

【公報種別】特許法第 17 条の 2 の規定による補正の掲載  
 【部門区分】第 1 部門第 2 区分  
 【発行日】平成24年3月8日(2012.3.8)

【公開番号】特開2009-219820(P2009-219820A)  
 【公開日】平成21年10月1日(2009.10.1)  
 【年通号数】公開・登録公報2009-039  
 【出願番号】特願2008-70617(P2008-70617)  
 【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 5/04 5 1 6 F

A 6 3 F 5/04 5 1 2 D

【手続補正書】  
 【提出日】平成24年1月11日(2012.1.11)  
 【手続補正 1】  
 【補正対象書類名】特許請求の範囲  
 【補正対象項目名】全文  
 【補正方法】変更  
 【補正の内容】  
 【特許請求の範囲】  
 【請求項 1】

表面に複数の図柄が表示された複数の回転リールと、  
 前記複数の回転リールの回転を開始させるためのスタートスイッチと、  
 回転中の前記回転リールを個々に停止させるためのストップスイッチと、  
 当選か否かの当選判定の抽選を行うとともに、前記スタートスイッチ、ストップスイッチからの操作信号に基づいて、遊技を制御するための遊技制御装置とを少なくとも備え、  
 所定数の遊技媒体の投入を条件に遊技が開始可能となるとともに、前記当選判定の抽選結果が所定の当選役に当選し、前記複数の回転リールの当選に係る図柄を、前記ストップスイッチの操作により予め定められた態様に停止させることができた場合に入賞となり、  
 遊技者に利益を付与するよう形成された遊技機において、

遊技として、通常遊技と、一定遊技区間中の想定される付与利益が通常遊技と異なる特殊遊技とを少なくとも備え、

前記遊技制御装置は、

前記特殊遊技の開始又は終了の条件となる遊技媒体の投入数を、遊技媒体が投入される前にあらかじめ決定しておくための投入数決定手段と、

投入された遊技媒体数が前記投入数決定手段の決定した投入数と一致しているか否かを判定するための投入数判定手段とを少なくとも備え、

遊技者が遊技において投入した遊技媒体数と、前記投入数決定手段が決定した投入数が一致した場合に、前記特殊遊技が開始され又は終了するように形成されていることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記投入数決定手段は、前記特殊遊技の終了条件となる遊技媒体の投入数を決定し、  
 前記投入数判定手段は、前記特殊遊技中に遊技者が投入した遊技媒体と、前記投入数決定手段の決定した投入数とが一致しているか否かを判定し、

遊技者が遊技において投入した遊技媒体数と、前記投入数決定手段が決定した投入数が一致した場合に、前記特殊遊技が終了することを特徴とする請求項 1 記載の遊技機。

【請求項 3】

前記投入数決定手段は、前記特殊遊技の開始条件となる遊技媒体の投入数を決定し、

前記投入数判定手段は、前記特殊遊技の開始前に遊技者が投入した遊技媒体と、前記投入数決定手段の決定した投入数とが一致しているか否かを判定し、

遊技者が遊技において投入した遊技媒体数と、前記投入数決定手段が決定した投入数が一致した場合に、前記特殊遊技が開始されることを特徴とする請求項 1 又は 2 記載の遊技機。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【発明の詳細な説明】

【発明の名称】遊技機

【技術分野】

【0001】

この発明は、遊技媒体の投入により遊技が開始可能となり、スタートスイッチの操作により回転リールなどの図柄表示手段が変動し、ストップスイッチの操作によってそれらの変動を停止させるようにした遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

この種の遊技機、例えばスロットマシンでは、通常遊技行われる通常遊技と、特定役の入賞により開始される BB や RB などのボーナスゲームの他に、ボーナスゲーム以外の特殊遊技（例えば AT や CT など）を備えているものがある。この特殊遊技の遊技期間の開始又は終了の契機は、様々な条件に設定することができる。

例えば、特許文献 1 に示す遊技機は、特別遊技状態の開始から計測した時間が所定の時間であることを条件に特別遊技状態が終了するように形成されており、特許文献 2 に示す遊技機は、ボーナスゲームの内部当選遊技が所定回数を超えた場合には、ボーナスゲーム終了後に有利遊技に移行するように形成されている。

【特許文献 1】特開 2005 - 124667 号公報

【特許文献 2】特開 2007 - 167270 号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0003】

しかし、従来の遊技機において、遊技媒体の投入数が特定の遊技区間の開始や終了に関わるというものは存在しなかった。

そこで、各請求項に記載された各発明は、遊技媒体の投入数が特殊遊技の開始や終了を左右するようにし、今までにない遊技性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】

【0004】

本発明は、上記した目的を達成するためになされたものであり、本発明の特徴点を図面に示した発明の実施の形態を用いて、以下に説明する。

なお、括弧内の符号は、発明の実施の形態において用いた符号を示し、本発明の技術的範囲を限定するものではない。

（特徴点）

（請求項 1）

請求項 1 記載の発明は、次の点を特徴とする。

すなわち、請求項 1 記載の発明は、表面に複数の図柄が表示された複数の回転リール(40)と、前記複数の回転リール(40)の回転を開始させるためのスタートスイッチ(30)と、回転中の前記回転リール(40)を個々に停止させるためのストップスイッチ(50)と、当選か否かの当選判定の抽選を行うとともに、前記スタートスイッチ(30)、ストップスイッチ(50)からの操作信号に基づいて、遊技を制御するための遊技制御装置(21)と、前記遊技制御装

置(21)からの出力信号に基づいて演出を行わせるための演出制御装置(22)とを少なくとも備え、前記当選判定の抽選結果が所定の当選役に当選し、前記複数の回転リール(40)の当選に係る図柄を、前記ストップスイッチ(50)の操作により予め定められた態様に停止させることができた場合に入賞となり、入賞により遊技者に利益を付与するよう形成された遊技機に係る。

【0005】

本発明に係る遊技機は、スロットマシンやパロット遊技機とすることができ、上記構成の他にも、入賞時に遊技媒体を払い出すための払い出し装置(ホッパーユニット65)その他の構成部品を備えていてもよい。なお、「遊技媒体」とは、遊技に使用するメダルや遊技球(パチンコ球)、コインなどを含むものである。

前記遊技制御装置(21)は、いわゆる制御基板と呼ばれるものであり、遊技機としては、遊技に付随する演出を行わせるための演出制御装置(22)を備えていてもよい。

前記当選判定の抽選は、例えば乱数と所定の当選役の当選領域を規定した当選判定テーブル(110)とを比較することにより行われ、スタートスイッチ(30)操作時の抽出乱数値が属する当選判定テーブル上の所定領域(当たり、ハズレの領域)を、遊技制御装置(21)が抽選結果として記憶する。

【0006】

また、「遊技者に利益を付与」とは、入賞時に遊技媒体や賞品が払い出されることその他、遊技媒体を投入しなくても次の遊技を開始できたり、得点が加算されたり、遊技者に有利な遊技に移行したりすることを含むものである。

そして、本発明に係る遊技機は、遊技として、通常遊技と、一定遊技区間中の想定される付与利益が通常遊技と異なる特殊遊技とを少なくとも備え、前記遊技制御装置(21)は、前記特殊遊技の開始又は終了の条件となる遊技媒体の投入数を、遊技媒体が投入される前にあらかじめ決定しておくための投入数決定手段(121)と、投入された遊技媒体数が前記投入数決定手段(121)の決定した投入数と一致しているか否かを判定するための投入数判定手段(122)とを少なくとも備えている。そして、遊技者が遊技において投入した遊技媒体数と、前記投入数決定手段(121)が決定した投入数が一致した場合に、前記特殊遊技が開始され又は終了するよう形成されていることを特徴とする。

【0007】

ここで、「一定遊技区間中の想定される付与利益」とは、例えば出玉率のように、その遊技状態(設定)において理論上平均的な付与利益として算出可能な付与利益のことである。また、「付与利益が通常遊技と異なる」には、想定付与利益が通常遊技よりも多い場合と少ない場合の双方が含まれる。すなわち、ここでいう「特殊遊技」には、遊技者にとって有利な遊技だけでなく、遊技者にとって有利でない(あるいは不利な)遊技も含むものである。

さらに、本発明において、前記投入数決定手段(121)が決定する「遊技媒体の投入数」は、一回の遊技を行うために必要な投入遊技媒体数(スロットマシンにおけるいわゆるベット数)と、遊技者が遊技を行うために投入した遊技媒体の総数(所定期間中の累積値)の双方を含むものである。

【0008】

また、投入数決定手段(121)は、遊技媒体の投入数を例えば抽選により決定することができる。

(作用)

前記投入数決定手段(121)は、遊技中の所定の契機において、例えば遊技媒体数を決定するための抽選を行い、遊技媒体の投入数を決定する。その後、投入数判定手段(122)が、一回の遊技を行うために投入された遊技媒体数、又は所定の遊技期間中に投入された遊技媒体の蓄積数と、前記投入数決定手段(121)が決定した遊技媒体数とを比較して、両者が一致したときに、特殊遊技が開始され、又は終了する。

【0009】

投入数決定手段(121)は、特殊遊技の開始条件となる投入数のみを決定可能とすること

ができ、特殊遊技の終了条件となる投入数のみを決定可能とすることもできる。あるいは、その双方を決定可能にすることもできる。

本発明によれば、遊技媒体をいくつ投入するかで、有利状態に移行できるか逆に不利状態に移行してしまうかを決定づけられるので、ただ漫然と遊技媒体を投入することがなくなり、緊張感を持って遊技を行うことができる。

(請求項2)

請求項2記載の発明は、上記した請求項1記載の発明の特徴点に加え、次の点を特徴とする。

【0010】

すなわち、請求項2記載の発明は、前記投入数決定手段(121)は、前記特殊遊技の終了条件となる遊技媒体の投入数を決定し、前記投入数判定手段(122)は、前記特殊遊技中に遊技者が投入した遊技媒体と、前記投入数決定手段の決定した投入数とが一致しているか否かを判定し、遊技者が遊技において投入した遊技媒体数と、前記投入数決定手段が決定した投入数が一致した場合に、前記特殊遊技が終了することを特徴とする。

本発明は、投入遊技媒体数によって、特殊遊技の区間が終了するようにしたものである。

本発明では、投入数決定手段(121)が決定した投入数と一致しないように遊技媒体を投入するという遊技性を作り出すことができる。

【0011】

(請求項3)

請求項3記載の発明は、上記した請求項1又は2記載の発明の特徴点に加え、次の点を特徴とする。

すなわち、請求項3記載の発明は、前記投入数決定手段(121)は、前記特殊遊技の開始条件となる遊技媒体の投入数を決定し、前記投入数判定手段(122)は、前記特殊遊技の開始前に遊技者が投入した遊技媒体と、前記投入数決定手段(121)の決定した投入数とが一致しているか否かを判定し、遊技者が遊技において投入した遊技媒体数と、前記投入数決定手段(121)が決定した投入数が一致した場合に、前記特殊遊技が開始されることを特徴とする。

【0012】

本発明は、投入遊技媒体数によって、特殊遊技の区間が終了するようにしたものである。

本発明では、予備遊技期間が終了する前に、投入数決定手段(121)が決定した投入数と一致させるように遊技媒体を投入するという遊技性を作り出すことができる。

【発明の効果】

【0013】

本発明は、以上のように構成されているので、遊技媒体の投入数が特殊遊技の開始や終了を左右することとなり、今までにない遊技性を提供することができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0014】

本発明の好適な実施の形態を、遊技機としてスロットマシンを例に、第一及び第二の実施の形態に分けて、図面に基づき説明する。

(第一の実施の形態)

(図面の説明)

図1乃至図7は、本発明の第一の実施の形態を示すものである。

図1はスロットマシン10の外観正面図、図2はスロットマシンの入力、出力、制御を示すブロック図、図3乃至図7はスロットマシンの作動を示す流れ図である。

(スロットマシン10)

スロットマシン10は、図1に示すように、四角箱状の筐体11を有する。この筐体11には、遊技者側に向かって臨む表示窓12が形成されており、さらに表示窓12には、3個の回転リール40の図柄を見ることができる図柄表示窓13が形成されている。そして、スロットマ

シン10の略中央端部には、メダル投入口14が設けられている。

【0015】

スロットマシン10の内部には、図示していないが、スロットマシン10の全体の動作を制御するための制御装置20（図2参照）が内蔵されている。

（制御装置20）

上記制御装置20は、図示しないが、CPUを中心に構成され、ROM、RAM、I/O等を備えている。ここでCPUは、一個に限定されず、二個以上のCPUで制御するようにしてもよい。また、CPU、ROM、RAM及びI/O等は一体化されてワンチップを構成してもよい。そして、CPUがROMに記憶されたプログラムを読み込むことで、次の（1）及び（2）の装置を構成する。

【0016】

（1）遊技制御装置21

（2）演出制御装置22

遊技制御装置21は、スタートスイッチ30及びストップスイッチ50の操作により、回転リール40の回転及び停止を制御するためのものである。演出制御装置22は、ランプ68やスピーカ69等の演出表示装置66を制御するためのものである。

ここで、制御装置20を、主制御装置と、主制御装置からの信号を受信して作動する副制御装置とから構成し、前記遊技制御装置21を主制御装置に、前記演出制御装置22を副制御装置に配置することができる。このように、遊技を司る制御装置と演出を司る制御装置を別個に形成することにより、演出制御に当てられるメモリを大幅に増やすことができると共に、演出のみを変更することもできる。

【0017】

（入力段）

上記制御装置20の入力段には、図2に示すように、次のパーツが接続されている。

（1）投入スイッチ15

（2）ベットスイッチ16

（3）精算スイッチ17

（4）スタートスイッチ30

（5）ストップスイッチ50

なお、入力段としては、上記した（1）乃至（5）のパーツに限定されるものではない。

【0018】

（投入スイッチ15）

投入スイッチ15は、図1に示すように、メダル投入口14の下方に内蔵されたスイッチであって、投入された遊技メダルを検知するためのものである。

（ベットスイッチ16）

ベットスイッチ16は、図1に示すように、操作部3Aの上面に位置するスイッチであって、クレジットをメダル投入（ベット）に代えるためのものである。

ここで、クレジットとは、次遊技以降に使用するためのメダルをあらかじめ遊技機内部に貯留しておくことであり、スロットマシン10は、メダル投入口14から投入され投入スイッチ15を通過した遊技メダルを、最大50枚まで、遊技機内部に貯留する扱いができるように形成されている。

【0019】

そして、ベットスイッチ16を操作することにより、メダルが1枚投入されたものとして扱われるように形成されている。

なお、本実施の形態では、1枚投入用のベットスイッチ16を1個だけ設けてあるが、1枚投入用のベットスイッチ、2枚投入用のベットスイッチ、3枚投入用のマックスベットスイッチをそれぞれ設けてもよい。あるいは、1枚投入用のベットスイッチと3枚投入用のマックスベットスイッチの二種類を設けてもよい。

（精算スイッチ17）

精算スイッチ17は、図1に示すように、操作部3Aの上面左端に位置するスイッチであって、クレジットされているメダルを払い戻すためのものである。

【0020】

(スタートスイッチ30)

スタートスイッチ30は、図1に示すように、操作部3Aの正面左側に位置するレバーであって、前遊技終了後、遊技メダルの投入若しくはベットスイッチ16の押下を条件に、または、「再遊技(Replay)」時には前遊技から所定時間経過を条件に、リールユニット60の駆動を開始させるためのものである。

なおここで、「前遊技終了」とは、全ての回転リール40が回転停止したとき、及び入賞によりメダルが払い出される場合にはメダル払い出しが終了したときのことである。

またここで、「再遊技(Replay)」とは、当選抽選手段110の抽選により、「再遊技(Replay)」のフラグが成立し、「再遊技(Replay)」の図柄が、入賞するために有効な図柄の並びを表す入賞有効ライン上に揃うことにより、次の遊技において、遊技メダルを新たに投入することなく、再度、遊技を行うことができるものである。

【0021】

(ストップスイッチ50)

ストップスイッチ50は、リールユニット60の駆動を停止させるためのものである。具体的には、ストップスイッチ50は、図1に示すように、各回転リール40に対応した三個のスイッチから構成され、各回転リール40の下方に1個ずつ配置されているものである。回転リール40に対応したストップスイッチ50の操作により、当該対応した回転リール40が回転を停止するように設定されているものである。

(出力段)

前記制御装置20の出力段には、図2に示すように、次のパーツが接続されている。

【0022】

(1) リールユニット60

(2) ホッパーユニット65

(3) ベット表示部18

(4) クレジット表示部19

(5) 演出表示部66(画像表示部67及びランプ66及びスピーカ69)

なお、出力段としては、上記した(1)乃至(5)のパーツに限定されるものではない。

(リールユニット60)

リールユニット60は、特に図示しないが枠体に固定或いは支持された三個のモータと、各々のモータの出力軸に固定された三個の回転リール40とから構成されている。そして、各回転リール40は、合成樹脂からなる回転ドラムと、この回転ドラムの周囲に貼付されるテープ状のリールテープとを備えている。このリールテープの外周面には、複数個(例えば21個)の図柄が表示されている。

【0023】

(ホッパーユニット65)

ホッパーユニット65は、図1に示すように、筐体11の内部に配置されており、遊技の結果等に基づいてメダルを払い出すためのものである。

(ベット表示部18)

ベット表示部18は、一回の遊技を行うために投入したメダルの枚数(賭け枚数)を表示するための表示部であって、図1に示すように、図柄表示窓の下方に設けられた3個の発光表示部からなる。

ここで、スロットマシン10は、一回の遊技に1乃至3枚のメダルを賭けることができる。そして、1枚賭け遊技の場合には、図柄表示窓13に並ぶ9個の図柄を結ぶ横3本斜め2本の有効入賞ラインのうちセンターラインが有効入賞ラインとなり、2枚賭け遊技の場合には、横3本のラインが有効入賞ラインとなり、3枚賭け遊技の場合には横3本斜め2本の5本のラインが有効入賞ラインとなるよう設定されている。また、賭け枚数に応じて、

講述する当選抽選手段110の抽選確率が変化するようになっており、有効入賞ライン数が少ないほど当選確率が高く多いほど当選確率が低くなるように設定されている。ただ、有効入賞ライン数が少ないほど、当選図柄を入賞の態様に並べて停止させるのが困難になるので、結果として、賭け枚数が違って出玉率（投入枚数に対する払い出し枚数）はほぼ一定になるようになっている。

#### 【0024】

ベット表示部18は、クレジットがないとき（後述するクレジット表示部19の表示が「0」のとき）にメダルを1枚投入した場合には1個の発光表示部が発光表示され、メダルを2枚投入した場合には2個の発光表示部が発光表示され、メダルを3枚投入した場合には3個の発光表示部が発光表示される。メダルを3枚以上投入した場合には、4枚目の投入からクレジット表示部19の表示が最大50まで加算されていく。それを超えた投入メダルは、メダルセレクターのキャンセル装置によって投入スイッチ15を通過することなく下皿に払い戻される。

また、クレジットが3以上あるときにベットスイッチ16を3回操作した場合には、3個の発光表示部が発光表示されてメダルが3枚投入された扱いとなり、クレジットが2以上あるときにベットスイッチ16を2回操作した場合には、3個の発光表示部が発光表示されてメダルが2枚投入された扱いとなり、クレジットが1以上あるときにベットスイッチ16を1回操作した場合には、1個の発光表示部が発光表示されてメダルが1枚投入された扱いとなる。それぞれの枚数のメダルが投入された扱いとなったときに、スタートスイッチ30を操作することにより、3枚賭け遊技、2枚賭け遊技、1枚賭け遊技が開始される。

#### 【0025】

なお、マックスベットスイッチが設けられている場合において、クレジットが2以下のときにマックスベットスイッチを操作した場合には、2個又は1個の発光表示部が発光表示されて、メダルが2枚又は1枚投入された扱いとなる。

##### （クレジット表示部19）

クレジット表示部19は、クレジットとして貯留されているメダルの枚数を表示するための表示部であって、図1に示すように、図柄表示窓13の下方に位置する7セグメントLED又は液晶表示器である。

前記ベット表示部18の説明で述べたように、クレジット表示部19は、メダルを最大ベット数の3枚を超えて投入した場合に「0」から順に1ずつ加算され、最大「50」まで表示される。そして、ベットスイッチ16が操作される度に1ずつ（マックスベットスイッチの場合には3ずつ）減算表示され、減算分はベット表示部18に加算される。

#### 【0026】

また、クレジット表示部19の表示は、精算スイッチ17を操作することによりメダルが払い戻される（ホッパーユニット65がメダルを払い出す）と共に減算表示されて「0」に戻る。

##### （演出表示部66）

演出表示部66は、演出制御装置22の制御により、入賞等を報知させるなど、種々の演出を行うものである。具体的には、演出表示装置66は、画像表示部67及びランプ68及びスピーカ69から構成されている。

画像表示部67は、図1に示すように、回転リール40の上方に設けられた窓部であり、LED、ドットマトリックス、液晶画面等を用いて、入賞の報知その他の演出を表示するためのものである。なお、画像表示部67としては上記のものに限られず、例えば演出専用の回転リールを設け、リールの図柄や文字等により演出を表示するようにしても良い。

#### 【0027】

ランプ68及びスピーカ69は、発光体の点灯又は点滅、入賞音の発生により入賞等を報知するためのものである。

##### （遊技制御装置21）

次に、遊技制御装置21について詳述する。

遊技制御装置21は、スタートスイッチ30及びストップスイッチ50の操作により、回転リ

ール40の回転及び停止を制御するためのものである。そして、この遊技制御装置21は、次の(1)乃至(7)の手段として機能する。

- (1) 通常遊技制御手段70
- (2) 特別遊技制御手段80
- (3) 当選抽選手段110
- (4) リール制御手段130
- (5) 入賞判定手段150

なお、遊技制御装置21としては、上記した(1)乃至(5)の手段に限定されるものではなく、他の手段を含んでいても良い。

#### 【0028】

(通常遊技制御手段70)

通常遊技制御手段70は、通常遊技を行わせるためのものである。

すなわち、メダルの投入若しくはベットスイッチ16の押下を条件に、または、「再遊技(Replay)」時には前遊技から所定時間経過を条件に、スタートスイッチ30を操作すると、リールユニット60が駆動され、三個の回転リール40が回転を開始する。

その後、ストップスイッチ50の一個を操作すると、当該対応する回転リール40の回転が停止する。

そして、ストップスイッチ50を三個全て操作し終わると、三個の回転リール40の回転が全て停止する。このとき、表示窓12の入賞有効ライン上に、予め設定された図柄61が停止すると、ホッパーユニット65を介して所定枚数のメダルが払い出される。

#### 【0029】

当選には、入賞により遊技メダルの払い出しを伴い、遊技者に利益を付与する小役当選と、この小役当選よりもさらに大きな利益を遊技者に付与する特別当選と、遊技メダルの払い出しは無いが、遊技メダルを新たに投入することなく再度の遊技を行うことができる「再遊技(Replay)」とを備えている。また、前記小役当選には、入賞により払い出されるメダル数の異なる複数種類の当選役が設定されている。

そして、当選判定の抽選結果がいずれかの役に当選となった場合、その当選に対応した当選フラグが成立する。そして、抽選結果が特別当選である場合に、特別当選フラグが成立し、この特別当選フラグ成立中に、リールユニット60の回転リール40の停止図柄の組み合わせが、予め定められた所定の特別当選図柄(例えば、入賞有効ライン上に「7」が三個揃うもの)と一致したことを条件に入賞し、遊技者に有利な特別遊技を行わせるように形成されている。一方、抽選により特別当選フラグが成立したが、回転リール40の停止図柄の組み合わせが特別当選図柄と一致していない場合には、それ以後の遊技に特別当選フラグ成立の権利が持ち越されるように設定されている。なお、小役の当選フラグは、当選フラグが成立した遊技で入賞させられない場合、当選フラグ成立の権利の次の遊技への持ち越しはない。

#### 【0030】

また、いずれかの当選フラグが成立中に、対応する当選図柄を入賞有効ライン上に揃えることができるか否かは、回転リール40の回転速度が一定の場合、ストップスイッチ50のタイミングによるものである。具体的には、ストップスイッチ50を操作した後、190ms以内に回転リール40が停止するように設定されているため、ストップスイッチ50を操作した後、そのまま停止させるか、或いは190ms以内に停止可能な回転リール40の円周上の引き込み可能図柄、例えば停止図柄から連続する4個の引き込み可能図柄の中に、対応する入賞図柄が含まれているような場合には、停止するまでの時間を遅らせて、回転リール40は入賞有効ライン上にその当選図柄を引き込んで停止する。一方、かかる4個の引き込み可能図柄の中に、対応する当選図柄が含まれていないような場合には、入賞有効ライン上にその当選図柄を引き込んで停止することができない。

#### 【0031】

(特別遊技制御手段80)

特別遊技制御手段80は、抽選手段の抽選結果その他の条件に基づいて、遊技者に有利な



特別遊技を行わせるためのものである。

上記特別遊技としては、大別すると、次のゲームがある。

- ( 1 ) 特定導入遊技 ( ビッグボーナスゲーム・以下 B B ゲームという )
- ( 2 ) 特定遊技 ( レギュラーボーナスゲーム・以下 R B ゲーム )
- ( 3 ) 特定当選遊技 ( ジャックゲーム・以下 J A C ゲームという )

なお、R B ゲームは、B B ゲーム中に行われる場合と、B B ゲーム中でないときにも単独で行われる場合がある。J A C ゲームは、R B ゲーム中に行われるものである。また、特別遊技としては、上記した ( 1 ) 乃至 ( 3 ) の遊技に限定されるものではない。

#### 【 0 0 3 2 】

特別遊技制御手段80は、図 1 に示すように、大別すると、次の手段を備える。

- ( 1 ) 特定導入遊技制御手段90
- ( 2 ) 特定遊技制御手段100
- ( 3 ) 特殊遊技制御手段120
- ( 特定導入遊技制御手段90 )

特定導入遊技制御手段90は、B B ゲームを制御するためのものである。

具体的には、通常遊技において、図示しないが、例えば「 7 」等の図柄が入賞有効ライン上に三個揃うと、次ゲームより B B ゲームが開始される。

#### 【 0 0 3 3 】

B B ゲームに移行すると、通常遊技と同様に最大 3 枚のメダルの投入によって開始され、3つの回転リールの回転を各々停止させた際に、入賞有効ライン上に当選図柄が揃っているか否かによって、メダルの払い出しが行われるものである。

したがって、B B ゲーム中では、通常遊技と同様に小役を含めた抽選が毎回行われるものである。ただ、この B B ゲーム中に R B ゲームに移行するための特定当選図柄が入賞有効ライン上に揃った場合には、その後 R B ゲームに移行するものである。R B ゲームが終了した後は、また前述したような通常遊技と同様な抽選及び制御が行われるものである。そして、B B ゲームは、一定枚数のメダル払い出し終了により終了するものである。

#### 【 0 0 3 4 】

- ( 特定遊技制御手段100 )

特定遊技制御手段100は、R B ゲームを制御するためのものである。

具体的には、R B ゲームに移行すると、メダルが 1 枚投入となり、回転リール40の所定の図柄が表示窓12のセンターライン上に揃った場合に入賞となる特定当選遊技が行われるものである。そして、R B ゲームでは、入賞するか否かの特定当選遊技が最大 1 2 回行えるものであり、そのうち、最大 8 回の入賞が可能である。すなわち、最大 8 回の入賞をするか、或いは最大 1 2 回の特定当選遊技の終了により、R B ゲームは終了するものである。

#### 【 0 0 3 5 】

- ( 特殊遊技制御手段120 )

特殊遊技制御手段120は、特殊遊技を制御するためのものである。

ここで、特殊遊技とは、特定の開始条件該当により開始されるとともに特定の終了条件該当により終了する遊技区間であって、前記特定導入遊技及び特定遊技以外の特別遊技である。特殊遊技としては、例えば、以下のような遊技を設けることができる。

- ( 1 ) アシストタイム遊技 ( A T )

アシストタイム遊技とは、所定期間に亘り、所定の当選図柄について、所定の確率で当選の報知が行われる遊技である。

#### 【 0 0 3 6 】

具体的には、当選結果が特定の小役当選である場合に、当該当選図柄を演出表示部67に表示したり、ストップスイッチ50の押し順を知らせて、当選を報知するものである。遊技者は、報知された図柄61を目押しすることにより、あるいは報知されたとおりの押し順でストップスイッチ50を操作することにより、高い割合で入賞させることができ、獲得メダルを増やすことができる。

## ( 2 ) リプレイタイム遊技 ( R T )

リプレイタイム遊技とは、所定期間に亘り、「再遊技」の当選確率が高く設定された遊技期間である。

### 【 0 0 3 7 】

具体的には、リプレイタイム遊技中は、当選抽選手段110の当選判定テーブル113として、通常遊技中の当選判定テーブルよりも「再遊技」の抽選確率を高確率に設定した当選判定テーブルを使用して当選の抽選が行われるものである。このため、リプレイタイム中は、遊技者の手持ちの遊技メダルをほとんど減らすことなく遊技を行うことが可能となり、結果として獲得メダル増加につながるものである。

## ( 3 ) アシストリプレイタイム遊技 ( A R T )

アシストリプレイタイム遊技とは、所定期間に亘り、「再遊技」の当選確率が高く設定されていると共に、所定の当選図柄について、所定の確率で当選の報知が行われる遊技である。すなわち、上記アシストタイム遊技とリプレイタイム遊技を混合させた遊技である。

### 【 0 0 3 8 】

従って、アシストリプレイタイム遊技中は、「再遊技」に入賞すれば遊技者は手持ちの遊技メダルを投入せずに遊技を行うことが可能である一方、当選時には当選役の報知演出が行われるので入賞を狙いやすくなり、より獲得メダルを増やすことができることとなる。

## ( 4 ) チャレンジタイム遊技 ( C T )

チャレンジタイム遊技とは、所定期間に亘り、特定当選役以外の図柄の引き込み及び蹴飛ばしを行わない遊技期間である。

具体的には、当選判定の抽選の結果、特別当選役 ( B B 又は R B ) 及びリプレイが当選した場合には、当該当選に係る図柄の引き込みを行い、特別当選役が当選していない場合には、当該当選図柄の蹴飛ばしを行うように設定された遊技である。すなわち、小役に関しては、小役図柄を有効入賞ライン上に揃えて停止させることができれば、当選判定の抽選結果にかかわらず入賞となり、所定枚数のメダルが払い出される。

### 【 0 0 3 9 】

従って、チャレンジタイム遊技中は、目押しの技量の優れた遊技者にとっては、獲得メダルを増やすチャンスとなる。

さて、本実施の形態においては、上記した特殊遊技の開始及び終了を、1ゲームに使用するメダルの投入枚数 (つまり賭け枚数) によって決定するようになっている。そして、特殊遊技制御手段120は、図2に示すように、次の ( 1 ) ( 2 ) の手段を備えている。

#### ( 1 ) 投入数決定手段121

#### ( 2 ) 投入数判定手段122

なお、特殊遊技制御手段120としては、上記以外の手段を有していても構わない。

### 【 0 0 4 0 】

#### ( 投入数決定手段121 )

投入数決定手段121は、特殊遊技の開始条件となる賭け枚数、特殊遊技の終了条件となる賭け枚数を、抽選により決定するためのものである。投入数決定手段121は、特に図示しないが、賭け枚数抽選手段と、決定に係る賭け枚数を記憶しておくための記憶手段とを少なくとも備えている。

ここで、投入数決定手段121は、特殊遊技の開始条件及び終了条件となる賭け枚数の双方を決定可能とすることができ、特殊遊技の開始条件となる賭け枚数又は終了条件となる賭け枚数のいずれか一方を決定可能にすることもできる。そこで、(A)投入数決定手段121が特殊遊技の終了条件となる賭け枚数を決定する場合と、(B)特殊遊技の開始条件となる賭け枚数を決定する場合に分けて説明する。

### 【 0 0 4 1 】

#### (A)特殊遊技の終了条件となる賭け枚数を決定する場合

特殊遊技の終了条件となる賭け枚数を決定する場合には、投入数決定手段121は、特殊

遊技の開始後に、遊技毎に行われる賭け枚数抽選により、賭け枚数を決定する。賭け枚数抽選のタイミングとしては、当該遊技のメダルがベットされる前とするのが好ましく、例えば当該遊技の前遊技においていずれかのストップスイッチ50が操作されたときに、次遊技（当該遊技）の賭け枚数を決定する賭け枚数抽選を行うようにすることができる。あるいは、当該遊技のメダルがベットされたときに、当該遊技の次遊技の賭け枚数を決定する賭け枚数抽選を行うようにしてもよい。

【0042】

(B)特殊遊技の開始条件となる賭け枚数を決定する場合

特殊遊技の開始条件となる賭け枚数を決定する場合には、投入数決定手段121は、特殊遊技の開始前に行われる所定回数の選択ゲーム中に、遊技毎に行われる賭け枚数抽選により、賭け枚数を決定する。選択ゲームとは、予め定められた遊技状態になった場合、例えば特定当選役が入賞した場合や特殊遊技に移行するか否かの抽選に当選した場合に、特殊遊技の前段として行われる予備遊技期間であって、特殊遊技の開始条件となる賭け枚数を決定するためのものである。賭け枚数抽選のタイミングは、前記(A)と同様に、当該遊技のメダルがベットされる前とするのがよい。

【0043】

なお、投入数決定手段121が上記(A)のみを実行するように形成した場合には、特殊遊技の開始条件は、例えば、特定遊技区間中（例えばBB終了後30ゲーム以内）に特定の当選役が入賞した場合としたり、特定遊技時（例えばBB当選時）又は通常遊技中において行われる（BB終了後に）特殊遊技に移行するか否かの抽選に当選した場合などとすることができる。また、投入数決定手段121が上記(B)のみを実行するように形成した場合には、特殊遊技の終了条件は、特定の当選役が入賞した場合としたり、所定回数の特殊遊技を終了した場合としたり、特殊遊技期間中の払い出しメダル数又は差枚数が所定枚数に達した場合などとすることができる。

【0044】

（投入数判定手段122）

投入数判定手段122は、前記投入数決定手段121が決定し記憶している決定賭け枚数と同じ枚数のメダルが投入されたか否かを判断するためのものである。投入数判定手段122は、特に図示しないが、ベット数を記憶しておくための記憶手段と、前記決定賭け枚数とベット数とを比較する比較手段とを少なくとも備えている。

そして、投入数判定手段122は、当該遊技において、前記決定賭け枚数とベット数が一致している場合には、当該遊技で特殊遊技を終了させ、あるいは当該遊技の次遊技から特殊遊技を開始させる。すなわち、投入数決定手段121が特殊遊技の終了条件となる賭け枚数を決定するものである場合には、決定賭け枚数とベット数が一致していたらその遊技で特殊遊技を終了させ次遊技から通常遊技に戻し、投入数決定手段121が特殊遊技の開始条件となる賭け枚数を決定するものである場合には、決定賭け枚数とベット数が一致していたら次遊技から特殊遊技を開始させる。

【0045】

例えば、投入数決定手段121が記憶している決定賭け枚数が「3」である遊技で、ベット数が「3」であれば、その遊技で特殊遊技の遊技区間が終了し、又は次遊技から特殊遊技が開始される。また、決定賭け枚数が「3」である遊技で、ベット数が「2」や「1」であった場合には、特殊遊技の遊技区間は終了せず、又は特殊遊技は開始されない。

（当選抽選手段110）

当選抽選手段110は、予め定めた抽選確率に基づいて当選役に係わる抽選を行うものである。そして、当選抽選手段110による抽選の結果、所定の当選役に当選である場合に当選フラグが成立し、この当選フラグ成立中に、回転リール40の停止図柄の組み合わせが予め定められた当選図柄と一致したことを条件に入賞し、遊技者にメダルの払い出しや、特別遊技等の利益が付与されるように設定されている。

【0046】

上記当選抽選手段110は、図1に示すように、大別すると、次の手段を備える。

- ( 1 ) 乱数発生手段111
- ( 2 ) 乱数抽出手段112
- ( 3 ) 当選判定テーブル113
- ( 4 ) 判定手段114

なお、当選抽選手段110としては、上記した( 1 )乃至( 4 )に限定されるものではない。

( 乱数発生手段111 )

乱数発生手段111は、当選抽選用の乱数を所定の領域内(例えば十進数で0～65535)で発生させるものである。

【0047】

( 乱数抽出手段112 )

乱数抽出手段112は、乱数発生手段111が発生する乱数を、スタートスイッチ30の操作タイミングで抽出するものである。なお、この抽出した乱数を抽出乱数データとする。

なおここで、「乱数発生手段」としては、ソフト乱数としての平均採中法等で乱数を発生させることができるものの他に、一定範囲の数字を高速で1つつ加算するカウンタを用いて構成することもできる。例えば、0～16383の範囲の数字を、1秒間に700万回程度順次繰り返すようにしたカウンタが考えられる。そして、「乱数抽出手段」としては、スタートスイッチを押したタイミングでカウンタの数字を読みとることとなる。

【0048】

このように形成すると、「乱数発生手段」では乱数を発生しているわけではないものの、「乱数抽出手段」によって抽出される数字は、あたかも乱数のような分布となる。このように、結果として乱数のような分布を示す数字が得られる手段を、ここでは「乱数発生手段」あるいは「乱数抽出手段」に含めて考えるものとする。

( 当選判定テーブル113 )

当選判定テーブル113は、乱数発生手段111がとる乱数を全領域として、各当選項目の当選領域およびハズレの領域を規定したものである。

( 判定手段114 )

判定手段114は、乱数抽出手段112が抽出した抽出乱数データと、当選判定テーブル113の抽選確率データを基に、乱数発生手段111がとる乱数の全領域中の各当選項目の当選領域からなる当選判定領域データとを照合し、当該抽出乱数データが属する当選領域に対応する当選を決定するものである。

【0049】

( リール制御手段130 )

リール制御手段130は、有効なスタートスイッチ30の操作信号に基づいて回転リール40を回転させると共に、特に図示しないがリール回転検知センサの検知信号に基づいて図柄の現在位置を認識しつつ、当選抽選手段110の抽選結果及び有効なストップスイッチ50の操作タイミングに基づいて、回転リール40の停止を制御するためのものである。

具体的には、リール制御手段130は、投入スイッチ15が投入メダルを検知した場合、クレジットが「1」以上の場合、及びホッパーユニット65がメダルの払い出し中でないなど、所定の遊技開始条件を満たしている場合には、スタートスイッチ30の操作信号に基づくスタート信号(リールユニット60の駆動モータを駆動開始させるための信号)を出力し、回転リール40を回転させる。

【0050】

また、回転リール40が定速回転中(つまり加速期間は除く)に、いずれかのストップスイッチ50が操作された場合には、当該ストップスイッチ50の操作信号に基づくストップ信号(リールユニット60の駆動モータを駆動停止させるための信号)を出力し、回転リール40の回転を停止させる。

なお、リール制御手段130は回転リール40を停止させる際、当選抽選手段110の抽選結果がハズレの場合には、三個の回転リール40の図柄が如何なる入賞の態様にも揃わないように蹴飛ばし制御を行い、抽選結果が所定の当選役に当選の場合には、三個の回転リール40

の図柄が極力当該当選に係る入賞の態様となるように蹴飛ばし及び引き込み制御を行う。これらの制御は、ストップスイッチ50の操作信号受信とストップ信号出力のタイミングをずらして、回転リール40が停止するまでの時間を遅らせることにより行われる。

#### 【0051】

（入賞判定手段150）

入賞判定手段150は、当選判定の抽選結果が当選の場合に、ストップスイッチ50の操作で三個の回転リール40の当選図柄を入賞の態様に停止させることができたかどうかを判断し、当選図柄を入賞の態様に停止させることができた場合には入賞を決定する。そして、入賞がメダル払い出しを伴う場合には、ホッパーユニット65に払い出し入賞信号を出力し、ボーナスゲーム入賞などの特別入賞の場合には、特別遊技制御手段80に特別遊技を開始させたりするためのものである。

（スロットマシン10の作動）

続いて、上記構成を有するスロットマシン10の作動の概略を、図3乃至図7のフローに基づき説明する。

#### 【0052】

まず、図3に示すステップ100において、メダル投入等の所定の遊技開始条件が満たされた後スタートスイッチ30が操作されることにより、スタートスイッチ30がONとなる。そして、次のステップ101に進む。

ステップ101において、当選抽選手段110により抽選処理が行われる。そして、次のステップ102に進む。

ステップ102において、回転リール40の回転が開始する。そして、次のステップ103に進む。

ステップ103において、ストップスイッチ50が操作されることにより、ストップスイッチ50がONとなる。そして、次のステップ104に進む。

#### 【0053】

ステップ104において、回転リール40の回転停止処理が行われる。そして、次のステップ105に進む。

ステップ105において、三個の回転リール40に対応するストップスイッチ50の操作が行われたか否かが判定される。そして、三個の回転リール40に対応するストップスイッチ50の操作が行われていないと判定された場合、ステップ103に戻る。一方、三個の回転リール40に対応するストップスイッチ50の操作が行われたと判定された場合には、次のステップ106に進む。

ステップ106において、当選フラグ成立中に当該当選フラグに対応する当選図柄が入賞有効ライン上に揃ったか否か、すなわち、入賞したか否かが判定される。そして、入賞したと判定された場合、次のステップ107に進む。

#### 【0054】

ステップ107において、当選図柄に相当するメダルの払い出しや特別遊技への移行など、所定の入賞処理が行われる。そして、遊技が終了する。

前記ステップ106において、入賞していないと判定された場合、ステップ107を飛び越して、遊技が終了する。

上述したステップ101の抽選処理について、図4のフローを用いて説明する。

ステップ200において、当選抽選手段110の乱数発生手段111により発生された乱数の中から乱数抽出手段112により乱数が抽出される。そして、次のステップ201に進む。

ステップ201において、抽出された乱数が乱数抽出手段112の内部に記憶される。そして、次のステップ202に進む。

#### 【0055】

ステップ202において、判定手段114により、抽出された乱数と、当選判定テーブル113の当選判定領域データとの比較が行われる。そして、次のステップ203に進む。

ステップ203において、判定手段114により、抽出された乱数が、当選判定テーブル113のどの当選領域に含まれるか決定され、抽選処理の評価が決定される。そして、次のス

テップ204に進む。

ステップ204において、所定の図柄の蹴飛ばしと、所定図柄の引き込みとが設定される。そして、抽選処理が終了する。

上述したステップ104の回転リール40の回転停止処理について、図5を用いて説明する。

【0056】

ステップ300において、所定の図柄に対して、蹴飛ばしの設定が達成されたか否かが判定される。そして、所定の図柄の蹴飛ばしの設定が達成されていないと判定された場合、次のステップ301に進む。

ステップ301において、1個の図柄分だけ、回転リール40を回転させる。すなわち、1個の図柄分だけ蹴飛ばしを行う。そして、次のステップ302に進む。

ステップ302において、上述した1個の図柄分だけ回転リール40を回転させた当該図柄の数がストップスイッチ50の操作後の4個目に該当するか否かが判定される。そして、ストップスイッチ50を操作した後、1図柄ずつ回転リール40を回転させてずらした図柄の数が4個目の場合には、次のステップ303に進む。

【0057】

ステップ303において、回転リール40の回転を停止させる。これにより、メダル投入から回転リール40の回転停止までのスロットマシン10の動作が終了する。

前記ステップ300において、所定の図柄の蹴飛ばしの設定が達成されていると判定された場合、次のステップ304に進む。

ステップ304において、いずれかの図柄に対して引き込みが設定されているか否かが判定される。そして、いずれかの図柄に対して引き込みが設定されていると判定された場合、次のステップ305に進む。

ステップ305において、引き込み設定が達成されたか否かが判定される。そして、引き込み設定が達成されたと判定された場合、次のステップ303に進む。

【0058】

前記ステップ304において、いずれの図柄に対しても引き込みが設定されていないと判定された場合、ステップ303に進む。

前記ステップ305において、引き込み設定が達成されていないと判定された場合、ステップ301に進む。

前記ステップ302において、ストップスイッチ50を操作した後、1図柄ずつ回転リール40を回転させてずらした図柄の数が4個目でない場合には、ステップ300に戻る。

ここで、回転リール40の停止処理に関してステップ301～ステップ305で説明しているが、この例は、いわゆる最小引き込み停止制御の例であり、逆に最大引き込み停止制御としても良い。更には、例えば、ストップスイッチ50を押すタイミングで予め定めたテーブルに従って回転リール40の停止位置を決定する、いわゆるテーブル停止制御の方法によるものでもよい。このテーブル停止制御は、当選フラグ成立の有無や、当選フラグ成立中の当選図柄に基づいた複数のテーブルを有し、この複数のテーブルから適宜、遊技状況に応じたテーブルが選択されるものである。

【0059】

なお、テーブル停止制御においても、当選フラグが成立しているときには、その当選フラグに対応する図柄が入賞有効ライン上に揃うように、予めテーブルの上で停止位置が決定されており、いわゆる引き込み設定の一種を備えているものである。また、当選フラグが成立していないときには、他の当選図柄が入賞有効ライン上に揃わないように、予めテーブルの上で停止位置が決定されており、いわゆる蹴飛ばし設定の一種を備えているものである。

(特殊遊技の開始又は終了処理)

次に、特殊遊技制御手段120による特殊遊技の開始又は終了処理について、図6及び図7のフローに基づき説明する。

【0060】

まず、賭け枚数に応じて特殊遊技を終了させる場合について、図6のフローに基づき説明する。ここで、図中「M」は、特殊遊技制御手段120の投入数決定手段121が決定する決定賭け枚数を表すものであり、1、2、3のいずれかの数値である。また「m」は、遊技開始時に投入されたメダル数又はベットスイッチ16の操作により投入されたものとして扱われるメダル数すなわちベット数を表すものであり、これも1、2、3のいずれかの数値である。

そして、図6のステップ400において、遊技状況が所定の抽選契機に該当するか否かが判断される。ここでいう抽選契機とは、投入数決定手段121が賭け枚数抽選を行う1ゲーム中の所定の契機であって、具体的には、例えば、特殊遊技に移行後のゲームで、1ゲームのうち所定の操作手段（ベットスイッチ16、スタートスイッチ30、ストップスイッチ50）が操作されたときとすることができる。この場合には、投入数決定手段121は次遊技の賭け枚数を決定することになるため、特殊遊技の1回目のゲームについては賭け枚数は決定されない。従って、特殊遊技の1回目のゲームでは、何枚ベットしても終了条件となる決定賭け枚数に該当することがなく、次遊技で特殊遊技が終了になることはないので、特殊遊技は最低2ゲームは必ず実行可能となる。そして、所定の抽選契機に該当しない場合にはステップ400に戻り、所定の抽選契機に該当した場合には、次のステップ401に進む。

#### 【0061】

ステップ401において、投入数決定手段121が賭け枚数抽選を行い、特殊遊技の終了条件となる賭け枚数Mを決定する。そして、次のステップ402に進む。

ステップ402において、遊技開始時の投入メダル数（ベット数）mを保存する。保存は、1ゲームの開始となるスタートスイッチ30の操作時に行うのが好適である。ベット数は、投入スイッチ15からのメダル投入信号、もしくはベットスイッチ16の操作信号から把握する。そして、次のステップ403に進む。

ステップ403において、ベット数mが投入数決定手段121が決定したM値と等しいかを判断する。m=Mでない場合には、ステップ400に戻る。一方、m=Mである場合には、次のステップ404に進む。

#### 【0062】

ステップ404において、1ゲームの終了により特殊遊技を終了する。すなわち、ステップ402でm値を保存したm枚賭け遊技を特殊遊技の最後の遊技として、次遊技から通常遊技に戻るような処理を行う。具体的には、例えば、特殊遊技がAT遊技だった場合には演出制御装置22に報知演出を終了させる信号を出力したり、特殊遊技がRT遊技だった場合には、当選抽選手段110に当選判定テーブル113を通常遊技用の判定テーブルに変更させる指示信号を出力したりする処理を行う。そして、特殊遊技の終了処理を終了する。

このように、図6の制御の流れによれば、投入数決定手段121が決定した賭け枚数と異なる枚数をベットしていれば、特殊遊技を延々継続することができ、投入数決定手段121が決定した賭け枚数と同じ枚数をベットしてしまった場合には、特殊遊技がすぐに終了してしまうこともあり得る。遊技者は決定賭け枚数を知ることができないので、運が良ければ特殊遊技を長期間楽しむことができ、逆に運が悪ければ極めて短期間しか特殊遊技を行うことができない。このため、今までにない新たな遊技性が生まれてくるものである。

#### 【0063】

なお、上記フローでは、一回でも掛け枚数が合致すると特殊遊技が終了するようになっているが、特殊遊技中に一定回数以上、決定賭け枚数とベット数が合致した場合に、特殊遊技を終了するようにしてもよい。この場合には、投入数判定手段122が、m=Mとなった回数をカウントし、当該カウント値が予め定められた数値に達したら特殊遊技を終了させるようにすればよい。この場合、特殊遊技が終了となるまでの残り合致回数を表示すると好適である。

次に、賭け枚数に応じて特殊遊技を開始させる場合について、図7のフローに基づき説明する。ここで、図中「M」及び「m」は、図6で説明したのと同様である。そして、「N」は選択ゲームの区間として予め定められた遊技回数を表す自然数（1以上）であり、

「 $n$ 」は選択ゲームの期間中に実行された遊技回数を表す整数（初期値は0）である。

【0064】

まず、図7のステップ501において、選択ゲームが開始されるか否か、換言すれば、選択ゲームを開始するための所定の遊技状態になったか否かが判断される。例えば、特殊遊技の開始条件となる特定の当選役が当選したか、特殊遊技を開始させるか否かの抽選に当選したかなどが判断される。選択ゲームが開始されない場合にはステップ501に戻り、選択ゲームが開始される場合には、次のステップ502に進む。

ステップ502において、遊技状況が所定の抽選契機に該当するか否かが判断される。抽選契機は、投入数決定手段121が賭け枚数抽選を行う1ゲーム中の所定の契機である。抽選契機に該当しない場合にはステップ502に戻り、抽選契機に該当する場合には次のステップ503に進む。

【0065】

ステップ503において、投入数決定手段121が賭け枚数抽選を行い、特殊遊技の終了条件となる賭け枚数 $M$ を決定する。そして、次のステップ504に進む。

ステップ504において、1ゲームの開始時にベット数 $m$ を保存する。そして、次のステップ505に進む。

ステップ505において、実行された選択ゲーム数 $n$ を1だけインクリメントする。そして、次のステップ506に進む。

ステップ506において、ベット数 $m$ が投入数決定手段121が決定した $M$ 値と等しいか否かを判断する。 $m = M$ でない場合には、次のステップ507に進む。

【0066】

ステップ507において、実行された選択ゲーム数 $n$ が選択ゲームの最大実行回数 $N$ と等しいか否かを判断する。 $n = N$ でない場合にはステップ502に戻る。一方、 $n = N$ である場合には、特殊遊技の開始処理を終了する。すなわち、特殊遊技が開始されないまま選択ゲームが終了してしまう。

前記ステップ506において、 $m = M$ である場合には、ステップ508に進む。

ステップ508において、1ゲームの終了後、特殊遊技を開始する。すなわち、ステップ504で $m$ 値を保存した $m$ 枚賭け遊技を選択ゲームの最後の遊技として、次遊技から特殊遊技に移行する処理を行う。そして、特殊遊技の終了処理を終了する。

【0067】

このように、図7の制御の流れによれば、選択ゲームに突入後、投入数決定手段121が決定した賭け枚数と同じ枚数をベットすることにより、特殊遊技を開始させることができ、逆に、投入数決定手段121が決定した賭け枚数と同じ枚数をベットできずに選択ゲームの期間が終了してしまった場合には、特殊遊技を開始させることができない。遊技者は決定賭け枚数を知ることができないので、運が良ければ特殊遊技に早期に移行でき、逆に運が悪ければ特殊遊技を行うことができない。このため、今までにない新たな遊技性が生まれてくるものである。

なお、上記フローでは、一回でも掛け枚数が正解すると特殊遊技に移行するようになっているが、選択ゲーム中に一定回数以上、決定賭け枚数とベット数とを合致させることができた場合に、特殊遊技に移行するようにしてもよい。この場合には、投入数判定手段122が、 $m = M$ となった回数をカウントし、当該カウント値が予め定められた数値に達したら特殊遊技を開始させるようにすればよい。この場合、特殊遊技が開始されるまでの残り合致回数を表示すると好適である。

【0068】

また、前述したように、本実施の形態では、特殊遊技制御手段120は、図6に示す制御、図7に示す制御のいずれか一方のみを行うことができ、図6及び図7の双方の制御を行うことも可能である。

（決定賭け枚数の報知）

さて、上記したように、投入数決定手段121の決定に係る賭け枚数を遊技者が知ることができない場合には、特殊遊技の終了又は開始を遊技者の勘に頼るしかなく、運の良い遊



技者と運の悪い遊技者とで特殊遊技の開始終了条件に差がでてしまう。かといって、投入数決定手段121の決定に係る賭け枚数をすべて遊技者に報知するのでは遊技性が損なわれる。そこで、決定賭け枚数を、所定の確率で遊技者に報知するとよい。

#### 【0069】

ここで、「所定の確率」とは、報知の頻度、確度、顕著度を含むものである。報知の頻度とは、一定遊技回数中に報知の行われる回数の割合であり、報知の確度とは、一定回数の報知に虚偽の報知（いわゆるガセ報知）が含まれる（又は含まれない）割合を示すものである。また、報知の顕著度とは、報知表示のわかりやすさを示すものであり、画像の鮮明さや音声の大小、音質などにより表現されるものである。

報知は、演出制御装置22の制御に基づいて、例えば画像表示部67に決定賭け枚数を表す数字表示させたり、専用の報知表示部を設けてランプの点灯や液晶表示などで枚数を表示させてもよい。あるいは、スピーカ69から「3枚投入してください」などの音声を出力させるようにしてもよい。

#### 【0070】

さらに、前記報知は、遊技状況などの所定条件に応じて、その頻度や確度、顕著度を変化させるようにしてもよい。例えば、賭け枚数が特殊遊技の終了条件となっている場合において、特殊遊技の実行回数が少ない（例えば5～10回程度）ときには、正確で判り易い報知を頻繁に行い、特殊遊技の実行回数が多くなるにつれ、正確さを低くしたり判り難い報知にしたり報知回数を減らすようにすることができる。そして、特殊遊技の実行回数が一定以上（例えば50回）に達したら、報知を全く行わないようにする。このように形成することにより、特殊遊技が極端に早く終了してしまったり、特殊遊技期間が極端に長くなるのを防ぐことができる。

#### 【0071】

一方、賭け枚数が特殊遊技の開始条件となっている場合においては、選択ゲームの残り実行回数が多いときには報知を行わず、選択ゲームの残り実行回数が少なくなるほど正確で判り易い報知を頻繁に行うようにする。このように形成することにより、特殊遊技に移行しないまま選択ゲームが終了してしまうのを防ぐことができる。

（付与利益の異なる複数の特殊遊技のランクアップ）

特殊遊技として、付与利益の大きさによってランク分けされる複数の特殊遊技を設け、上述した賭け枚数とベット数の合致によって特殊遊技のランクを変更するように形成してもよい。

#### 【0072】

ここで、「付与利益」には、メダルの払い出しの他、当選報知や押し順ナビなどの遊技者にとって有利となる情報の提供も含まれる。また「付与利益の大きさ」は、想定される一定期間中の払い出しメダル数（出玉率）や、報知の確率（頻度・確度）により異なってくる。そして、特殊遊技は、出玉率の高いほど、報知確率の高いほど、遊技ランクが高くなるよう設定されている。なお、この場合の複数の特殊遊技は、同種のものであるのが好ましい。

賭け枚数に応じた特殊遊技のランクアップの一例を以下に述べる。

なお、特殊遊技としては、報知確率が低い低ランクA T、報知確率が中程度の中ランクA T、報知確率が高い高ランクA Tを設けたものとする（低、中、高は相対的なもので、報知確率が低ランク<中ランク<高ランクとなっている意味である）。また、各遊技区間は、一定回数の遊技終了により終了するものとする。

#### 【0073】

まず、通常遊技中に所定の遊技状態となった場合、例えば特定役が当選又は入賞した場合、あるいは特殊遊技に移行するか否かの抽選に当選した場合には、低ランクA Tが開始される。そして、低ランクA T中に所定の遊技状態となった場合、例えば特定役が入賞した場合には、投入数決定手段121が賭け枚数抽選を行う。当該賭け枚数抽選の行われた遊技の次遊技で決定賭け枚数が投入された場合には、中ランクA Tに移行する。決定賭け枚数が投入されなかった場合には、そのまま低ランクA Tが行われる。あるいは、通常遊技

に戻してもよい。低ランク A T 中に決定賭け枚数が投入されないと、低ランク A T は一定回数の遊技終了により終了する。

【 0 0 7 4 】

同様に、中ランク A T 中に所定の遊技状態となった場合には、投入数決定手段121が賭け枚数抽選を行い、当該賭け枚数抽選の行われた遊技の次遊技で決定賭け枚数が投入された場合には、高ランク A T に移行する。決定賭け枚数が投入されなかった場合には、そのまま中ランク A T が行われる。あるいは、低ランク A T に戻してもよい。

このように形成することにより、投入数決定手段121の決定した賭け枚数に正解する度に遊技ランクがアップしていき、間違えればランクが上がらないか下がることもあるので、緊張感を持って遊技を行うことができる。

( 第二の実施の形態 )

( 図面の説明 )

図 8 及び図 9 は、本発明の第二の実施の形態を示すものであり、特殊遊技制御手段120による特殊遊技の開始又は終了処理を示す流れ図である。

【 0 0 7 5 】

第二の実施の形態は、投入枚数の合計値に応じて、特殊遊技の開始又は終了を決定するようにしたものである。

なお、第二の実施の形態におけるスロットマシン10の基本的構成は、上記した第一の実施の形態と同様であるので説明を省略し、本実施の形態の特徴点のみ述べる。

( 特殊遊技制御手段120 )

特殊遊技制御手段120は、第一の実施の形態と同様に、次の ( 1 ) ( 2 ) の手段を備えている。

( 1 ) 投入数決定手段121

( 2 ) 投入数判定手段122

なお、特殊遊技制御手段120としては、上記以外の手段を有していても構わない。また、特殊遊技については第一の実施の形態で述べたとおりである。

【 0 0 7 6 】

( 投入数決定手段121 )

投入数決定手段121は、特殊遊技の開始条件となる投入総数、特殊遊技の終了条件となる投入総数を、抽選により決定するためのものである。投入数決定手段121は、特に図示しないが、投入総数抽選手段と、決定に係る投入総数を記憶しておくための記憶手段とを少なくとも備えている。

ここで、投入数決定手段121は、特殊遊技の開始条件及び終了条件となる投入総数の双方を決定可能とすることができ、特殊遊技の開始条件となる投入総数又は終了条件となる投入総数のいずれか一方を決定可能にすることもできる。そこで、(A)投入数決定手段121が特殊遊技の終了条件となる投入総数を決定する場合と、(B)特殊遊技の開始条件となる投入総数を決定する場合に分けて説明する。

【 0 0 7 7 】

(A)特殊遊技の終了条件となる投入総数を決定する場合

特殊遊技の終了条件となる投入総数を決定する場合には、投入数決定手段121は、特殊遊技の開始時に行われる投入総数抽選により、当該特殊遊技期間の投入総数を決定する。投入総数抽選のタイミングとしては、特殊遊技で遅くとも 2 回目の遊技が開始される前とするのが好ましく、例えば特殊遊技移行契機に該当したときに同時に行うか、特殊遊技の 1 回目の遊技中のいずれかの遊技タイミングで行うようにする。

(B)特殊遊技の開始条件となる投入総数を決定する場合

特殊遊技の開始条件となる投入総数を決定する場合には、投入数決定手段121は、特殊遊技の開始前に行われる所定回数の選択ゲームの、最初の遊技で行われる投入総数抽選により、当該特殊遊技期間の投入総数を決定する。選択ゲームとは、予め定められた遊技状態になった場合、例えば特定当選役が入賞した場合や特殊遊技に移行するか否かの抽選に当選した場合に、特殊遊技の前段として行われる予備遊技期間であって、特殊遊技を開始

させるための条件となる投入総数を判定するための遊技区間である。投入総数抽選のタイミングは、選択ゲームで遅くとも2回目の遊技が開始される前とするのがよい。

【0078】

なお、投入数決定手段121が上記(A)のみを実行するように形成した場合、又は投入数決定手段121が上記(B)のみを実行するように形成した場合の、特殊遊技の開始条件又は終了条件については、第一の実施の形態と同様である。

(投入数判定手段122)

投入数判定手段122は、前記投入数決定手段121が決定し記憶している決定投入総数と、遊技中に投入されたメダルの投入総数が一致したか否かを判断するためのものである。投入数判定手段122は、特に図示しないが、メダルの投入総数を記憶しておくための記憶手段と、前記決定投入総数と実際の投入総数とを比較する比較手段とを少なくとも備えている。

【0079】

そして、投入数判定手段122は、当該特殊遊技又は選択ゲームにおいて、前記決定投入総数と実際の投入総数が一致した場合には、当該遊技で特殊遊技を終了させ、あるいは当該遊技の次遊技から特殊遊技を開始させる。

具体的には、投入数決定手段121が特殊遊技の終了条件となる投入総数を決定するものである場合には、決定投入総数よりも実際の投入総数が少ない場合、又は決定投入総数よりも実際の投入総数が多くなった場合には特殊遊技を継続し、決定投入総数と実際の投入総数が一致した場合には、その遊技で特殊遊技を終了させ次遊技から通常遊技に戻る。例えば、投入数決定手段121が記憶している決定投入総数が「100」である特殊遊技で、実際の投入総数が「95」から「98」になった場合や、「98」から「101」となった場合には、特殊遊技は終了しない。しかし、決定投入総数が「100」である特殊遊技で、実際の投入総数が「97」から「100」となった場合には、その遊技で特殊遊技が終了し、通常遊技に戻る。なお、実際の投入総数が決定投入総数を超えた場合には、投入数決定手段121は再度投入枚数抽選を行う。

【0080】

一方、投入数決定手段121が特殊遊技の開始条件となる投入総数を決定するものである場合には、決定投入総数と実際の投入総数が一致した場合のみ、次遊技から特殊遊技を開始させる。例えば、投入数決定手段121が記憶している決定投入総数が「30」である選択ゲームで、実際の投入総数が「27」から「30」となれば、その遊技で選択ゲームが終了し、特殊遊技が開始される。しかし、決定投入総数が「30」である選択ゲームで、実際の投入総数が「29」から「31」になってしまった場合には、選択ゲームの終了後に通常遊技に戻り、特殊遊技は開始されない。

(特殊遊技の開始又は終了処理)

次に、特殊遊技制御手段120による特殊遊技の開始又は終了処理について、図8及び図9のフローに基づき説明する。

【0081】

まず、投入総数に応じて特殊遊技を終了させる場合について、図8のフローに基づき説明する。ここで、図中「P」は、特殊遊技制御手段120の投入数決定手段121が決定する決定投入総数を表す自然数である。また、「m」は、遊技開始時に投入されたメダル数又はベットスイッチ16の操作により投入されたものとして扱われるメダル数すなわちベット数を表すものであり、1、2、3のいずれかの数値である。そして「p」は、特殊遊技中に投入されたメダルの総数、すなわち「m」の累積値であって、初期値は「0」である。

図8のステップ600において、特殊遊技が開始される(された)か否かが判断される。すなわち、遊技状況が特殊遊技開始の条件に該当したか否かが判断される。特殊遊技が開始されない場合にはステップ600に戻り、特殊遊技が開始される(された)場合には、次のステップ601に進む。

【0082】

ステップ601において、投入数決定手段121が投入総数抽選を行い、特殊遊技の終了

条件となる投入総数  $P$  を決定する。そして、次のステップ 602 に進む。

ステップ 602 において、累積投入数  $p$  の値に遊技開始時の投入メダル数（ベット数） $m$  を加算する。そして、次のステップ 603 に進む。

ステップ 603 において、一回の遊技が終了したか否かが判断される。一回の遊技の終了とは、払い出し役の入賞時には入賞によるメダルの払い出し終了時、不当選又は非入賞の場合には最後の回転リール 40 の回転停止時である。一回の遊技が終了していない場合には、ステップ 603 に戻る。一回の遊技が終了した場合には、次のステップ 604 に進む。ステップ 604 において、累積投入数  $p$  が投入数決定手段 121 の決定した  $P$  値と等しいか否かを判断する。 $p = P$  でない場合には、次のステップ 605 に進む。

#### 【0083】

ステップ 605 において、 $p$  値が  $P$  値より大きいかが判断される。 $p$  が  $P$  未満の場合には、ステップ 602 に戻る。一方、 $p$  値が  $P$  値より大きい場合には、次のステップ 606 に進む。

ステップ 606 において、投入数判定手段 122 が記憶している決定投入総数  $P$  及び累積投入数  $p$  をリセット（ゼロクリア）したうえで、投入数決定手段 121 が再度投入総数抽選を行い、特殊遊技の終了条件となる投入総数  $P$  を再決定する。そしてステップ 602 に戻る。

前記ステップ 604 において、 $p = P$  の場合には、ステップ 607 に進む。

ステップ 607 において、特殊遊技を終了する。そして、特殊遊技の終了処理を終了する。

#### 【0084】

このように、図 8 の制御の流れによれば、特殊遊技中の累積投入数が投入数決定手段 121 の決定した投入総数と同じ場合のみ特殊遊技が終了する。従って、累積投入数が決定投入総数と同じ数にならないようベット数を調整すれば、特殊遊技を延々継続することができる。遊技者は決定投入総数を知ることができないので、運が良ければ特殊遊技を長期間楽しむことができ、逆に運が悪ければ短期間しか特殊遊技を行うことができない。このため、今までにない新たな遊技性が生まれてくるものである。

なお、上記フローでは、累積投入数  $p$  が決定投入総数  $P$  を超えてしまった場合に、 $p$  及び  $P$  値をリセットするようにしてあるが、ステップ 606 の再度の投入総数決定の際、 $P$  値の最低値が  $p$  値よりも少なくとも 1 以上大きい数値となるように投入総数抽選を行うようにしてもよい。例えば、決定投入総数  $P$  が「100」であったが、累積投入数  $p$  が「101」となった場合には、「102～130」の間で再抽選を行い、投入総数  $P$  を再決定するように形成することができる。

#### 【0085】

次に、賭け枚数に応じて特殊遊技を開始させる場合について、図 9 のフローに基づき説明する。ここで、図中「 $P$ 」及び「 $p$ 」は、図 8 で説明したのと同様である。そして、「 $N$ 」は選択ゲームの区間として予め定められた遊技回数を表す自然数（1 以上）であり、「 $n$ 」は選択ゲームの期間中に実行された遊技回数を表す整数（初期値は 0）である。

まず、図 9 のステップ 700 において、選択ゲームが開始されるか否か、換言すれば、選択ゲームを開始するための所定の遊技状態になったか否かが判断される。選択ゲームが開始されない場合にはステップ 700 に戻り、選択ゲームが開始される場合には、次のステップ 701 に進む。

#### 【0086】

ステップ 701 において、遊技状況が所定の抽選契機に該当するか否かが判断される。抽選契機は、投入数決定手段 121 が投入総数抽選を行う 1 ゲーム中の所定の契機である。抽選契機に該当しない場合にはステップ 701 に戻り、抽選契機に該当する場合には次のステップ 702 に進む。

ステップ 702 において、投入数決定手段 121 が投入総数抽選を行い、特殊遊技の終了条件となる投入総数  $P$  を決定する。そして、次のステップ 703 に進む。

ステップ 703 において、累積投入数  $p$  の値に遊技開始時のベット数  $m$  を加算する。そ

して、次のステップ704に進む。

【0087】

ステップ704において、一回の遊技が終了したか否かが判断される。一回の遊技が終了していない場合には、ステップ704に戻る。一回の遊技が終了した場合には、次のステップ705に進む

ステップ705において、実行された選択ゲーム数 $n$ を1だけインクリメントする。そして、次のステップ706に進む。

ステップ706において、累積投入数 $p$ が投入数決定手段121の決定した $P$ 値と等しいか否かを判断する。 $p = P$ でない場合には、次のステップ707に進む。

ステップ707において、実行された選択ゲーム数 $n$ が選択ゲームの最大実行回数 $N$ と等しいか否かを判断する。 $n = N$ でない場合にはステップ703に戻る。一方、 $n = N$ である場合には、特殊遊技の開始処理を終了する。すなわち、特殊遊技が開始されないまま選択ゲームが終了してしまう。

【0088】

前記ステップ706において、 $p = P$ である場合には、ステップ708に進む。

ステップ708において、特殊遊技を開始する。すなわち、次遊技から特殊遊技に移行する処理を行う。そして、特殊遊技の終了処理を終了する。

このように、図9の制御の流れによれば、選択ゲームに突入後、投入数決定手段121が決定した投入総数と同じ枚数のメダルを投入することにより、特殊遊技を開始させることができ、逆に、投入数決定手段121が決定した投入総数と同じ枚数を投入できなかった場合、すなわち累積投入数が決定投入総数に達せずに選択ゲームの期間が終了してしまった場合、及びベットによって累積投入数が決定投入総数を超えてしまった場合には、特殊遊技を開始させることができない。遊技者は決定投入枚数を知ることができないので、運が良ければ特殊遊技に移行でき、逆に運が悪ければ特殊遊技を行うことができない。このため、今までにない新たな遊技性が生まれてくるものである。

【0089】

ここで、前述したように、本実施の形態では、特殊遊技制御手段120は、図8に示す制御、図9に示す制御のいずれか一方のみを行うことができ、図8及び図9の双方の制御を行うことも可能である。

また、本実施の形態においても、第一の実施の形態と同様に、投入数決定手段121が決定した投入総数を所定の確率で報知するように形成することができる。この場合、選択ゲーム中又は特殊遊技中に遊技者が投入したメダルの累積枚数を所定の表示部に表示させるようにすると好適である。さらに、本実施の形態においても、第一の実施の形態と同様に、メダルの投入枚数に応じて付与利益の異なる複数の特殊遊技のランクアップが行われるようにしてもよい。

【0090】

なお、本発明の実施の形態として、第一の実施の形態及び第二の実施の形態に分けて説明したが、本発明には、第一の実施の形態と第二の実施の形態の構成要素を併せ持つ構成も含まれる。具体的には、

1. 選択ゲーム中の賭け枚数が決定賭け枚数と一致したら特殊遊技を開始させるとともに、特殊遊技中の累積投入枚数が決定投入総数と一致したら特殊遊技を終了させるパターン
  2. 選択ゲーム中の累積投入枚数が決定投入総数と一致したら特殊遊技を開始させるとともに、特殊遊技中の賭け枚数が決定賭け枚数と一致したら特殊遊技を終了させるパターン
- が含まれるものである。

【0091】

また、上記した第一及び第二の実施の形態では、特殊遊技を、通常遊技よりも遊技者に有利な遊技として位置づけてあったが、本発明は、特殊遊技が、通常遊技よりも遊技者にとって不利な遊技である場合にも応用することができるものである。ここで、通常遊技よりも遊技者にとって不利な遊技とは、例えば通常遊技よりも当選確率が低く設定された遊技区間や、通常遊技よりも停止制御の引き込み確率が低く設定された遊技区間である。そ

して、この不利な遊技区間に移行するか否か、不利な遊技区間を終了するか否かを、賭け枚数や累積投入枚数によって決定するように形成することができる。

このように形成した場合には、不利な遊技区間に突入する前の選択ゲーム中においては、なるべく決定賭け枚数又は決定投入数と一致しないようにベット数を調節し、不利な遊技区間中においては、なるべく決定賭け枚数又は決定投入数と一致するようにベット数を調整する、といった遊技性を得られるものである。

【 0 0 9 2 】

ところで、本発明に係るスロットマシンは、複数の図柄を変動表示及び停止表示可能な複数の図柄表示手段、前遊技終了を条件に前記図柄表示手段の図柄変動を開始させるための図柄変動開始手段、複数の前記図柄表示手段の図柄変動を個々に停止させるための図柄変動停止手段、当選か否かの当選判定の抽選を行う当選抽選手段110、前記当選抽選手段110の抽選結果及び前記図柄変動開始手段、前記図柄変動停止手段の操作に基づいて、遊技を制御するための遊技制御手段21、前記当選判定の抽選結果が所定の当選役に当選し、前記複数の図柄表示手段の当選に係る図柄を、前記図柄変動停止手段の操作により予め定められた態様に停止させることができた場合に入賞として扱い、遊技者に利益を付与する入賞判定手段150、通常遊技を制御するための通常遊技制御手段70、一定遊技区間中の想定される付与利益が通常遊技と異なる特殊遊技を制御するための特殊遊技制御手段120、前記特殊遊技の開始又は終了の条件となる遊技媒体の投入数を決定するための投入数決定手段121、投入された遊技媒体数が前記投入数決定手段121の決定した投入数と一致しているか否かを判定するための投入数判定手段122とを少なくとも備える遊技機に用いられる遊技機用プログラムであって、遊技者が遊技において投入した遊技媒体数と、前記投入数決定手段121が決定した投入数が一致した場合に、前記特殊遊技を開始させ又は終了させるようにしたことを特徴とする遊技機用プログラムによって制御することができる。

【 0 0 9 3 】

さらに、前記遊技用プログラムを記憶したコンピュータ読み取り可能な記憶媒体を用いて制御することができる。

ここで、前記図柄表示手段は、回転リール40を用いたものでもよいし、液晶ディスプレイやCRT等の画像表示装置に複数の図柄を順次表示させるようにしたものでもよい。

また、入賞手段としては、前記遊技機用プログラムを用いてスロットマシンを制御する場合には、ホッパーユニット65を介して遊技者にメダルを払い出すように形成することができる。一方、前記遊技機用プログラムを用いて、業務用若しくは家庭用のテレビゲーム機を制御しようとする場合には、現実の遊技メダルの払い出しは行えないので、例えば液晶ディスプレイやCRT等の画像表示装置に、獲得メダル数の枚数表示をしたり、メダルの増減がわかるような絵（動画でも静止画でもよい）を表示するように形成することができる。

【 0 0 9 4 】

なお、本発明は、スロットマシン以外の遊技機にも応用できる。例えば、遊技媒体として遊技球（パチンコ球）を用いてスロットマシンと同様の遊技を行わせるパロット遊技機などにも応用できるものである。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 9 5 】

【図1】本発明の第一の実施の形態であって、スロットマシンの外観正面図である。

【図2】本発明の第一の実施の形態であって、スロットマシンの入力、出力及び制御装置を示すブロック図である。

【図3】第一の実施の形態におけるスロットマシンの作動の概略を示す流れ図である。

【図4】スロットマシンの作動のうち抽選処理を示す流れ図である。

【図5】スロットマシンの作動のうちリール回転停止処理を示す流れ図である。

【図6】第一の実施の形態における特殊遊技終了処理を示す流れ図である。

【図7】第一の実施の形態における特殊遊技開始処理を示す流れ図である。

【図8】本発明の第二の実施の形態であって、特殊遊技終了処理を示す流れ図である。

【図 9】本発明の第二の実施の形態であって、特殊遊技開始処理を示す流れ図である。

【符号の説明】

【 0 0 9 6 】

10	スロットマシン	11	筐体
12	表示窓	13	図柄表示窓
15	投入スイッチ	16	ベットスイッチ
17	精算スイッチ	18	ベット表示部
19	クレジット表示部		
20	制御装置	21	遊技制御装置
22	演出制御装置		
30	スタートスイッチ	40	回転リール
42	リールテープ	50	ストップスイッチ
60	リールユニット	65	ホッパーユニット
66	表示装置		
70	通常遊技制御手段	80	特別遊技制御手段
90	特定導入遊技制御手段	100	特定遊技制御手段
110	当選抽選手段	111	乱数発生手段
112	乱数抽出手段	113	当選判定テーブル
114	判定手段		
120	特殊遊技制御手段	121	投入数決定手段
122	投入数判定手段	130	リール制御手段
150	入賞判定手段		