

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第4188875号
(P4188875)

(45) 発行日 平成20年12月3日(2008.12.3)

(24) 登録日 平成20年9月19日(2008.9.19)

(51) Int.Cl.

A63F 5/04 (2006.01)

F 1

A 6 3 F	5/04	5 1 2 Z
A 6 3 F	5/04	5 1 2 D
A 6 3 F	5/04	5 1 2 J
A 6 3 F	5/04	5 1 2 R

請求項の数 5 (全 27 頁)

(21) 出願番号

特願2004-143134 (P2004-143134)

(22) 出願日

平成16年5月13日 (2004.5.13)

(65) 公開番号

特開2005-323705 (P2005-323705A)

(43) 公開日

平成17年11月24日 (2005.11.24)

審査請求日

平成17年6月16日 (2005.6.16)

(73) 特許権者 390031772

株式会社オリンピア

東京都台東区東上野2丁目11番7号

(74) 代理人 100118315

弁理士 黒田 博道

(72) 発明者 柴垣 貴司

東京都台東区東上野2丁目11番7号 株式会社オリンピア内

審査官 山崎 仁之

(56) 参考文献 特開2005-296222 (JP, A)

特開2004-350924 (JP, A)

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】遊技機、遊技機用プログラム、及び遊技機用プログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技媒体を予め投入して遊技機内部に電子データとして記憶されたクレジット数から所定数の遊技媒体数を減じて遊技開始の条件となる遊技媒体の投入に代えることが可能なクレジット投入モードを少なくとも備えて、遊技媒体の投入を条件として遊技が開始可能となる遊技機において、

投入した遊技媒体を貯留するとともに遊技者に向かって払い出し可能な貯留払い出し手段と、

前記クレジット投入モードにおいてクレジットした遊技媒体を遊技者に払い出すための精算スイッチと、

前記遊技機内部にクレジットした遊技媒体を、遊技開始の条件となる遊技媒体の投入に代えるためのベットスイッチと、

前記貯留払い出し手段に投入された遊技媒体を、クレジット数としてカウントするとともに、前記ベットスイッチ又は前記精算スイッチの操作に基づいて、クレジット数から所定数の遊技媒体数を減じて、新たなクレジット数とするためのクレジット数演算手段と、

前記精算スイッチのオン状態から次の前記精算スイッチのオン状態までの精算間の遊技数をカウントする精算間遊技数カウント手段と、

前記精算間遊技数カウント手段によりカウントされた精算間の遊技数が、所定遊技数以下であるか否かを判定する精算間遊技数判定手段と、

前記精算スイッチのオン状態により精算する遊技媒体の数を検出する精算媒体数検出手

段と、

前記精算媒体数検出手段により検出された遊技媒体の数が所定数以上であるか否かを判定する精算媒体数判定手段と、

前記精算間遊技数判定手段からの所定遊技数以下である判定結果、且つ、前記精算媒体数判定手段からの遊技媒体数が所定数以上である判定結果の両方の判定結果が出たことを条件として、エラー信号を発生するエラー信号発生手段とを備えたことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記遊技機は、前記エラー信号発生手段からの前記エラー信号の入力に基づいて、当該遊技機で不具合が発生している可能性が高いことを報知するエラー発生報知装置を備えたことを特徴とする請求項 1 記載の遊技機。10

【請求項 3】

前記遊技機は、1回の遊技に使用可能な最大の遊技媒体数を、最大遊技媒体数として予め設定し、

前記精算媒体数判定手段は、前記精算媒体数検出手段により検出された遊技媒体の数が最大遊技媒体数以上であるか否かを判定することを特徴とする請求項 1 又は請求項 2 記載の遊技機。

【請求項 4】

遊技媒体を予め投入して遊技機内部に電子データとして記憶されたクレジット数から所定数の遊技媒体数を減じて遊技開始の条件となる遊技媒体の投入に代えることが可能なクレジット投入モードを少なくとも備えて、遊技媒体の投入を条件として遊技が開始可能となる遊技機に対して使用する遊技機用プログラムであって、20

前記遊技機を、

投入した遊技媒体を貯留するとともに遊技者に向かって払い出し可能な貯留払い出し手段、

前記クレジット投入モードにおいてクレジットした遊技媒体を遊技者に払い出すための精算手段、

前記遊技機内部にクレジットした遊技媒体を、遊技開始の条件となる遊技媒体の投入に代えるためのベット手段、

前記貯留払い出し手段に投入された遊技媒体を、クレジット数としてカウントするとともに、前記ベット手段又は前記精算手段の操作に基づいて、クレジット数から所定数の遊技媒体数を減じて、新たなクレジット数とするためのクレジット数演算手段、30

前記精算手段のオン状態から次の前記精算手段のオン状態までの精算間の遊技数をカウントする精算間遊技数カウント手段、

前記精算間遊技数カウント手段によりカウントされた精算間の遊技数が、所定遊技数以下であるか否かを判定する精算間遊技数判定手段、

前記精算手段のオン状態により精算する遊技媒体の数を検出する精算媒体数検出手段、

前記精算媒体数検出手段により検出された遊技媒体の数が所定数以上であるか否かを判定する精算媒体数判定手段、

前記精算間遊技数判定手段からの所定遊技数以下である判定結果、且つ、前記精算媒体数判定手段からの遊技媒体数が所定数以上である判定結果の両方の判定結果が出たことを条件として、エラー信号を発生するエラー信号発生手段として機能させるための遊技機用プログラム。40

【請求項 5】

遊技媒体を予め投入して遊技機内部に電子データとして記憶されたクレジット数から所定数の遊技媒体数を減じて遊技開始の条件となる遊技媒体の投入に代えることが可能なクレジット投入モードを少なくとも備えて、遊技媒体の投入を条件として遊技が開始可能となる遊技機に対して使用する遊技機用プログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体であって、

前記遊技機を、50

投入した遊技媒体を貯留するとともに遊技者に向かって払い出し可能な貯留払い出し手段、

前記クレジット投入モードにおいてクレジットした遊技媒体を遊技者に払い出すための精算手段、

前記遊技機内部にクレジットした遊技媒体を、遊技開始の条件となる遊技媒体の投入に代えるためのベット手段、

前記貯留払い出し手段に投入された遊技媒体を、クレジット数としてカウントするとともに、前記ベット手段又は前記精算手段の操作に基づいて、クレジット数から所定数の遊技媒体数を減じて、新たなクレジット数とするためのクレジット数演算手段、

前記精算手段のオン状態から次の前記精算手段のオン状態までの精算間の遊技数をカウントする精算間遊技数カウント手段、

前記精算間遊技数カウント手段によりカウントされた精算間の遊技数が、所定遊技数以下であるか否かを判定する精算間遊技数判定手段、

前記精算手段のオン状態により精算する遊技媒体の数を検出する精算媒体数検出手段、

前記精算媒体数検出手段により検出された遊技媒体の数が所定数以上であるか否かを判定する精算媒体数判定手段、

前記精算間遊技数判定手段からの所定遊技数以下である判定結果、且つ、前記精算媒体数判定手段からの遊技媒体数が所定数以上である判定結果の両方の判定結果が出たことを条件として、エラー信号を発生するエラー信号発生手段として機能させるための遊技機用プログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

この発明は、遊技における不正行為、いわゆるゴト行為の発生を防止することができる遊技機に関するものである。

また、この発明は、遊技機用プログラム、及び遊技機用プログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体に関し、さらに詳しくは、エラー検出制御手段等として機能させる遊技機用プログラム、及び遊技機用プログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体に関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来、遊技媒体の投入を遊技開始の条件とする遊技機、具体的には、例えば、いわゆるスロットマシンでは、遊技媒体としての遊技メダルの投入を遊技開始の条件として、また、いわゆるパロットでは、遊技媒体としての遊技球の投入を遊技開始の条件として、設定されている。そして、この遊技メダルや、遊技球は、投入口から投入されて、投入口下の通路内部における光センサー等からなる遊技媒体検出手段により、投入が検出されていた。そして、遊技媒体の投入がかかる遊技媒体検出手段（いわゆる投入スイッチ）により検出されると、投入された遊技媒体は、次の遊技開始の条件として使用される遊技メダル3枚（パロットの遊技球では15個）を除いて、クレジットとして、遊技メダル最大50枚（パロットの遊技球では250個）の遊技媒体が、いわゆるクレジット数としてカウントされていた。そして、次の遊技からは、ベットスイッチを押下することにより、クレジットされた遊技媒体から所定数（例えば遊技メダル3枚、パロットの遊技球では15個）の遊技媒体が減算されて、遊技開始の条件としての投入された遊技媒体として、使用することができるよう形成されている（例えば、特許文献1、図1及び図3の精算スイッチ17。）。

【0003】

そして、従来より、薄いセルロイド板を遊技機の隙間から差し込んで、不正に遊技媒体を獲得するゴト行為、いわゆるセルゴトと呼ばれるものがある。

特に、近年では、かかる光センサーを用いたメダル検出手段に対するゴト行為として、投入口からLED等の光発生装置を装着して、遊技媒体の移送経路に差し込み可能な細長

10

20

30

40

50

いセルロイド板等を、投入口から差し込み、光発生装置の光を点滅させることにより、偽の遊技媒体の通過信号を発生させる、いわゆる「クレマン君」と呼ばれるような不正行為装置が出回っている。この不正行為装置により、遊技媒体検出手段の光センサーを誤動作させて、遊技媒体を投入していないにも拘わらずクレジット数を増加させて、その後、精算スイッチにより、誤動作によりクレジットされた遊技媒体を、払い出して、遊技媒体をかかる不正行為によって獲得するような、いわゆるゴト行為が行われる場合がある。

【特許文献 1】特開2003-10388号公報（第1図、第3図）

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

10

しかし、上記した従来の遊技機では、上述したような不正行為装置を使用すると、簡単に、遊技媒体を投入していないにも拘わらず、短時間でクレジット数を増加させることができ、繰り返し精算することにより、大量の遊技媒体を不正に獲得することができるといった問題点があった。

そこで、各請求項にそれぞれ記載された各発明は、上記した従来の技術の有する問題点に鑑みてなされたものであり、その目的とするところは、次の点にある。

（請求項1）

すなわち、請求項1記載の発明は、上記した従来の技術の有する問題点に鑑みてなされたものであり、その目的とするところは、遊技媒体を投入することなく、クレジット数を増加させるようなゴト行為が行われている可能性が高いことを報知することが可能となり、かかるゴト行為の発生を抑えることができるようとした遊技機を提供しようとするものである。

20

【0005】

（請求項2）

請求項2記載の発明は、上記した請求項1記載の発明の目的に加え、次の点を目的とする。

すなわち、請求項2記載の発明は、遊技機へのゴト行為が発生している可能性が高いことを報知することができて、かかるゴト行為の発生を防止することができるようとした遊技機を提供しようとするものである。

（請求項3）

30

請求項3記載の発明は、上記した請求項1又は請求項2記載の発明の目的に加え、次の点を目的とする。

【0006】

すなわち、請求項3記載の発明は、精算媒体数判定手段による精算時の遊技媒体数が、最大遊技媒体数以上であるか否かを判定することにより、ゴト行為が発生している可能性が高いか否かの1つの目安を得ることができる遊技機を提供しようとするものである。

（請求項4）

請求項4記載の発明は、次の点を目的とする。

すなわち、請求項4記載の発明は、遊技媒体を投入することなく、クレジット数を増加させるようなゴト行為が行われている可能性が高いことを報知することができ可能となり、かかるゴト行為の発生を抑えることができるようとした遊技機用プログラムを提供しようとするものである。

40

【0007】

（請求項5）

請求項5記載の発明は、次の点を目的とする。

すなわち、請求項5記載の発明は、遊技媒体を投入することなく、クレジット数を増加させるようなゴト行為が行われている可能性が高いことを報知することができ可能となり、かかるゴト行為の発生を抑えることができるようとした遊技機用プログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体を提供しようとするものである。

【課題を解決するための手段】

50

【0008】**(特徴点)**

各請求項にそれぞれ記載された各発明は、上記した各目的を達成するためになされたものであり、各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、カッコ内の符号は、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。

また、図面番号も、発明の実施の形態において用いた図番を示し、本発明の技術的範囲を限定するものでない。

(請求項1)

請求項1記載の発明は、次の点を特徴とする。

10

【0009】

すなわち、遊技媒体を予め投入して遊技機(10)内部に電子データとして記憶されたクレジット数から所定数の遊技媒体数を減じて遊技開始の条件となる遊技媒体の投入に代えることが可能なクレジット投入モードを少なくとも備えて、遊技媒体の投入を条件として遊技が開始可能となる遊技機(10)において、投入した遊技媒体を貯留するとともに遊技者に向かって払い出し可能な貯留払い出し手段(65)と、前記クレジット投入モードにおいてクレジットした遊技媒体を遊技者に払い出すための精算スイッチ(17)と、前記遊技機(10)内部にクレジットした遊技媒体を、遊技開始の条件となる遊技媒体の投入に代えるためのベットスイッチ(16)と、前記貯留払い出し手段(65)に投入された遊技媒体を、クレジット数としてカウントするとともに、前記ベットスイッチ(16)又は前記精算スイッチ(17)の操作に基づいて、クレジット数から所定数の遊技媒体数を減じて、新たなクレジット数とするためのクレジット数演算手段(120)と、前記精算スイッチ(17)のオン状態から次の前記精算スイッチ(17)のオン状態までの精算間の遊技数をカウントする精算間遊技数カウント手段(135)と、前記精算間遊技数カウント手段(135)によりカウントされた精算間の遊技数が、所定遊技数以下であるか否かを判定する精算間遊技数判定手段(140)と、前記精算スイッチ(17)のオン状態により精算する遊技媒体の数を検出する精算媒体数検出手段(145)と、前記精算媒体数検出手段(145)により検出された遊技媒体の数が所定数以上であるか否かを判定する精算媒体数判定手段(150)と、前記精算間遊技数判定手段(140)からの所定遊技数以下である判定結果、且つ、前記精算媒体数判定手段(150)からの遊技媒体数が所定数以上である判定結果の両方の判定結果が出たことを条件として、エラー信号を発生するエラー信号発生手段(160)とを備えたことを特徴とする。

20

【0010】

また、ここで、「遊技機(10)」とは、具体的には、例えば、スロットマシンを含むものであるが、上述した回転リール(40)を有するパチンコや、スロットマシンにおける遊技媒体としての遊技メダルを、パチンコ等で使用する球状の遊技球に置き換えたパロットや、その他の遊技機を含むものである。また、ここで、遊技機(10)には、回転リール(40)を有するスロットマシンであるが、遊技媒体として、円板状の遊技メダルの代わりに、パチンコや、パロットで使用される球状の玉を使用するようなものを含む。

また、ここで、「遊技媒体」とあるが、遊技媒体として、具体的には、例えば、円板状の遊技メダルや、通常の貨幣として使用するコインや、また、球状のボール球や、パチンコ及びパロットに使用されるパチンコ玉や、また、スティック状のものでもよいものである。更に、遊技者に何らかの価値を付与するものであれば、特に特定の形状等のものに限定されるものではない。

40

【0011】

なお、ここで、遊技機(10)としてのスロットマシンやパロットに使用される回転リール(40)は、周囲に複数の図柄を表示したものが、実際に回転するようなものや、液晶画面に表示されるようなものや、リールテープ(42)を二つの回転ローラにベルト方式で掛け渡して、その2つの回転ローラ間で回転させるようなものである。具体的には、例えば、パチンコ等の遊技盤面の中央に設けた液晶装置を使用することにより、周囲に複数の図柄を表示した回転リールが回転するような画像を当該液晶装置によって遊技者に向かって表示す

50

るものも含まれる。また、パチンコで使用される球状の遊技球を、遊技媒体として使用する、いわゆるパロットにおける回転ローラを利用するものも含まれるものである。

【0012】

(作用)

本発明は、精算間遊技数カウント手段(135)が、精算スイッチ(17)のオン状態から次の精算スイッチ(17)のオン状態までの精算間の遊技数をカウントする。そして、精算間遊技数判定手段(140)が、精算間遊技数カウント手段(135)によりカウントされた精算間の遊技数と、予め定めた所定遊技数とを比較して、精算間遊技数カウント手段(135)によりカウントされた精算間の遊技数が所定遊技数以下であるか否かを判定する。

そして、精算媒体数検出手段(145)が、精算スイッチ(17)のオン状態により精算する遊技媒体の数を検出する。そして、精算媒体数判定手段(150)が、精算媒体数検出手段(145)により検出された遊技媒体の数が所定数以上であるか否かを判定する。

【0013】

そして、エラー信号発生手段(160)が、精算間遊技数判定手段(140)からの所定遊技数以下である判定結果、及び、精算媒体数判定手段(150)からの遊技媒体数が所定数以上である判定結果の両方の判定結果が出たことを条件として、エラー信号を発生する。これにより、遊技媒体を投入することなく、クレジット数を増加させるようなゴト行為が行われている可能性が高いことを報知することが可能となり、かかるゴト行為の発生を抑えることができる。

更に、具体的に説明する。

通常、クレジット数を遊技媒体の投入無しに増加させるゴト行為が行われる場合、かかるゴト行為を行う者は、遊技媒体を不正に獲得するため、精算スイッチ(17)を押下してクレジットの精算を行う。このため、ゴト行為中は、頻繁に精算スイッチ(17)が押下されてクレジットの精算行為が行われる。これは、精算スイッチ(17)のオン状態から、次の精算スイッチ(17)のオン状態までの間の遊技数が増えるほど、その間の遊技に使用する遊技媒体の量が多くなって、獲得する遊技媒体の数が減ることになるからである。このため、通常、ゴト行為では、かかる精算間の遊技数は、できるだけ少なくなるように行われ、頻繁に精算スイッチ(17)の押下によるクレジットの精算行為が行われる。これにより、精算スイッチ(17)がオン状態になってから、次の精算スイッチ(17)のオン状態までの間の遊技数が所定回数以下である場合には、当該行為がゴト行為である可能性が高いものとなる。

【0014】

また、不正行為を行わない遊技者は、通常、精算スイッチ(17)を使用して精算する場合、大きな数のクレジット数の遊技媒体を精算するようなことは少なく、少数のクレジット数の遊技媒体を精算することが多い。ベットスイッチ(16)の操作に基づいて、クレジット数演算手段(120)が、クレジット数から所定数の遊技媒体を減じて、新たなクレジット数とするが、この際のクレジット数から減算される遊技媒体の数が、最大投入枚数（具体的には、例えば3枚）に固定された、いわゆるマックスベット投入だけしか設定されていないような場合、残りのクレジット数（具体的には、上述した例の場合、1枚又は2枚）は、精算スイッチ(17)を押して払い出す場合がある。したがって、所定数以上の比較的、大きな数のクレジット数の遊技媒体を精算するような場合は、いわゆるゴト行為が行われている可能性が高いものとなる。

【0015】

したがって、（A）精算間の遊技数が所定数以下である。（B）精算する遊技媒体の数が、所定数以上である。この（A）及び（B）の2つの条件を同時に満足するような精算行為は、ゴト行為である可能性が非常に高いものとなる。そして、エラー信号発生手段(160)は、かかる（A）及び（B）の2つの条件を満足する場合、エラー信号を発生して、遊技媒体を投入することなく、クレジット数を増加させるようなゴト行為の発生を抑えることができる。

(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

10

20

30

40

50

する。

【0016】

すなわち、前記遊技機(10)は、前記エラー信号発生手段(160)からの前記エラー信号の入力に基づいて、当該遊技機(10)で不具合が発生している可能性が高いことを報知するエラー発生報知装置(170)を備えたことを特徴とする。

なお、このエラー発生報知装置(170)は、当該遊技機(10)に直接、ランプ等の点滅によって行われるものでも良く、また、当該遊技機(10)を設置している遊技ホールの管理室内部の警告ランプ等の点滅によって行われるものでも良い。

(作用)

本発明は、エラー信号発生手段(160)からのエラー信号の入力に基づいて、エラー発生報知装置(170)が、当該遊技機(10)において不具合が発生している可能性が高いことを報知する。これにより、当該遊技機(10)へのゴト行為が発生している可能性が高いことを報知することができて、かかるゴト行為の発生を防止することができる。10

【0017】

(請求項3)

請求項3記載の発明は、上記した請求項1又は請求項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、前記遊技機(10)は、1回の遊技に使用可能な最大の遊技媒体数を、最大遊技媒体数として予め設定し、前記精算媒体数判定手段(150)は、前記精算媒体数検出手段(145)により検出された遊技媒体の数が最大遊技媒体数以上であるか否かを判定することを特徴とする。20

(作用)

クレジット数が最大遊技媒体数未満のときに精算スイッチ(17)が操作されてオン状態になる場合と、クレジット数が最大遊技媒体数以上のときに精算スイッチ(17)が操作されてオン状態になる場合とを、ゴト行為の発生数という観点から比較すると、後者の方がゴト行為が発生しやすい。これは、精算スイッチ(17)は、遊技を普通に行う場合には、何度も頻繁に操作するものではないため、少ない遊技媒体数で多数の精算を行うとゴト行為が発覚する可能性が高くなる。このため、ゴト行為発覚を回避しようとして、ゴト行為を行なう者は、できるだけ多くのクレジット数を、できるだけ少ない精算回数で行なうからである。30

【0018】

したがって、精算媒体数判定手段(150)が、精算媒体数検出手段(145)により検出された遊技媒体の数が、最大遊技媒体数以上であるか否かを判定した結果、精算した遊技媒体の数が最大遊技媒体数以上であると判定した場合、ゴト行為が発生している可能性が高いものとして、判断することができる。

また、精算媒体数判定手段(150)が、精算時の遊技媒体の数は最大遊技媒体数未満であると判定した場合、ゴト行為が発生している可能性は低く、正規に遊技を行っている可能性が高いものとして判断することができる。

結果として、精算媒体数判定手段(150)による精算時の遊技媒体数が、最大遊技媒体数以上であるか否かを判定することにより、ゴト行為が発生している可能性が高いか否かの1つの目安を得ることができる。40

【0019】

(請求項4)

請求項4記載の発明は、次の点を特徴とする。

すなわち、遊技媒体を予め投入して遊技機(10)内部に電子データとして記憶されたクレジット数から所定数の遊技媒体数を減じて遊技開始の条件となる遊技媒体の投入に代えることが可能なクレジット投入モードを少なくとも備えて、遊技媒体の投入を条件として遊技が開始可能となる遊技機(10)に対して使用する遊技機用プログラムであって、前記遊技機(10)を、投入した遊技媒体を貯留するとともに遊技者に向かって払い出し可能な貯留払い出し手段(65)、前記クレジット投入モードにおいてクレジットした遊技媒体を遊技者に払い出すための精算手段(例えは、精算スイッチ(17))、前記遊技機(10)内部にクレジッ50

トした遊技媒体を、遊技開始の条件となる遊技媒体の投入に代えるためのベット手段（例えば、ベットスイッチ(16)）、前記貯留払い出し手段(65)に投入された遊技媒体を、クレジット数としてカウントするとともに、前記ベット手段又は前記精算手段の操作に基づいて、クレジット数から所定数の遊技媒体数を減じて、新たなクレジット数とするためのクレジット数演算手段(120)、前記精算手段のオン状態から次の前記精算手段のオン状態までの精算間の遊技数をカウントする精算間遊技数カウント手段(135)、前記精算間遊技数カウント手段(135)によりカウントされた精算間の遊技数が、所定遊技数以下であるか否かを判定する精算間遊技数判定手段(140)、前記精算手段のオン状態により精算する遊技媒体の数を検出する精算媒体数検出手段(145)、前記精算媒体数検出手段(145)により検出された遊技媒体の数が所定数以上であるか否かを判定する精算媒体数判定手段(150)、前記精算間遊技数判定手段(140)からの所定遊技数以下である判定結果、且つ、前記精算媒体数判定手段(150)からの遊技媒体数が所定数以上である判定結果の両方の判定結果が出たことを条件として、エラー信号を発生するエラー信号発生手段(160)として機能させるための遊技機用プログラムである。

10

【0020】

（作用）

本発明は、精算間遊技数カウント手段(135)が、精算手段のオン状態から次の精算手段のオン状態までの精算間の遊技数をカウントする。そして、精算間遊技数判定手段(140)が、精算間遊技数カウント手段(135)によりカウントされた精算間の遊技数と、予め定めた所定遊技数とを比較して、精算間遊技数カウント手段(135)によりカウントされた精算間の遊技数が所定遊技数以下であるか否かを判定する。

20

そして、精算媒体数検出手段(145)が、精算手段のオン状態により精算する遊技媒体の数を検出する。そして、精算媒体数判定手段(150)が、精算媒体数検出手段(145)により検出された遊技媒体の数が所定数以上であるか否かを判定する。

【0021】

そして、エラー信号発生手段(160)が、精算間遊技数判定手段(140)からの所定遊技数以下である判定結果、及び、精算媒体数判定手段(150)からの遊技媒体数が所定数以上である判定結果の両方の判定結果が出たことを条件として、エラー信号を発生する。これにより、遊技媒体を投入することなく、クレジット数を増加させるようなゴト行為が行われている可能性が高いことを報知することが可能となり、かかるゴト行為の発生を抑えることができる。

30

更に、前記遊技機(10)は、前記エラー信号発生手段(160)からの前記エラー信号の入力に基づいて、当該遊技機(10)で不具合が発生している可能性が高いことを報知するエラー発生報知手段（具体的には、例えばエラー発生報知装置(170)）を備えているように形成することができる。

【0022】

このように形成すると、本発明は、エラー信号発生手段(160)からのエラー信号の入力に基づいて、エラー発生報知手段（エラー発生報知装置(170)）が、当該遊技機(10)において不具合が発生している可能性が高いことを報知する。これにより、当該遊技機(10)へのゴト行為が発生している可能性が高いことを報知することができて、かかるゴト行為の発生を防止することができる。

40

更に、前記遊技機(10)は、1回の遊技に使用可能な最大の遊技媒体数を、最大遊技媒体数として予め設定し、前記精算媒体数判定手段(150)は、前記精算媒体数検出手段(145)により検出された遊技媒体の数が最大遊技媒体数以上であるか否かを判定するように形成することができる。

【0023】

ここで、クレジット数が最大遊技媒体数未満のときに精算手段が操作されてオン状態になる場合と、クレジット数が最大遊技媒体数以上のときに精算手段が操作されてオン状態になる場合とを、ゴト行為の発生数という観点から比較すると、後者の方がゴト行為が発生しやすい。これは、精算手段は、遊技を普通に行う場合には、何度も頻繁に操作するも

50

のではないため、少ない遊技媒体数で多数の精算を行ってゴト行為が発覚することを回避しようとして、ゴト行為を行う者は、できるだけ多くのクレジット数を、できるだけ少ない精算回数で行うからである。

したがって、精算媒体数判定手段(150)が、精算手段のオン状態により精算する遊技媒体の数を検出して、かかる遊技媒体の数が、最大遊技媒体数以上であるか否かを判定することにより、精算した遊技媒体の数が最大遊技媒体数以上であると判定した場合、ゴト行為が発生している可能性が高いものとして、判断することができる。

【0024】

また、精算時の遊技媒体の数が最大遊技媒体数未満であると判定した場合、ゴト行為が発生している可能性は低く、正規に遊技を行っている可能性が高いものとして判断することができる。10

結果として、精算媒体数判定手段(150)による精算時の遊技媒体数が、最大遊技媒体数以上であるか否かを判定することにより、ゴト行為が発生している可能性が高いか否かの1つの目安を得ることができる。

(請求項5)

請求項5記載の発明は、次の点を特徴とする。

【0025】

すなわち、遊技媒体を予め投入して遊技機(10)内部に電子データとして記憶されたクレジット数から所定数の遊技媒体数を減じて遊技開始の条件となる遊技媒体の投入に代えることが可能なクレジット投入モードを少なくとも備えて、遊技媒体の投入を条件として遊技が開始可能となる遊技機(10)に対して使用する遊技機用プログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体であって、前記遊技機(10)を、投入した遊技媒体を貯留するとともに遊技者に向かって払い出し可能な貯留払い出し手段(65)、前記クレジット投入モードにおいてクレジットした遊技媒体を遊技者に払い出すための精算手段、前記遊技機(10)内部にクレジットした遊技媒体を、遊技開始の条件となる遊技媒体の投入に代えるためのベット手段、前記貯留払い出し手段(65)に投入された遊技媒体を、クレジット数としてカウントするとともに、前記ベット手段又は前記精算手段の操作に基づいて、クレジット数から所定数の遊技媒体数を減じて、新たなクレジット数とするためのクレジット数演算手段(120)、前記精算手段のオン状態から次の前記精算手段のオン状態までの精算間の遊技数をカウントする精算間遊技数カウント手段(135)、前記精算間遊技数カウント手段(135)によりカウントされた精算間の遊技数が、所定遊技数以下であるか否かを判定する精算間遊技数判定手段(140)、前記精算手段のオン状態により精算する遊技媒体の数を検出する精算媒体数検出手段(145)、前記精算媒体数検出手段(145)により検出された遊技媒体の数が所定数以上であるか否かを判定する精算媒体数判定手段(150)、前記精算間遊技数判定手段(140)からの所定遊技数以下である判定結果、且つ、前記精算媒体数判定手段(150)からの遊技媒体数が所定数以上である判定結果の両方の判定結果が出たことを条件として、エラー信号を発生するエラー信号発生手段(160)として機能させるための遊技機用プログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体である。2030

【0026】

本請求項の作用は、請求項4と同一であるため、説明を省略する。40

【発明の効果】

【0027】

本発明は、以上のように構成されているので、以下に記載されるような効果を奏する。

(請求項1)

請求項1記載の発明によれば、次のような効果を奏する。

すなわち、請求項1記載の発明によれば、遊技媒体を投入することなく、クレジット数を増加させるようなゴト行為が行われている可能性が高いことを報知することが可能となり、かかるゴト行為の発生を抑えることができるようとした遊技機を提供することができる。

(請求項2)

50

請求項 2 記載の発明によれば、上記した請求項 1 記載の発明の効果に加え、次のような効果を奏する。

【 0 0 2 8 】

すなわち、請求項 2 記載の発明によれば、当該遊技機へのゴト行為の発生を報知することができて、かかるゴト行為の発生を防止することができるようとした遊技機を提供することができる。

(請求項 3)

請求項 3 記載の発明によれば、上記した請求項 1 又は請求項 2 記載の発明の効果に加え、次のような効果を奏する。

すなわち、請求項 3 記載の発明によれば、精算媒体数判定手段による精算時の遊技媒体数が、最大遊技媒体数以上であるか否かを判定することにより、ゴト行為が発生している可能性が高いか否かの 1 つの目安を得ることができる遊技機を提供することができる。 10

【 0 0 2 9 】

(請求項 4)

請求項 4 記載の発明によれば、次のような効果を奏する。

すなわち、請求項 4 記載の発明によれば、遊技媒体を投入することなく、クレジット数を増加させるようなゴト行為が行われている可能性が高いことを報知することが可能となり、かかるゴト行為の発生を抑えることができるようとした遊技機用プログラムを提供することができる。

(請求項 5)

請求項 5 記載の発明によれば、次のような効果を奏する。 20

【 0 0 3 0 】

すなわち、請求項 5 記載の発明によれば、遊技媒体を投入することなく、クレジット数を増加させるようなゴト行為が行われている可能性が高いことを報知することが可能となり、かかるゴト行為の発生を抑えることができるようとした遊技機用プログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体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 】

【 0 0 3 1 】

(図面の説明)

図 1 乃至図 8 は、本発明の実施の形態を示すものである。 30

図 1 は遊技機の入力、制御及び出力のブロック図、図 2 は遊技制御手段のブロック図、図 3 は当選抽選手段のブロック図、図 4 は精算エラー検出制御手段のブロック図、図 5 は遊技機の外観正面図、図 6 乃至図 8 は遊技の動作の概略のフローをそれぞれ示すものである。

(遊技機 10)

上記遊技機 10 は、遊技媒体である遊技メダルの投入を条件として遊技が開始可能となるものである。この遊技機 10 は、1 枚から 3 枚までの遊技メダルを直接投入して遊技を実行する媒体直接投入モードと、最大で 50 枚の遊技メダルを予め投入して遊技機 10 内部に電子データとして記憶されたクレジット数から所定数（具体的には、3 枚）の遊技メダル数を減じて遊技開始の条件となる遊技メダルの投入に代えることが可能なクレジット投入モードとの両方を備えている。 40

【 0 0 3 2 】

遊技機 10 は、図 5 に示すように、四角箱状の筐体 11 を有する。前記筐体 11 の中央部から上部には、遊技者側に向かって臨む略四角窓状の表示窓 12 が形成されている。そして、この表示窓 12 の略中央には、3 個の回転リール 40（図柄表示手段 41）の図柄 61 を見ることができる図柄表示窓 13 が形成されている。

上記回転リール 40 は、図 5 の向かって左端側に位置する左側回転リール 43 と、図 5 の向かって右端側に位置する右側回転リール 45 と、この左側回転リール 43 及び右側回転リール 45 の間に位置する中央回転リール 44 とからなるものである。そして、遊技機 10 の前面側には、特に図示しないが、横方向に三本、左右の対角線上の斜め方向に二本の合計五本の入 50

賞ラインが形成されている。そして、この入賞ラインは、投入メダルの枚数に応じて入賞が有効になる入賞有効ラインとなるものである。具体的には、遊技メダルの投入枚数が、1枚の場合、五本の入賞ラインのうち、横中央の一本が入賞有効ラインとなる。そして、遊技メダルの投入枚数が、2枚の場合、五本の入賞ラインのうち、横方向の三本が入賞有効ラインとなる。そして、遊技メダルの投入枚数が、3枚の場合、対角線も含めた五本の入賞ラインの全部が、入賞有効ラインとなる。

【0033】

遊技機10の内部には、図示していないが、遊技機10の全体の動作を制御するための制御装置20(図1参照)が内蔵されている。

(制御装置20)

10

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。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)の装置を有するものである。

(1)遊技制御装置21

(2)演出制御装置22

図1に示すように、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遊技制御装置21と、ランプやスピーカ等の報知装置66を制御するための演出制御装置22とが内蔵されている。また、CPUは、遊技制御装置21及び演出制御装置22に、それぞれ一個ずつ配置されているが、特にこれに限定されるものではなく、一個のCPUで制御しても良く、或いは、二個以上のCPUで制御するようにしてよいものである。

20

【0034】

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ものである。

(遊技制御装置21)

上記遊技制御装置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、以下の手段として機能する。

(1)遊技制御手段27

(2)当選抽選手段110

30

(3)クレジット数演算手段120

また、遊技制御装置21としては、上記した手段に限定されるものではなく、他の手段を含んでいてよい。

【0035】

(演出制御装置22)

上記演出制御装置22は、主として演出データに関するものと、いわゆるゴト行為に対するエラー信号発生に関するものであって、報知ランプ69やスピーカ67等の報知装置66や、エラー発生報知装置170を制御するためのものである。そして、遊技制御装置21の内部データの信頼性を担保するため、遊技制御装置21と演出制御装置22との間での信号のやりとりは、一方通行となるように設定されている。すなわち、遊技制御装置21から、演出制御装置22に向かって出力信号のみが送出され、この演出制御装置22から遊技制御装置21に向かっていかなる信号も送出されないように設定されている。これにより、当選率等の抽選に関するデータを有する遊技制御装置21のデータ保護を容易なものにすることができる。

40

【0036】

そして、この演出制御装置22は、次の(1)乃至(3)の手段として機能する。

(1)入賞演出データ記憶手段25

(2)入賞演出制御手段26

(3)精算エラー検出制御手段130

また、演出制御装置22としては、上記した(1)乃至(3)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よい。

50

また、ここで、遊技機10は、遊技制御装置21を配置した主基板の他に、前記演出制御装置22を配置したサブ基板を設けているものである。このため、サブ基板を交換することにより、演出内容が異なる姉妹機を簡単に製造することができる。

【0037】

また、遊技機に使用する制御プログラムを開発するにあたって、主基板とサブ基板とに分離されていることにより、開発中のバグが、主基板側に存在するのか、サブ基板側に存在するのかの判断を容易に行うことができ、制御プログラム全体を見直さなければならなくなる可能性が低くなり、デバッグを容易に行うことができ、制御プログラムの開発期間の短縮を図ることができる。

また、遊技の制御を行う主基板と、演出データ等を有するサブ基板とを有しているため、主基板は外部からの操作や交換や異物の浸入が難しい密閉式の容器内に堅固に固定し、サブ基板は外部からの交換が容易な容器内に簡便な手段により着脱可能に取り付けることが可能となる。これにより、演出データ等は、簡単に他のものに交換することができるが、当選率等の重要なデータは外部から操作できないような構造のものに設計することが容易となる。

【0038】

また、精算エラー検出制御手段130をサブ基板側の演出制御装置22に設けたことにより、種々の規則や、メモリーの容量に縛られることなく、簡単に別部品に取り替えることが可能となって、日進月歩で進むゴト対策に対して、柔軟性に富んだ機動的な対応が可能となっているものである。

なお、本実施の形態は、上述したような主基板及びサブ基板を備えているが、特にこれに限定されるものではなく、主基板のみからなるようなものや、或いは、更に複数のサブ基板を備えているようなものでもよいものである。

上記制御装置20の入力側には、主として制御装置20に信号を送る入力手段が配置され、上記制御装置20の出力側には、主として制御装置20からの信号が送り込まれる出力手段が配置されている。

【0039】

(入力手段)

上記制御装置20の入力側には、図1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、入力手段としては、上記した(1)から(5)までのパーツに限定されるものではない。

【0040】

(出力手段)

上記制御装置20の出力側には、図1に示すように、次のパーツが接続されている。

- (1) リールユニット60
- (2) 貯留払い出し手段65
- (3) エラー発生報知装置170
- (4) 報知装置66(報知ランプ69、スピーカ67及び表示装置68)

なお、出力手段としては、上記した(1)から(4)のパーツに限定されるものではない。

【0041】

(投入スイッチ15)

上記投入スイッチ15は、図5に示すように、回転リール40の斜め下方に位置するスイッチであって、遊技メダルのメダル投入口18から投入された遊技メダルを検知するためのものである。

10

20

30

40

50

(ベットスイッチ16)

上記ベットスイッチ16は、図5に示すように、回転リール40の下方に位置するスイッチであって、貯留メダル数を減じてメダル投入に代えるためのものである。

(精算スイッチ17)

上記精算スイッチ17は、図5に示すように、回転リール40の斜め下方に位置するスイッチであって、貯留した投入メダルを払い出すためのものである。

【0042】

(スタートスイッチ30)

上記スタートスイッチ30は、図5に示すように、回転リール40の斜め下方に位置するレバーであって、遊技メダルの投入若しくはベットスイッチ16の投入を条件に、または、「再遊技（リプレイ、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。10

なお、ここで、「再遊技（リプレイ、Replay）」とは、当選抽選手段110の抽選により、「再遊技（リプレイ、Replay）」のフラグが成立し、「再遊技（リプレイ、Replay）」の図柄が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。

【0043】

(ストップスイッチ50)

上記ストップスイッチ50は、リールユニット60の回転リール40の変動表示を停止表示にさせるためのものである。具体的には、このストップスイッチ50は、図5に示すように、各回転リール40に対応した3個のストップスイッチ50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。20

更に、具体的には、このストップスイッチ50は、左側回転リール43の回転を停止させるための左ストップスイッチ53と、中央回転リール44の回転を停止させるための中央ストップスイッチ54と、右側回転リール45の回転を停止させるための右ストップスイッチ55とを備えている。

【0044】

(リールユニット60)

上記リールユニット60は、特に図示しないが枠体に固定或いは支持された3個のモータと、各々のモータの出力軸に固定された3個の図柄表示手段41、いわゆる回転リール40とから構成されている。この回転リール40は、複数の図柄を変動表示又は停止表示するためのものである。この回転リール40は、具体的には、正面から向かって左側から順に、左側回転リール43、中央回転リール44、右側回転リール45の合計3個から形成されている。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42とを備えている。このリールテープ42の外周面には、複数個（例えば21個）の図柄61が表示されている。そして、回転リール40の一部に、いわゆるスタートインデックスが形成してある。そして、モータによる回転を開始した後、前記スタートインデックスを検知してからの回転角度を認識することで、現在位置を特定し、その後、所定角度で停止されることによって、停止制御が行われるものである。40

【0045】

(貯留払い出し手段65)

上記貯留払い出し手段65は、いわゆるホッパーユニットと呼ばれるもので、投入された遊技メダルをホッパーに貯留するとともに、遊技の結果に基づいて、遊技者にメダルを払い出すためのものである。

(エラー発生報知装置170)

上記エラー発生報知装置170は、エラー信号発生手段160からのエラー信号の入力に基づいて、当該遊技機10で不具合が発生している可能性が高いことを報知するためのものである。このエラー発生報知装置170は、2個の7セグメントLEDからなり、二桁の数値を50

表示可能に形成されているものである。そして、このエラー発生報知装置170は、精算エラー検出制御手段130のエラー信号発生手段160からのエラー信号を入力すると、エラー信号発生中を意味する例えば99の数値を表示するものである。

【0046】

なお、エラー発生報知装置170は、遊技機10の前面側に形成しているが、かかるエラー発生報知装置170を遊技機10に設けずに、信号ケーブルを介して、当該遊技機10を設定している遊技ホールの管理室のホールコンピュータに設けるようにしても良い。これにより、遊技ホールの管理者が、当該遊技機10でゴト行為が行われている可能性が高いことを知ることができる。

(報知装置66)

10

上記報知装置66は、遊技者に当選や入賞等を音や光や映像で報知させるためのものである。具体的には、報知装置66は、筐体11の下部に埋め込まれた左右2個のスピーカ67と、表示窓12の上部中央に配置されたドット状の大型パネルLEDからなる表示装置68と、表示窓12の周囲縁に配置された5個の報知ランプ69とを備えているものである。そして、この報知装置66は、演出制御装置22の制御により、当選時や入賞時にスピーカ67から当選音や入賞音を発生させ、報知ランプ69を点灯又は点滅させることにより、また、表示装置68に図柄模様や文字列を点灯表示されることにより、遊技者に当選や入賞等を報知させるためのものである。

【0047】

(遊技制御手段27)

20

上記遊技制御手段27は、当選抽選手段110の抽選結果に対応した停止制御を図柄表示手段41に対して行うためのものである。

上記遊技制御手段27は、図2に示すように、次の(1)及び(2)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

なお、遊技制御手段27は、上記(1)及び(2)に限定されるものではない。通常遊技制御手段70は、通常遊技を行わせるために通常遊技に関する制御を行うものであり、前記特別遊技制御手段80は、特別遊技を行わせるために特別遊技に関する制御を行うものである。

30

【0048】

(通常遊技制御手段70)

上記通常遊技制御手段70は、電源投入後、遊技メダルの投入を条件として、一般的に行われる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の投入を条件に、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、3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3個全て操作し終わると、3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、貯留払い出し手段65を介して所定枚数のメダルが払い出される。なお、メダルを払い出す代わりに、クレジットしてもよい。

40

【0049】

当選には、入賞した場合、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(この小役当選が入賞した場合は小役入賞となる)と、入賞した場合、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(この特別当選が入賞した場合は特別入賞となる)と、入賞した場合、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(リプレイ、Replay)当選」(この再遊技当選が入賞した場合は再遊技入賞となる)の当選とを備えている。そして、その抽選結果がいずれかの当選となつた場合(内部入賞とも言う。)、その当選に対応した当選フラグが成立する。

50

【0050】

ここで、「フラグ」とは、当選抽選手段110の抽選結果が所定の当選役に当選の場合に、当選であることを記憶しておくためのメモリーであり、小役当選の場合には、小役当選フラグを成立させ、抽選結果が特別当選である場合には特別当選フラグを成立させるものである。そして、この特別当選の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61の組み合わせが、予め定められた所定の当選役と定めた図柄構成（例えば、入賞有効ライン上に「7」が3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。そして、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61の組み合わせが当選役と定めた図柄構成と一致していない場合、それ以後の遊技に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。10
なお、小役当選の当選フラグは、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。

【0051】

本実施の形態では、停止制御として、停止テーブルを使用している。このため、いずれかの当選フラグが成立中に、対応する当選役と定めた図柄構成を入賞有効ライン上に揃えることができるか否かは、選択した停止テーブル上に予め記載されている21個の図柄に対応する各停止操作位置（No 0～No 20）でのすべりコマ数により決定されるものである。例えば、左側回転リール43、中央回転リール44及び右側回転リール45の入賞有効ライン上の図柄が順に青セブン、青セブン、青セブンと停止することにより、BBゲームに入賞するように設定されている。具体的には、例えば、かかるBBゲームの当選フラグが成立している場合に、右側回転リール45での基準位置での停止操作位置がNo 6であるとき、選択された停止テーブルのNo 6の位置から3コマ後に青セブンが位置して、そのNo 6の位置のすべりコマ数には3が予め設定されているとする。かかる場合、その基準位置には、No 6の図柄から3コマだけ回転移動して青セブンの図柄が停止することとなるものである。このように、停止テーブルには、各停止操作位置でのすべりコマ数が予め設定されている。そして、BBゲームの当選の場合の停止テーブルのように、各当選役が当選しているときの停止テーブルや、ハズレの場合の停止テーブルが予め用意されており、当選抽選手段110の抽選結果によって、所定の停止テーブルが選択されるものである。20

【0052】

なお、「当選役」とは、各回転リール40で予め定めた入賞図柄の組み合わせを意味するものであって、入賞となる入賞態様の総称を意味するものである。具体的には、当選役とは、例えば、左、中、右の回転リール40の所定の入賞有効ライン上の停止図柄が、それぞれ青セブン、青セブン、青セブンとなることにより、入賞となるような入賞図柄の組み合わせ（入賞態様）を意味するものである。30

（特別遊技制御手段80）

上記特別遊技制御手段80は、抽選手段の抽選結果に基づいて、遊技者に通常遊技よりも利益付与が大きな特別遊技を行わせるためのものである。ここで、通常遊技は、遊技媒体（遊技メダル）の投入を条件として、一般的に行われる遊技であるが、特別遊技は、予め定めた所定の図柄が有効入賞ライン上に停止して、入賞した結果として行われる等の特別に行われるものであって、通常遊技と同一の遊技回数を基準とした遊技期間で比較した場合、通常遊技よりも遊技者に大きな利益を付与可能な遊技である。40

【0053】

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（BBゲーム）
- (2) 特定遊技（RBゲーム）
- (3) 特定当選遊技（JACゲーム）

なお、特定遊技、例えばRBゲームは、特定導入遊技、例えばBBゲーム中に所定回数範囲内で行われるように設定されているが、特にこれに限定されるものではなく、BBゲーム中でない場合にも単独でも行われるように設定してもよいものである。また、上記特定当選遊技、いわゆるJACゲームは、RBゲーム中に行われるものである。また、特別50

遊技としては、上記した(1)から(3)の遊技に限定されるものではない。

【0054】

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61が入賞有効ライン上に3個揃うと、貯留払い出し手段65を介して、例えば15枚のメダルが払い出される。このとき、B B ゲームが開始される。

このB B ゲームは、当選抽選手段110の抽選結果、当選し、7 - 7 - 7 の当選役と定めた図柄構成を有効入賞ライン上に揃えることで開始する。そして、このB B ゲームは、遊技メダルの増加枚数が465枚以上を条件として、当該B B ゲームが終了するように設定されている。そして、このB B ゲームは、同一の遊技回数を基準とした遊技期間で比較した場合に通常遊技よりも遊技者に大きな利益を付与可能なものである。

10

【0055】

そして、特別遊技制御手段80は、図2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91 (B B ゲーム制御手段90)
- (2) 特定遊技制御手段101 (R B ゲーム制御手段100)
- (特定導入遊技制御手段91)

上記特定導入遊技制御手段91は、B B ゲームを制御するためのB B ゲーム制御手段90である。

具体的には、B B ゲームに移行すると、通常遊技と同様のB B 中一般遊技が、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40の回転を各々停止させた際に、入賞有効ライン上に当選役と定めた図柄構成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。

20

【0056】

したがって、B B ゲーム中のB B 中一般遊技では、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当選役と定めた図柄構成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。

B B ゲーム中はR B ゲームへの移行が、従来の3回の終了条件を撤廃して、入賞さえすれば何回でも複数回、行うことが可能である。そして、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B B 中一般遊技の抽選及び制御が行われるものである。

そして、B B ゲームでは、予め定めた所定枚数(465枚)以上の遊技メダルの払い出しによる遊技メダルの枚数の増加を条件として終了するように設定されている。

30

【0057】

なお、遊技メダルの増加枚数は、本実施の形態では、遊技開始の条件として投入された遊技メダルの枚数と、入賞の結果、払い出された遊技メダルの枚数との差枚数をカウントしているが、投入枚数を無視した、貯留払い出し手段65から払い出された払い出し枚数だけをカウントして、終了条件として設定してもよい。

- (特定遊技制御手段101)

上記特定遊技制御手段101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61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(いわゆるJ A C ゲーム)が行われるものである。そして、R B ゲームでは、当選するか否かの特定当選遊技(いわゆるJ A C ゲーム)が最大12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回の入賞となるか、或いは最大12回の特定当選遊技(いわゆるJ A C ゲーム)の終了により、R B ゲームは終了するものである。

40

【0058】

R B ゲームには、B B ゲーム中に入賞しさえすれば、何回でも複数回、移行可能な、いわゆるB B 中R B ゲームと、通常遊技中に、B B ゲームを介さずに直接、R B ゲームへ移行する、いわゆる単独R B ゲームとがある。

- (当選抽選手段110)

上記当選抽選手段110は、予め定めた当選率に基づいて当選か否かの当選判定の抽選を

50

行うものである。そして、当選抽選手段110による抽選結果が当選である場合（内部入賞とも言う。）に当選フラグが成立し、この当選フラグ成立中に、図柄表示手段41としての回転リール40の停止図柄の組み合わせが予め定められた当選役と定めた図柄構成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設定されている。

【0059】

上記当選抽選手段110は、図3に示すように、大別すると、次の手段を備える。

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

10

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

(当選乱数発生手段111)

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

【0060】

なお、ここで、「乱数発生手段」には、ソフト乱数としての平均採中法（n桁の数字を2乗して中央のn桁の数を取り出すことの繰り返しによる乱数発生方法）等で乱数を発生させることができるものや、一定範囲の数字を高速で1ずつ加算するカウンタを用いて構成するものがある。例えば、0乃至65535の範囲の数字を、1秒間に数百万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。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ものである。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」或いは「乱数抽出手段」に含めて考えるものである。

20

【0061】

(当選乱数抽出手段112)

上記当選乱数抽出手段112は、当選乱数発生手段111が発生する乱数を、所定の条件（例えば、スタートスイッチ30の操作）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。

30

(当選判定テーブル113)

上記当選判定テーブル113は、当選乱数発生手段111がとる乱数の全領域中、各当選項目の当選領域を有するものである。この当選判定テーブル113は、通常遊技の当選領域を有する通常確率抽選テーブル115と、B B ゲーム中の当選領域を有するB B 遊技用判定テーブル117と、R B ゲーム中の当選領域を有するR B 遊技用判定テーブル119とを備えている。そして、B B 遊技用判定テーブル117は、R B ゲーム中の当選領域を有するR B 遊技用判定テーブル119と、B B ゲーム中の一般遊技であるB B 中一般遊技の当選領域を有するB B 中一般遊技用判定テーブル118とを備えている。そして、R B 遊技用判定テーブル119は、具体的には、J A C ゲーム中の当選領域を有するJ A C 遊技用判定テーブルからなるものである。

40

【0062】

(当選判定手段114)

上記当選判定手段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の当選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。

(クレジット数演算手段120)

上記クレジット数演算手段120は、貯留払い出し手段65に投入された遊技メダルを、ク

50

レジット数としてカウントするとともに、ベットスイッチ16又は精算スイッチ17の操作に基づいて、クレジット数から所定数の遊技メダル数を減じて、新たなクレジット数とするためのものである。

【 0 0 6 3 】

具体的には、クレジット数演算手段120は、遊技者がメダル投入口18から投入した遊技メダルを投入スイッチ15が検知して、クレジット数が50枚に到達していない場合、その投入された遊技メダルの枚数を、クレジット数として、カウントする。すなわち、クレジット数が10枚で、投入された遊技メダルが5枚のとき、クレジット数演算手段120は、両者を加算して、クレジット数を15枚として設定するものである。更に、このクレジット数演算手段120は、遊技で入賞して、入賞の褒美として遊技メダルが払い出される場合、クレジット数が50枚に到達していないときは、かかる払い出しメダルも、クレジット数に加算されるようにカウントする。なお、いずれの場合も、クレジット数が50枚に到達している場合、クレジット数はそれ以上の枚数に加算されずに、遊技者が投入した遊技メダルや、入賞により払い出された遊技メダルは、払い出し皿64へ直接、払い出されるようにならうに形成されている。

【 0 0 6 4 】

また、クレジット数演算手段120は、遊技者によりベットスイッチ16が操作された場合、クレジット数から3枚の遊技メダル数を減算して、その減算した残りの数値を新たなクレジット数として設定する。

また、クレジット数演算手段120は、遊技者により精算スイッチ17が操作された場合、クレジット数として記録されている全ての枚数の遊技メダル数を減算して、その減算した残りの数値である0枚の数値を新たなクレジット数として設定する。

(入賞演出データ記憶手段25)

上記入賞演出データ記憶手段25は、エラー発生報知装置170の報知データや、報知装置6の演出データを記憶するためのものである。具体的には、例えば、エラー信号が発生したことを意味する「99」の数値データや、B B ゲームの入賞時の報知装置66のスピーカ67から発生させるサウンドや、報知ランプ69の点灯、点滅の時間や順序等のデータや、表示装置68に表示される図柄模様及び文字列のデータが記憶されているものである。もちろん、記憶する演出内容は、これらに限定されるものではなく、予め記憶された音声や、振動や、他のランプの点灯等の種々の報知手段によるものでもよいものである。

【 0 0 6 5 】

(入賞演出制御手段26)

上記入賞演出制御手段26は、入賞演出データ記憶手段25からの各演出データを、演出制御装置22等からの制御信号に基づいて、エラー発生報知装置170や、報知装置66に出力し、かかる装置を制御するためのものである。

具体的には、B B ゲームや、R B ゲーム等や、他の小役等の当選フラグ成立の可能性が大きいときや、所定の当選フラグ成立中に所定の入賞有効ライン上に当該当選役と定めた図柄構成が揃うことにより入賞したときに、入賞演出データ記憶手段25からの演出情報に基づいて、報知ランプ69の所定位置のランプを点灯や点滅させたり、スピーカ67から所定の電子音を発生させたり、表示装置68に所定の図柄模様及び文字列を点灯表示させるためのものである。

【 0 0 6 6 】

(精算エラー検出制御手段130)

上記精算エラー検出制御手段130は、精算スイッチ17のオン状態から次の精算スイッチ17のオン状態までの間に、所定遊技数以下の遊技であり、且つ、精算した遊技メダルの数が所定数以上のときに、エラー信号を発生するものである。

具体的には、精算エラー検出制御手段130は、図4に示すように、大別すると、次の手段を備える。

(1) 精算間遊技数カウント手段135

(2) 精算間遊技数判定手段140

10

20

30

40

50

- (3) 精算媒体数検出手段145
- (4) 精算媒体数判定手段150
- (5) エラー信号発生手段160

なお、精算エラー検出制御手段130としては、上記した(1)から(5)に限定されるものではない。例えば、上記(1)及び(2)を合体して、所定の遊技数をカウントし、そのカウントしたものを所定条件で判定するような1つの手段を有するものでも良い。また、上記(3)及び(4)の手段を1つに合体して、精算媒体数を検出するとともに、当該媒体数を所定条件で判定するような1つの手段を有するものでも良い。

【0067】

- (精算間遊技数カウント手段135)

10

上記精算間遊技数カウント手段135は、精算スイッチ17のオン状態から次の精算スイッチ17のオン状態までの精算間の遊技数をカウントするものである。なお、ここで、精算スイッチ17をオン状態にした際の遊技は、遊技数としてカウントされない。すなわち、精算スイッチ17を操作した遊技と、次に精算スイッチ17を操作した遊技との間ににおいて、実施された遊技の遊技回数だけがカウントされるように設定されている。

- (精算間遊技数判定手段140)

上記精算間遊技数判定手段140は、精算間遊技数カウント手段135によりカウントされた精算間の遊技数が、所定遊技数以下であるか否かを判定するためのものである。具体的には、精算間遊技数判定手段140は、精算間遊技数カウント手段135によりカウントされた精算間の遊技数が、3回以下であるか否かを判定している。

20

【0068】

- (精算媒体数検出手段145)

上記精算媒体数検出手段145は、精算スイッチ17のオン状態により精算する遊技媒体の数を検出するためのものである。具体的には、精算媒体数検出手段145は、遊技者により精算スイッチ17がオン状態となった際、クレジット数演算手段120に記憶されているクレジット数、すなわちクレジットされている遊技メダルの枚数を取り込むものである。

- (精算媒体数判定手段150)

上記精算媒体数判定手段150は、精算媒体数検出手段145により検出された遊技媒体の数が所定数以上であるか否かを判定するためのものである。

なお、ここで、当該遊技機10は、1回の遊技に使用可能な最大の遊技媒体数を、最大遊技媒体数として予め設定している。そして、この1回の遊技に使用可能な最大遊技媒体数は、遊技メダル3枚に設定されている。

30

【0069】

そして、精算媒体数判定手段150は、精算媒体数検出手段145により検出された遊技媒体の数が最大遊技媒体数以上であるか否かを判定する。具体的には、精算媒体数判定手段150は、精算媒体数検出手段145により検出された遊技メダルのクレジット数が、予め定めた3枚以上であるか否かを判定する。

- (エラー信号発生手段160)

上記エラー信号発生手段160は、精算間遊技数判定手段140からの所定遊技数以下である判定結果、且つ、精算媒体数判定手段150からの遊技メダル数が所定数以上である判定結果の両方の判定結果が出たことを条件として、エラー信号を発生するためのものである。具体的には、エラー信号発生手段160は、精算間遊技数判定手段140からの精算間の遊技数が3回以下である判定結果が出て、且つ、精算媒体数判定手段150からの精算スイッチ17が押下された際のクレジットされている遊技メダル数、すなわちクレジット数が3枚以上である判定結果の両方の判定結果が出たことを条件として、エラー信号を発生して、かかるエラー信号をエラー発生報知装置170へ出力する。

40

【0070】

- (作用)

本実施の形態は、精算間遊技数カウント手段135が、精算スイッチ17のオン状態から次の精算スイッチ17のオン状態までの精算間の遊技数をカウントする。そして、精算間遊技

50

数判定手段140が、精算間遊技数カウント手段135によりカウントされた精算間の遊技数と、予め定めた3回の遊技数とを比較して、精算間遊技数カウント手段135によりカウントされた精算間の遊技数が3回以下であるか否かを判定する。

そして、精算媒体数検出手段145が、精算スイッチ17のオン状態により精算する遊技メダルの数を検出する。そして、精算媒体数判定手段150が、精算媒体数検出手段145により検出された遊技メダルの数が3枚以上であるか否かを判定する。

【0071】

そして、エラー信号発生手段160が、精算間遊技数判定手段140からの遊技数が3回以下である判定結果が出て、且つ、精算媒体数判定手段150からの遊技メダル数が3枚以上である判定結果の両方の判定結果が出たことを条件として、エラー信号を発生する。

10

そして、エラー信号発生手段160からのエラー信号の入力に基づいて、エラー発生報知装置170が、当該遊技機10において不具合（クレジット数を遊技メダル投入無しに増加させて精算スイッチ17によりメダルを不正に獲得するというようなゴト行為）が発生している可能性が高いことを、「99」という数値を表示することにより、遊技機10の前面側に報知する。これにより、当該遊技機10へのゴト行為が発生している可能性が高いことを報知することができて、かかるゴト行為の発生を防止することができる。

【0072】

更に、具体的に説明する。

通常、クレジット数を遊技メダルの投入無しに増加させるゴト行為が行われる場合、かかるゴト行為を行う者は、遊技媒体を不正に獲得すべく、遊技メダルを投入することなく、不正にクレジット数を増加させて、精算スイッチ17を押下してクレジットの精算を行う。このため、頻繁に精算スイッチ17が押下されてクレジットの精算行為が行われる。この際、精算スイッチ17のオン状態から、次の精算スイッチ17のオン状態までの間の遊技数が増えるほど、その間の遊技に使用する遊技メダルの量が多く必要となって、獲得する遊技媒体の数が減ることになる。このため、ゴト行為では、かかる精算間の遊技数は、できるだけ少なく、頻繁に精算スイッチ17の押下によるクレジットの精算行為が行われる。これにより、精算スイッチ17がオン状態になってから、次の精算スイッチ17のオン状態までの間の遊技数が所定枚数以下である場合には、当該行為がゴト行為である可能性が高いものとなる。

20

【0073】

また、遊技ホールでは、遊技メダルを持って遊技台を移ることを禁止している場合が多いため、一度クレジットした多数枚、例えば20枚以上のクレジット数の遊技メダルを、精算スイッチ17を使用して精算するような機会は、通常、希である。そして、不正行為を行わない普通の遊技者は、通常、精算スイッチ17を使用してクレジットした遊技メダルを精算する場合、大きな数のクレジット数の遊技媒体を精算するような機会は少なく、少数のクレジット数の遊技媒体を精算することが多い。ベットスイッチ16の操作に基づいて、クレジット数演算手段120が、クレジット数から所定枚数の遊技メダルを減じて、新たなクレジット数とするが、この際のクレジット数から減算される遊技メダルの数が、1回の遊技で投入できる最大の投入枚数、いわゆる最大投入枚数である3枚に固定されたマックスベット投入だけしか設定されていないような場合、残りのクレジット数である1枚又は2枚の遊技メダルは、精算スイッチ17を押して精算する場合があるからである。

30

【0074】

したがって、クレジット数が最大遊技媒体数未満のときに精算スイッチ17が操作されてオン状態になる場合と、クレジット数が最大遊技媒体数以上のときに精算スイッチ17が操作されてオン状態になる場合とを、ゴト行為の発生数という観点から比較すると、後者の方がゴト行為が発生しやすい。これは、精算スイッチ17は、遊技を普通に行う場合には、何度も頻繁に操作するものではないため、少ないクレジット数で多数の精算を行うとゴト行為が発覚する可能性が高まる。このため、ゴト行為を行う者は、できるだけ多くのクレジット数を、できるだけ少ない精算回数で行おうとするからである。

したがって、精算媒体数判定手段150が、精算スイッチ17のオン状態により精算する遊

40

50

技メダルの数を検出して、かかる遊技メダルの数が、最大遊技媒体数の3枚以上であるか否かを判定した結果、精算した遊技メダルの数が最大遊技媒体数の3枚以上であると判定した場合、ゴト行為が発生している可能性が高いものとして、判断することができる。

【0075】

また、精算時の遊技メダルの数が最大遊技媒体数の3枚未満であると判定した場合、ゴト行為が発生している可能性は低く、正規に遊技を行っている可能性が高いものとして判断することができる。

結果として、精算媒体数判定手段150による精算時の遊技メダル数が、最大遊技媒体数の3枚以上であるか否かを判定することにより、ゴト行為が発生している可能性が高いか否かの1つの目安を得ることができる。

結果として、(A)精算間の遊技数が3回以下である。(B)精算する遊技メダルの数が、3枚以上である。この(A)及び(B)の2つの条件を同時に満足するような精算行為は、ゴト行為である可能性が非常に高いものとなる。そして、エラー信号発生手段160は、かかる(A)及び(B)の2つの条件を満足する場合、エラー信号を発生して、かかるエラー信号をエラー発生報知装置170へ出力する。これにより、当該遊技機10の周囲の者に、当該遊技機10でかかるゴト行為が発生している可能性が高いことを報知することができる。したがって、遊技媒体を投入することなく、クレジット数を増加させるようなゴト行為の発生を抑えることができる。

【0076】

(遊技機10の動作)

次に、上記構成を備えた遊技機の動作の一部概略について、図6から図8までに示したフローを用いて説明する。

先ず、図6に示すステップ100において、遊技者の操作によりスタートスイッチ30がON状態となる。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、当選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の回転が開始される。そして、次のステップ103に進む。

【0077】

ステップ103において、遊技者の操作により、ストップスイッチ50がON状態となる。そして、次のステップ104に進む。

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、3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、3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、次のステップ106に進む。

ステップ106において、入賞図柄を所定の有効入賞ライン上に停止することができて、入賞したか否かが判定される。そして、入賞していると判定された場合、次のステップ107に進む。

【0078】

ステップ107において、貯留払い出し手段65により払い出し皿64に向かって、入賞図柄に対応した枚数の遊技メダルが、遊技者に払い出される。そして、次のステップ108に進む。

ステップ108において、精算エラー検出処理が行われる。そして、当該遊技が終了する。

前記ステップ105において、3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に進む。

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、次のステップ108に進む。

【0079】

10

20

30

40

50

上述した図6のステップ101の当選抽選処理について、図7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の当選乱数発生手段111により発生された乱数の中から当選乱数抽出手段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、抽出された乱数が当選乱数抽出手段112の内部に記憶される。そして、次のステップ202に進む。

ステップ202において、当選判定手段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。

【0080】

ステップ203において、当選判定手段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、当選抽選処理の評価が決定される。そして、当選抽選処理の評価に対応した停止テーブルが選択される。そして、当選抽選処理が終了する。この停止テーブルは、上述したようにストップスイッチ50の停止操作タイミングに基づいて、それぞれ何個の図柄数だけ移動して回転リール40を停止させるかのデータを記録しているものであって、回転リール40上の21個の各図柄位置の所定位置でストップスイッチ50が操作されたときの移動図柄数を記録している。

上述した図6のステップ108の精算エラー検出処理について、図8のフローを用いて説明する。

【0081】

ステップ301において、当該遊技中に精算スイッチ17が遊技者によって押下されたか否かが判定される。そして、当該遊技中に精算スイッチ17が押下されていると判定された場合、次のステップ302に進む。

ステップ302において、精算間遊技数判定手段140により、前回の精算スイッチ17のオン状態から、今回の精算スイッチ17のオン状態までの間の遊技数が3回以上であるか否かが判定される。そして、前回の精算スイッチ17のオン状態から、今回の精算スイッチ17のオン状態までの間の遊技数が3回以下であると判定された場合、次のステップ303に進む。

【0082】

ステップ303において、精算媒体数判定手段150により、精算する遊技メダルのクレジット数が、3枚以上であるか否かが判定される。そして、精算媒体数判定手段150により、精算する遊技メダルのクレジット数が、3枚以上であ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、エラー信号発生手段160によりエラー信号が発生される。そして、次のステップ305に進む。

ステップ305において、頻繁に精算スイッチ17が押下されて、多数枚の遊技メダルが精算されて、遊技メダルの投入が行われることなく不正な精算が行われる、いわゆるゴト行為の発生の可能性が高いことを意味する「99」の文字表示が、エラー発生報知装置170により、行われる。そして、精算エラー検出処理が終了する。

【0083】

前記ステップ301において、当該遊技中に精算スイッチ17が押下されていないと判定された場合、精算エラー検出処理が終了する。

前記ステップ302において、前回の精算スイッチ17のオン状態から、今回の精算スイッチ17のオン状態までの間の遊技数が3回以下でない、すなわち3回を超えると判定された場合、精算エラー検出処理が終了する。

前記ステップ303において、精算媒体数判定手段150により、精算する遊技メダルのクレジット数が、3枚以上でない、すなわち1枚又は2枚であると判定された場合、精算エラー検出処理が終了する。

【0084】

10

20

30

40

50

(備考)

また、遊技機10を、投入した遊技媒体を貯留するとともに遊技者に向かって払い出し可能な貯留払い出し手段65、クレジット投入モードにおいてクレジットした遊技媒体を遊技者に払い出すための精算手段、遊技機10内部にクレジットした遊技媒体を、遊技開始の条件となる遊技媒体の投入に代えるためのベット手段、貯留払い出し手段65に投入された遊技媒体を、クレジット数としてカウントするとともに、ベット手段又は精算手段の操作に基づいて、クレジット数から所定数の遊技媒体数を減じて、新たなクレジット数とするためのクレジット数演算手段120、精算手段のオン状態から次の精算手段のオン状態までの精算間の遊技数をカウントする精算間遊技数カウント手段135、精算間遊技数カウント手段135によりカウントされた精算間の遊技数が、所定遊技数以下であるか否かを判定する精算間遊技数判定手段140、精算手段のオン状態により精算する遊技媒体の数を検出する精算媒体数検出手段145、精算媒体数検出手段145により検出された遊技媒体の数が所定数以上であるか否かを判定する精算媒体数判定手段150、精算間遊技数判定手段140からの所定遊技数以下である判定結果、且つ、精算媒体数判定手段150からの遊技媒体数が所定数以上である判定結果の両方の判定結果が出たことを条件として、エラー信号を発生するエラー信号発生手段160として機能させるための遊技機用プログラムによって制御することができる。

【0085】

なお、この遊技機用プログラムは、遊技媒体を予め投入して遊技機10内部に電子データとして記憶されたクレジット数から所定数の遊技媒体数を減じて遊技開始の条件となる遊技媒体の投入に代えることが可能なクレジット投入モードを少なくとも備えて、遊技媒体の投入を条件として遊技が開始可能となる遊技機10に対して使用するものである。

この遊技制御手段27は、具体的には、図2に示す通常遊技制御手段70や、特定導入遊技制御手段91及び特定遊技制御手段101からなる特別遊技制御手段80を含むものである。

また、この遊技機10は、上述した遊技機用プログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体を用いて制御することもできる。

【0086】

また、上述した遊技機10は、遊技媒体として遊技メダルを使用するスロットマシンだけではなく、遊技媒体としてパチンコ等で使用する球状の遊技球を使用する、いわゆるパロットでも、同様に実施することができ、上述したものと同様の効果を得ることができるものである。なお、その際、上述した実施の形態で説明したスロットマシンで使用する遊技メダルの枚数1枚当たり、パロットで使用する遊技球を5個に換算して使用するようなものを含む。すなわち、1回の遊技で使用する遊技媒体数は、遊技メダルでは3枚に相当するものが、パロットの遊技球では15個に相当するものを含むものである。

また、上述したようなパロットは、上述した遊技機用プログラムや、その遊技機用プログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体を用いて、制御することもできる。

【図面の簡単な説明】

【0087】

【図1】本発明の実施の形態であって、遊技機の入力、制御及び出力を示すブロック図である。

【図2】本発明の実施の形態であって、遊技制御手段を示すブロック図である。

【図3】本発明の実施の形態であって、当選抽選手段を示すブロック図である。

【図4】本発明の実施の形態であって、精算エラー検出制御手段を示すブロック図である。

【図5】本発明の実施の形態であって、遊技機を示す外観正面図である。

【図6】本発明の実施の形態であって、遊技の動作の概略を示すフローである。

【図7】本発明の実施の形態であって、当選抽選処理を示すフローである。

【図8】本発明の実施の形態であって、精算エラー検出処理を示すフローである。

【符号の説明】

10

20

30

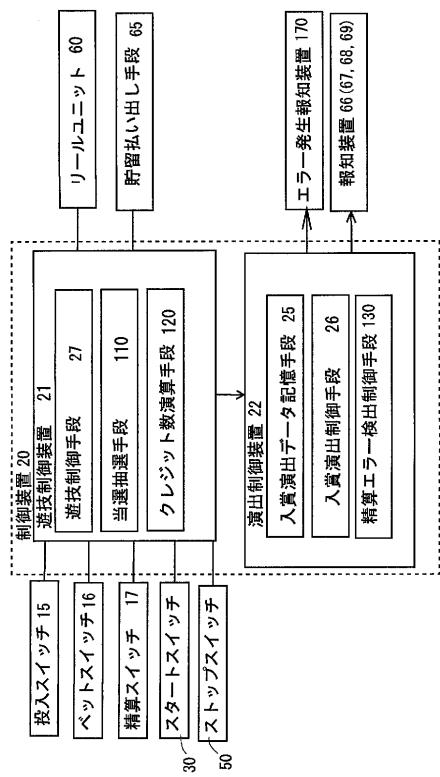
40

50

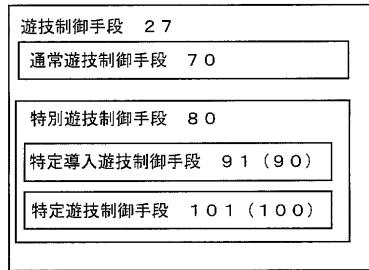
【 0 0 8 8 】

10 遊技機	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 メダル投入口	
20 制御装置	21 遊技制御装置	
22 演出制御装置	25 入賞演出データ記憶手段	
26 入賞演出制御手段	27 遊技制御手段	
30 スタートスイッチ	40 回転リール	10
41 図柄表示手段	42 リールテープ	
43 左側回転リール	44 中央回転リール	
45 右側回転リール	50 ストップスイッチ	
53 左ストップスイッチ	54 中央ストップスイッチ	
55 右ストップスイッチ	60 リールユニット	
61 図柄	64 払い出し皿	
65 貯留払い出し手段	66 報知装置	
67 スピーカ	68 表示装置	
69 報知ランプ	70 通常遊技制御手段	
80 特別遊技制御手段	90 B B ゲーム制御手段	20
91 特定導入遊技制御手段	100 R B ゲーム制御手段	
101 特定遊技制御手段	110 当選抽選手段	
111 当選乱数発生手段	112 当選乱数抽出手段	
113 当選判定テーブル	114 当選判定手段	
115 通常確率抽選テーブル	117 B B 遊技用判定テーブル	
118 B B 中一般遊技用判定テーブル	119 R B 遊技用判定テーブル	
120 クレジット数演算手段	130 精算エラー検出制御手段	
135 精算間遊技数カウント手段	140 精算間遊技数判定手段	
145 精算媒体数検出手段	150 精算媒体数判定手段	
160 エラー信号発生手段	170 エラー発生報知装置	

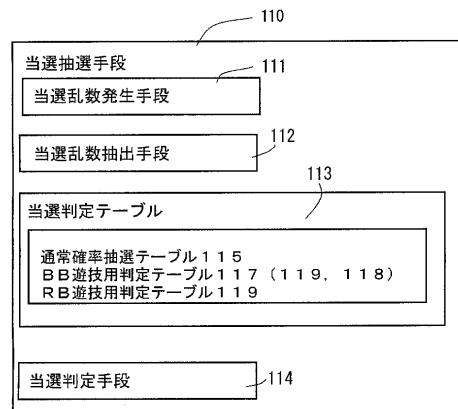
【 図 1 】



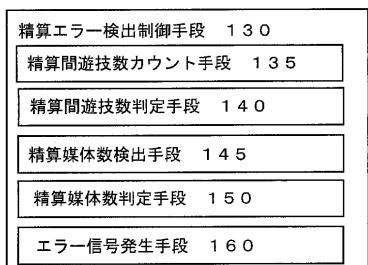
【図2】



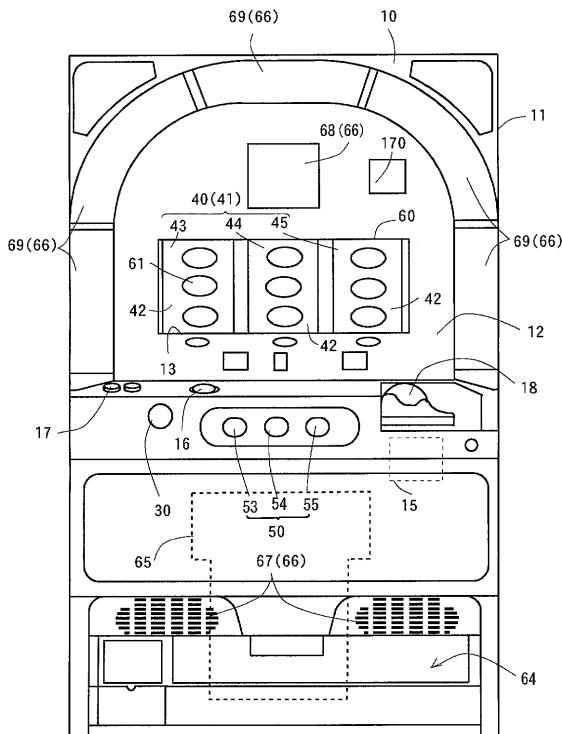
【 四 3 】



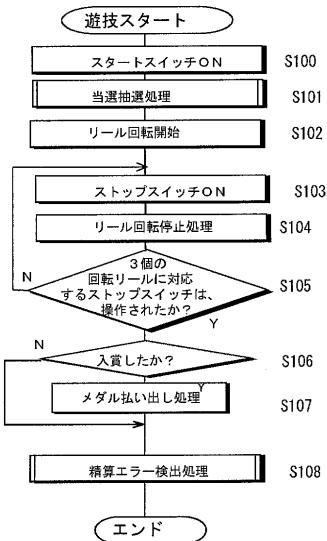
【図4】



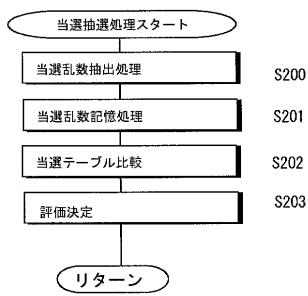
【図5】



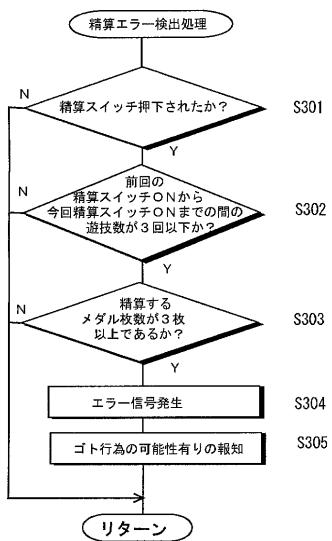
【図6】



【図7】



【図8】



フロントページの続き

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 6 3 F 5 / 0 4