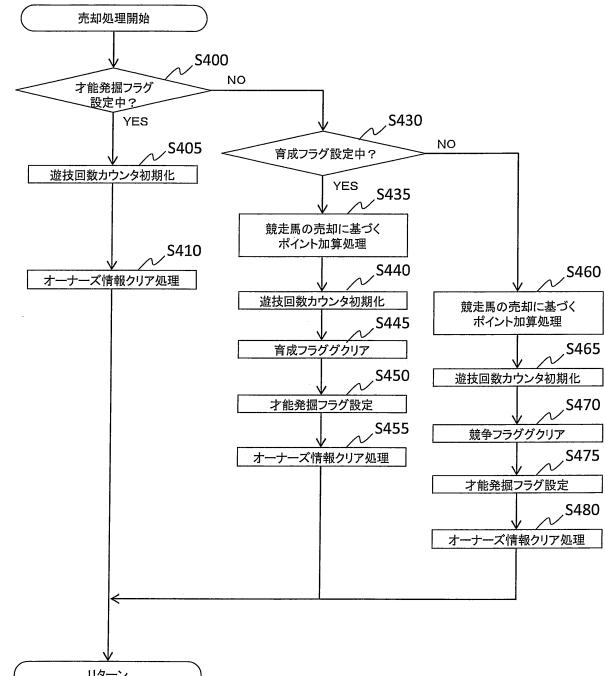
【図11】



【図12】



【 図 1 3 】



---

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2010-183994(JP,A)  
特開2014-221194(JP,A)  
特開2009-284923(JP,A)  
麻雀格闘俱楽部, パチスロ必勝ガイド 2014年8月号, 吉良 誠二 株式会社ガイドワークス, 2014年 8月 1日, 第3巻, p.86~87, 特に第86頁下方の「ゲーム性をおさらい」、第87頁右下の「バカンスマード中の抽選」参照。  
世界で叩け! モグモグ風林火山, パチスロ攻略マガジンドラゴン 2012年6月号, 赤坂 了生 株式会社双葉社, 2012年 4月 21日, 第11巻, p.168~169, 特に第169頁右上の「ゲージがアップするほど初回のゲーム数が優遇される!」参照。

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 6 3 F 5 / 0 4