

(19) 日本国特許庁(JP)

## (12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第4265138号  
(P4265138)

(45) 発行日 平成21年5月20日(2009.5.20)

(24) 登録日 平成21年2月27日(2009.2.27)

(51) Int.Cl.

A 63 F 5/04 (2006.01)

F 1

A 63 F 5/04 512 Z  
A 63 F 5/04 512 A

請求項の数 2 (全 22 頁)

(21) 出願番号 特願2002-38689 (P2002-38689)  
 (22) 出願日 平成14年2月15日 (2002.2.15)  
 (65) 公開番号 特開2003-236050 (P2003-236050A)  
 (43) 公開日 平成15年8月26日 (2003.8.26)  
 審査請求日 平成17年2月10日 (2005.2.10)

(73) 特許権者 000144522  
 株式会社三洋物産  
 愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号  
 (74) 代理人 100111095  
 弁理士 川口 光男  
 (72) 発明者 保谷 誠  
 愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号 株式会社 三洋物産 内  
 審査官 中澤 真吾

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】

第1の所定の操作に基づいて所定個数単位で、貯留記憶に基づく仮想の遊技球又は実際の遊技球を取り込む取込手段と、

複数種の識別情報を可変表示可能な可変表示手段と、

少なくとも遊技球が取り込まれた後に、第2の所定の操作によって前記可変表示手段における可変表示を開始させる始動操作手段と、

前記可変表示を停止可能な停止手段とを備え、所定領域に停止された識別情報の停止態様に基づいて所定数の遊技球が払い出されるよう構成された遊技機において、

前記遊技球の払い出しに支障が生じた場合には、

10

前記始動操作手段の操作を無効化するとともに、

前記取込手段による遊技球の取込を許容するよう構成したことを特徴とする遊技機。

## 【請求項 2】

第1の所定の操作には複数種の態様があり、各態様に応じて取り込まれる遊技球の個数が相違することを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

## 【発明の詳細な説明】

## 【0001】

## 【発明の属する技術分野】

本発明は、遊技機に関するものである。

## 【0002】

20

### 【従来の技術】

遊技機の一種として、複数の図柄（識別情報の一種）がリールに付されて構成された図柄列を可変表示した後に停止図柄を表示する可変表示手段を備えたスロットマシン等が知られている。この種の遊技機としては、可変表示手段の所定領域である有効ラインに表示される停止図柄が特定図柄である場合に、例えばピッグボーナスゲームのような遊技者に有利な所定のゲーム（特別遊技状態）が発生するものが提供されている。かかるスロットマシンでは、遊技媒体として例えばメダルを使用することが一般的である。すなわち、ゲーム毎に1枚又は複数枚のメダルの投入が行われ、かかる投入によりリールの回転等の所謂ゲームの開始が許容される。

### 【0003】

10

また、近年、メダルの代わりに、パチンコ機で使用される遊技球を用いて上記スロットマシンのような遊技を行うことの可能な遊技機が考えられている。かかる遊技機においては、所定数の遊技球が取り込まれた上でレバー操作が行われることで可変表示手段の可変表示が開始される。また、特別遊技状態の発生に際しては多くの遊技球が払い出される。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、パチンコホール等の遊技ホールでは遊技球を共通の遊技媒体として取り扱うことができる。そのため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいて多く見られる、メダルと遊技球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。

### 【0004】

20

#### 【発明が解決しようとする課題】

ところで、上記のような遊技機にあっては、遊技球を所定数取り込んだ上で遊技を始動させる構成となるため、複数段階の操作を踏まないと遊技の開始が導出されない。このため、遊技の開始を行う上で、上記複数段階の操作は、遊技者にとって複雑なものとなる。かかる遊技機にあって、何らかのトラブルが生じた場合、遊技者にとっての困惑を適正に抑制することが必要となる。

### 【0005】

本発明は、上記事情に鑑みてなされたものであり、その主たる目的は、上記した課題を解消することの可能な遊技機を提供することにある。

### 【0006】

30

#### 【課題を解決するための手段及びその効果】

上記の課題を解決するために有効な手段等を以下に示す。なお、必要に応じてその作用、効果等についても説明する。

本願発明においては、第1の所定の操作に基づいて所定個数単位で、貯留記憶に基づく仮想の遊技球又は実際の遊技球を取り込む取込手段と、

複数種の識別情報を可変表示可能な可変表示手段と、

少なくとも遊技球が取り込まれた後に、第2の所定の操作によって前記可変表示手段における可変表示を開始させる始動操作手段と、

前記可変表示を停止可能な停止手段とを備え、所定領域に停止された識別情報の停止様に基づいて所定数の遊技球が払い出されるよう構成された遊技機において、

前記遊技球の払い出しに支障が生じた場合には、

前記始動操作手段の操作を無効化するとともに、

前記取込手段による遊技球の取込を許容するよう構成したことを特徴とする。

また、第1の所定の操作には複数種の態様があり、各態様に応じて取り込まれる遊技球の個数が相違することとしてもよい。

本発明によれば、遊技者にとっての困惑を適正に抑制することができる。

### 【0007】

40

#### 【発明の実施の形態】

手段1. 遊技媒体の投入を行う入力手段と、

複数種の識別情報を可変表示可能な可変表示手段と、

前記入力手段による遊技媒体の投入後に、所定の操作によって前記可変表示手段における

50

る可変表示を開始させる始動操作手段と、

前記可変表示を停止可能な停止手段と

を備え、所定領域に停止された識別情報の停止態様に基づいて所定の遊技価値が付与されるよう構成された遊技機において、

所定条件が成立した場合には、前記始動操作手段の操作を無効化するようにしたことを特徴とする遊技機。

【0008】

手段1によれば、入力手段において遊技媒体の投入が行われ、入力手段による遊技媒体の投入後に、始動操作手段の所定の操作によって可変表示手段における可変表示が開始させられる。そして、停止手段により可変表示が停止させられ、所定領域に停止された識別情報の停止態様に基づいて所定の遊技価値が付与される。さて、手段1によれば、所定条件が成立した場合には、始動操作手段の操作が無効化される。このため、所定条件のなかに遊技の進行に支障を来す場合が含まれているような場合には、始動操作手段の操作が無効化されることとなることから、それ以上の遊技の進行が一旦中断させられる。従って、さらに可変表示手段の可変表示が開始させられてしまうことによる種々の不具合を防止することができる。

【0009】

手段2. 前記所定条件が成立した場合でも、前記入力手段による遊技媒体の投入を許容するよう構成したことを特徴とする手段1に記載の遊技機。

【0010】

手段2によれば、所定条件が成立した場合でも、入力手段による遊技媒体の投入が許容される。このため、所定条件が成立しなくなつて、遊技が再開されるような場合には、既に投入が完了していることとなる。このため、所定条件が成立した場合に投入が禁止されるような場合に比べて、遊技者は、遊技媒体の投入作業をあらためて行わなくても、始動操作手段を操作するだけで速やかに可変表示手段の可変表示、つまり、実質上の遊技を開始できる。その結果、遊技が一旦中断された場合における遊技者にとってのいらいら感を最小限に抑制することが可能となり、ひいては、興趣の低下を抑制することができる。

【0011】

手段3. 前記所定条件は、前記所定の遊技価値の付与に支障が生じることで成立するものであることを特徴とする手段1又は2に記載の遊技機。

【0012】

所定の遊技価値の付与に支障が生じた場合には、それ以上遊技が継続されると、遊技価値の付与が滞ることとなり、遊技者に不利益等が生じるおそれがある。この点、手段3によれば、遊技価値の付与に支障が生じた場合に、始動操作手段の操作が無効化されるため、それ以上の遊技の進行が一旦中断させられる。従って、さらに可変表示手段の可変表示が開始させられてしまうことによる遊技者に不利益が及ぶ等の不具合を防止することができる。

【0013】

手段4. 前記遊技媒体は、遊技球であることを特徴とする手段1乃至3のいずれかに記載の遊技機。

【0014】

手段4によれば、遊技媒体として遊技球が用いられる遊技機において、上述した作用効果が奏される。

【0015】

手段5. 第1の所定の操作に基づいて所定個数単位で遊技球を取り込む取込手段と、少なくとも遊技球が取り込まれた後に、第2の所定の操作によって前記可変表示手段における可変表示を開始させる始動操作手段と、

前記可変表示を停止可能な停止手段と  
を備え、所定領域に停止された識別情報の停止態様に基づいて所定数の遊技球が払い出されるよう構成された遊技機において、

10

20

30

40

50

所定条件が成立した場合には、前記始動操作手段の操作を無効化するようにしたことを特徴とする遊技機。

【0016】

手段5によれば、取込手段では、第1の所定の操作に基づいて所定個数単位で遊技球が取り込まれ、少なくとも遊技球が取り込まれた後に、始動操作手段の第2の所定の操作が行われることによって、可変表示手段における可変表示が開始させられる。そして、停止手段によって、可変表示が停止され、所定領域に停止された識別情報の停止態様に基づいて所定数の遊技球が払い出される。さて、かかる遊技機にあって、所定条件が成立した場合には、始動操作手段の操作が無効化される。このため、所定条件のなかに遊技の進行に支障を来す場合が含まれているような場合には、始動操作手段の操作が無効化されることとなることから、それ以上の遊技の進行が一旦中断させられる。従って、さらに可変表示手段の可変表示が開始させられてしまうことによる種々の不具合を防止することができる。

10

【0017】

手段6.前記所定条件が成立した場合でも、前記取込手段による遊技媒体の取込を許容するよう構成したことを特徴とする手段5に記載の遊技機。

【0018】

手段6によれば、所定条件が成立した場合でも、取込手段による遊技媒体の取込が許容される。このため、所定条件が成立しなくなつて、遊技が再開されるような場合には、遊技球の取り込みをあらためて行わなくても、始動操作手段を操作するだけで速やかに可変表示手段の可変表示、つまり、実質上の遊技を開始できる。その結果、取り込みに要する時間とそのための労力を削減でき、遊技が一旦中断された場合における遊技者にとってのいらいら感を最小限に抑制することが可能となり、ひいては、興趣の低下を抑制することができる。

20

【0019】

手段7.前記所定条件は、前記遊技球の払い出しに支障が生じることで成立するものであることを特徴とする手段5又は6に記載の遊技機。

【0020】

遊技球の払い出しに支障が生じた場合には、それ以上遊技が継続されると、遊技球の払い出しが滞ることとなり、遊技者に不利益等が生じるおそれがある。この点、手段7によれば、遊技球の払い出しに支障が生じた場合に、始動操作手段の操作が無効化されるため、それ以上の遊技の進行が一旦中断させられる。従って、さらに可変表示手段の可変表示が開始させられてしまうことによる遊技者に不利益が及ぶ等の不具合を防止することができる。

30

【0021】

手段8.前記所定条件のうち少なくとも1つは、払出用の遊技球を貯留するタンク内に遊技球が存在しないこと又は不足していることが検出されることであることを特徴とする手段5乃至7のいずれかに記載の遊技機。

【0022】

手段8によれば、払出用の遊技球を貯留するタンク内に遊技球が存在しないこと又は不足していることが検出された場合に、それ以上の遊技の進行が一旦中断させられる。このため、遊技者はそのことに素早く気づくことができ、速やかな対応が可能となる。その結果、正常な遊技状態へと迅速に復帰させることができる。

40

【0023】

手段9.前記所定条件のうち少なくとも1つは、遊技球の払い出される収容受皿内にさらに遊技球を払い出すことが困難又は不可能な状態となっていることが検出されることであることを特徴とする手段5乃至8のいずれかに記載の遊技機。

【0024】

手段9によれば、遊技球の払い出される収容受皿内に遊技球を払い出すことが困難又は不可能な状態（例えば満杯状態）となっていることが検出された場合に、それ以上の遊技

50

の進行が一旦中断させられる。このため、遊技者はそのことに素早く気づくことができ、収容受皿内の遊技球を取り出す等の速やかな対応が可能となる。その結果、正常な遊技状態へと迅速に復帰させることができる。

#### 【0025】

手段10. 前記所定条件のうち少なくとも1つは、遊技球の払出個数が予定数に満たないことが検出されることであることを特徴とする手段5乃至9のいずれかに記載の遊技機。

#### 【0026】

手段10によれば、遊技球の払出個数が予定数に満たないことが検出された場合に、それ以上の遊技の進行が一旦中断させられる。このため、遊技者はそのことに素早く気づくことができ、不利益等を速やかに回避することが可能となり、正常な遊技状態へと迅速に復帰させることができる。10

#### 【0027】

手段11. 前記所定条件のうち少なくとも1つは、遊技球の払出個数が予定数を超えたことが検出されることであることを特徴とする手段5乃至10のいずれかに記載の遊技機。

#### 【0028】

手段11によれば、遊技球の払出個数が予定数を超えたことが検出された場合に、それ以上の遊技の進行が一旦中断させられる。このため、何らかの異常でそのような払出が行われた場合には遊技者はそのことに素早く気づくことができ、結果として、正常な遊技状態へと迅速に復帰させることができる。また、不正行為により余分に遊技球が払い出されたような場合には、それ以上の遊技の進行を中断させることで、それ以上の損害拡大を抑制でき、不正行為を取り締まることができる。20

#### 【0029】

手段12. 前記所定条件が成立した場合、その旨を遊技者に教示する教示手段を設けたことを特徴とする手段1乃至11のいずれかに記載の遊技機。

#### 【0030】

なお、教示手段としては、例えばランプ等の発光手段、スピーカ等の音声発生手段等が例示される。

#### 【0031】

手段12によれば、所定条件が成立した場合、それ以上の遊技の進行が一旦中断させられるのみならず、教示手段によってその旨が遊技者に教示される。そのため、遊技者、遊技場関係者に注意を喚起することができ、より速やかな対処が可能となる。30

#### 【0032】

手段13. 手段1乃至12のいずれかに記載の遊技機は、自身の外形を画定する外枠を備えており、該外枠には、少なくとも他機種との外観上の相違を示唆するための識別手段が設けられていることを特徴とする。

#### 【0033】

手段13によれば、遊技機自身の外形を画定する外枠には、少なくとも他機種との外観上の相違を示唆するための識別手段が設けられている。このため、製造段階において、外枠に、各種部材を組み付ける際に、誤って他の遊技機の部材を組み付けてしまうことが起こりにくい。従って、誤組付による各種不具合を防止することができる。40

#### 【0034】

手段14. 前記識別手段は、前記外枠の一部に設けられた識別情報、識別ラベル、及び、特有の外形のうち少なくとも1つによって構成されていることを特徴とする遊技機。

#### 【0035】

手段15. 手段1乃至14のいずれかに記載の遊技機は、事前に購入された仮想遊技媒体の受入を許容するよう構成され、かつ、受入れられた仮想遊技媒体の総数を表示可能な表示部、受入れられた仮想遊技媒体に基づく仮想取込を許容する操作部、及び、前記受入れられた仮想遊技媒体の返却を許容する操作部のうち、少なくとも1つを有することを特50

徴とする。

【0036】

手段15によれば、例えばプリペイドカードに代表される、事前に購入された仮想遊技媒体の受入が許容されていることから、遊技者にとっての利便性が高められる。また、受入れられた仮想遊技媒体の総数を表示可能な表示部、受入れられた仮想遊技媒体に基づく仮想取込を許容する操作部、及び、前記受入れられた仮想遊技媒体の返却を許容する操作部のうち、少なくとも1つを有することから、遊技性、操作性の向上を図ることができる。

【0037】

手段16. 前記可変表示手段は複数種の識別情報を予め定めた順序で循環表示する識別情報列を複数列備えたものであることを特徴とする手段1乃至15のいずれかに記載の遊技機。

【0038】

手段16によれば、識別情報列が複数列存在することから、その識別情報の組合せによって特別遊技状態等の利益状態の発生有無を決定することができる。

【0039】

手段17. 前記可変表示手段は、機械的表示手段によって構成されていることを特徴とする手段16に記載の遊技機。

【0040】

かかる機械的表示手段としては、リールが一般的であるがベルト式も可能である。なお、かかる表示手段に電気的表示を付随させることは可能である。例えば、リールの内部より発光手段によってリールに光を照射し、その透過光によって識別情報に変化を与えるようとする等である。

【0041】

手段18. 前記識別情報は図柄であることを特徴とする手段16又は手段17に記載の遊技機。

【0042】

識別情報としては、数字、絵、文字、記号等による図柄とするのが、遊技者の判断の容易性の点で好ましい。また、種類の異なる図柄については、その大きさや色に変化を与えることが、変動中の図柄種別の判別を容易ならしめる上で好ましい。

【0043】

手段19. 手段1乃至18のいずれかにおいて、遊技機はパチンコ機とスロットマシンとを融合させた遊技機であること。中でも、前記融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列（具体的にはリールであり、識別情報はリールに付されたシンボルである）を変動表示（具体的にはリールの回動である）した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動操作手段（例えばスタートレバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して或いは所定時間経過することにより識別情報の変動が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として遊技球を使用するとともに、前記識別情報の変動開始に際しては所定数の遊技球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの遊技球が払い出されるよう構成されてなる遊技機」となる。かかる遊技機を回胴式遊技機（スロットマシン）に代えて使用すれば、パチンコホール等の遊技ホールでは遊技球を共通の遊技媒体として取り扱うことができる。そのため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいて多く見られる、遊技媒体たるメダルと遊技球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。

【0044】

以下に、スロットマシンとパチンコ機とを融合したタイプの遊技機を具体化した一実施の形態につき図面に基づいて説明する。

10

20

30

40

50

## 【0045】

なお、本実施の形態における遊技機は、基本的な遊技内容についてはいわゆるスロットマシンと似通った性質を具備するものである。但し、遊技に際しては所定数の遊技媒体としての遊技球（パチンコ機と同様の遊技球：パチンコ球）を必要とし、所定条件が成立した場合には複数の（場合によっては大量の）遊技球が払い出されるよう構成されている。

## 【0046】

図1に示すように、遊技機1は、少なくとも前面が開放されてなるマシン本体2を有している。マシン本体2は、矩形状の外枠等を備えている。本実施の形態では、マシン本体2の外枠の構成がパチンコ機のそれと類似していることから、工場等の生産段階において誤組付を防止するための対策が講じられている。すなわち、マシン本体2の外枠の視認可能な位置には、本遊技機1がスロットマシンとパチンコ機とを融合したタイプのものであることを識別するための識別ラベルLBが取着されている（図では、識別ラベルLBには「PS」なる識別情報が付されている）。このように、識別ラベルLBが取着されていることで、工場等の生産段階において、誤ってパチンコ機の部品等を組付てしまうといった事態が防止されるようになっている。勿論、識別ラベルLBを取着することに代えて、或いは、加えて、文字との識別情報を書き込んだり、印刷したり、刻印したりすることとしてもよい。また、マシン本体2の外枠の視認可能な部位の形状をパチンコ機のそれと異ならせる（例えば切り欠き等を設ける）こととしてもよい。

10

## 【0047】

マシン本体2の前面側には前面開閉扉としてのフロントパネル3が開閉自在に取り付けられている。フロントパネル3が閉状態となっている場合、フロントパネル3によってマシン本体2の前面開放側が閉鎖される。フロントパネル3は閉状態にある場合には図示しないロック機構によって開放不能な状態にロックされており、そのロック状態はフロントパネル3に設けられた図示しないキーシリンダに対する所定のキー操作によって解除されるように構成されている。

20

## 【0048】

上述したように、本実施の形態における遊技機1は、遊技球（仮想遊技球をも含む）の投入を必要条件として遊技が行われるよう構成されているとともに、所定条件成立に基づいて遊技球の払出が行われるようになっている。また、遊技者による貸し出し要求操作（後述する貸し出しボタン6の操作）があった場合にも遊技球の払出（貸出）が行われるようになっている。すなわち、前記マシン本体2内部には、遊技者の投入動作（後述するベットスイッチ31, 31Mの操作）やクレジット動作等に基づいて遊技球を所定個数ずつ取込むための取込機構91（図3, 4参照；これについては後述する）が設けられるとともに、貸出用及び払出用の遊技球を貯留するための図示しないタンク及びタンクに貯留された遊技球を払い出すための払出機構90が設けられている。

30

## 【0049】

フロントパネル3の下部には遊技者側において遊技球を貯留可能な上受皿4が設けられている。そして、前記投入動作やクレジット動作等が行われた場合、取込機構91が作動させられ、これにより上受皿4にある遊技球が、図の右側から所定個数ずつ取り込まれるようになっている。また、所定条件が成立した場合又は貸し出し要求操作が行われた場合には、払出機構90が作動させられ、これにより、タンクに貯留されている遊技球が基本的には前記上受皿4に払い出されるようになっている。

40

## 【0050】

上受皿4の下方には下受皿5が設けられている。そして、前記上受皿4内に遊技球が満タンに貯留されている状態であって、さらに遊技球の払出が行われた場合には、下受皿5に遊技球が払い出されるようになっている。

## 【0051】

前記上受皿4の上方には、貸し出しボタン6及びカード返却ボタン7が設けられており、これら両ボタン6, 7の下方には、カード残数表示部8が設けられている。これら6, 7, 8は、いわゆるプリペイドカードを用いて遊技を行う場合を考慮して設けられている

50

ものである。すなわち、別途設けられているカード投入口に所定残数以上の残高を有するプリペイドカードが挿入された状態で、貸し出しボタン6が押圧操作されることで、払出機構90が作動させられる。また、カード返却ボタン7が押圧操作されることで、プリペイドカードが投入口から返却される。さらに、カード残高表示部8には、挿入中のプリペイドカードの残高がセグメント表示されるようになっている。なお、これら両ボタン6、7及びカード残数表示部8は、プリペイドカードを用いないタイプの機種（例えば現金機と称されるもの）の場合には、適宜省略することも可能である。

【 0 0 5 2 】

フロントパネル3には、窓部を構成する縦長の3つの表示窓11, 12, 13が横並びとなるように設けられている。表示窓11, 12, 13は透明又は半透明な材質により構成されており、各表示窓11, 12, 13を通して内部を視認可能な状態とされている。これら表示窓11, 12, 13及びこれらを含む領域は、フロントパネル3よりも幾分前方に突出しているとともに、遊技者に視認されやすいよう、幾分斜めに形成されている。

【 0 0 5 3 】

マシン本体2内には、可変表示手段を構成する左リール14、中リール15及び右リール16が収納されている。本実施の形態において、各リール14、15、16はそれぞれ円筒状(円環状)に形成されているが、少なくとも環状となつていればよく、例えばベルト状となつてもよい。本実施の形態では、各リール14、15、16は、その中心軸線が当該リール14、15、16の回転軸線となるように回転可能に支持されている。各リール14、15、16の回転軸線は略水平方向に延びる同一軸線上に配設され、それぞれのリール14、15、16が各表示窓11、12、13と対応するよう配置されている。

【 0 0 5 4 】

さて、リール 14, 15, 16 が回転すると、各表示窓 11, 12, 13 を通してリール 14, 15, 16 は上から下へ向かって移動しているかのように映し出される。これら各リール 14, 15, 16 はそれぞれステッピングモータ等よりなるリールモータ 17, 18, 19 (図 3 参照) に連結されており、各リールモータ 17, 18, 19 の駆動により各リール 14, 15, 16 が個別に、すなわち、それぞれ独立して回転駆動するようになっている。

【 0 0 5 5 】

各リール14, 15, 16の外周面には、それぞれ識別情報としての図柄が多数付されている。これらの図柄のうち、表示窓11, 12, 13を介して視認可能な図柄数は、主として表示窓5, 6, 7の上下方向の長さによって決定される所定数に限られている。本実施の形態では各リール14, 15, 16毎に全体を視認可能な図柄数は3個ずつとされている。

[ 0 0 5 6 ]

次に、各リール 14, 15, 16 に付される図柄について説明する。図 2 には、左リール 14、中リール 15、右リール 16 のそれぞれについての図柄配列が示されている。同図は、各リール 14, 15, 16 表面の展開図とみても差し支えない。同図に示すように、各リール 14, 15, 16 にはそれぞれ 21 個の図柄が一列に設けられている。各リール 14, 15, 16 に対応して番号が 1 ~ 21 まで付されているが、これは説明の便宜上付されたものであり、リール 14, 15, 16 に実際に付されているわけではない。

〔 0 0 5 7 〕

ル第2番目)、「チェリー」図柄(例えば、左リール第3番目)がある。なお、各リール14, 15, 16における各図柄の数や配置順序は異なっている。

【0058】

上述したように、本実施の形態では、所定条件が成立したときに、遊技球が払い出されるように構成されている。次には、前記所定条件の詳細、すなわち、図柄と遊技球の払出との関連性について説明する。小役図柄に關し、「スイカ」図柄が後述する有効ライン上に左・中・右と揃った場合には75個の遊技球の払出が行われ、「ベル」図柄が有効ライン上に左・中・右と揃った場合には40個の遊技球の払出が行われ、左リール11の「チェリー」図柄が有効ライン上に停止した場合には10個の遊技球の払出が行われる。すなわち、中リール12及び右リール13の「チェリー」図柄は遊技球の払出とは無関係であり、言わば無意味な図柄である。また、「チェリー」図柄に限っては、他の図柄との組合せとは無関係に遊技球の払出が行われるため、左リール11の複数の有効ラインが重なる位置(具体的には上段又は下段)に「チェリー」図柄が停止された場合には、その重なった有効ラインの数を乗算した分だけの遊技球の払出が行われることとなり、結果として本実施の形態では20個の遊技球の払出が行われるようになっている。

【0059】

また、その他の図柄に關しては、ビッグボーナス図柄の組合せである「赤7」図柄又は「白7」図柄が同一色で有効ライン上に左・中・右と揃った場合には75個の遊技球の払出が行われ、レギュラーボーナス図柄の組合せである「BAR」図柄が有効ライン上に左・中・右と揃った場合には75個の遊技球の払出が行われる。

【0060】

さらに、「リプレイ」図柄が有効ライン上に左・中・右と揃った場合には遊技球の払出は行われない。その他の場合、すなわち、有効ライン上に左リール11の「チェリー」図柄が停止せず、また左・右に同一図柄が揃わない場合には、一切遊技球の払出は行われない。なお、更なる小役図柄の組合せを設定することとしてもよい。例えば、有効ライン上において左右リール14, 16に「白7」図柄が、中リール15に「BAR」図柄が揃った場合や、有効ライン上において左右リール14, 16に「白7」図柄が、中リール15に「赤7」図柄が揃った場合等において、75個の遊技球の払出が行われることとしてもよい。但し、このような特殊な小役図柄は、ビッグボーナスゲーム中にしか有効化されないように設定されていてもよい(この場合、ビッグボーナスゲーム中以外のときに、たとえ上記の特殊な小役図柄が有効ライン上に揃っても何ら遊技球の払出は行われない)。

【0061】

図1に示すように、フロントパネル3には、各表示窓11, 12, 13を結ぶように、横方向へ平行となるように3本、斜め方向へたすき掛けとなるように2本、計5本の有効ラインが付されている。勿論、最大有効ライン数を6以上としてもよく、5未満としてもよく、所定条件に応じて最大有効ライン数を変更するようにしてもよい。これら各有効ラインに対応して、表示窓11, 12, 13群の正面から見て左側には有効ライン表示部21, 22, 23が設けられている。

【0062】

第1有効ライン表示部21は中央の横ライン(中央ライン)が有効化された場合に点灯等によって表示報知される。本実施の形態では、前記中央ラインが有効化されるためには、5個の遊技球の投入(1ベット)が必要とされる。また、第2有効ライン表示部22は上下の横ライン(上ライン及び下ライン)が有効化された場合に点灯等によって表示報知される。本実施の形態では、前記中央ライン及び上下ラインが有効化されるためには、10個の遊技球の投入(2ベット)が必要とされる。さらに、第3有効ライン表示部23は一対の斜めライン(右下がりライン及び右上がりライン)が有効化された場合に点灯等によって表示報知される。本実施の形態では、前記中央ライン、上下ライン及び斜めライン(計5ライン)が有効化されるためには、15個の遊技球の投入(3ベット)が必要とされる。すなわち、本実施の形態では、一遊技回の遊技に必要な最低限の遊技球の数(所定

10

20

30

40

50

数)は「5個」に設定され、一遊技回の遊技に最大限投入可能な遊技球の数(最大投入数)は「15個」に設定されている。

【0063】

フロントパネル3の表面のうち表示窓11, 12, 13の下方左側には、各リール14, 15, 16を一斉(同時である必要はない)に回転開始させるために操作されるスタートレバー25が設けられている。スタートレバー25は可変表示を開始させるべく操作される始動操作手段を構成する。スタートレバー25の右側には、回転している各リール14, 15, 16を個別に停止させるために操作されるボタン状のストップスイッチ27, 28, 29が設けられている。各ストップスイッチ27, 28, 29は停止対象となるリール14, 15, 16に対応する表示窓11, 12, 13の直下にそれぞれ配置されている。ストップスイッチ27, 28, 29は、可変表示を停止させる停止手段、及び、可変表示を停止させるべく操作される停止操作手段を構成する。

10

【0064】

フロントパネル3の前面のうち表示窓11, 12, 13の下方右側には、遊技球の投入を導出するための入力手段を構成するボタン状のベットスイッチが設けられている。本実施の形態では、ベットスイッチとして1ベットスイッチ31と、マックスベットスイッチ31Mとが設けられている。両ベットスイッチ31, 31Mは、共に遊技媒体(又は記憶遊技媒体)たる遊技球を投入するためのものである。1ベットスイッチ31に関しては、1回押圧操作される毎に、5個の遊技球が投入されるよう設定されている。より詳しくは、後述するクレジットモード(第2状態)下においてクレジットされた仮想遊技球が所定数(5個)以上存在する場合には、ベットスイッチ31の1回の押圧操作で、仮想遊技球がそれまでのクレジット数から「5個」だけ減算される。また、仮想遊技球が所定数以下の場合又はクレジットモードでないダイレクトモード(第1状態)の場合には、1ベットスイッチ31の1回の押圧操作で、上受皿4の遊技球が「5個」ずつ回収され、取り込まれるようになっている。

20

【0065】

一方、マックスベットスイッチ31Mは、前記1ベットスイッチ31の複数回(3回)の押圧操作を省略することができるよう設けられているものであって、1回押圧操作される毎に、15個(3ベット分)の遊技球が投入されるよう設定されている。より詳しくは、後述するクレジットモード下においてクレジットされた仮想遊技球が所定数(15個)以上存在する場合には、マックスベットスイッチ31Mの1回の押圧操作で、仮想遊技球がそれまでのクレジット数から「15個」だけ減算される。また、仮想遊技球が所定数以下の場合又はクレジットモードでないダイレクトモードの場合には、マックスベットスイッチ31Mの1回の押圧操作で、上受皿4の遊技球が「15個」ずつ回収され、取り込まれるようになっている。

30

【0066】

本実施の形態における実際の遊技球の取込は、取込機構91によって行われる。より詳しくは、上受皿4の下流側(図の右側)には、図4に示すような取込通路92が形成されており、同取込通路92を遊技球Bは、一列に並んだ状態で通過可能となっている。回数機構91は、フリー回転可能に軸支された回転体としてのスプロケット93と、スイッチング手段としてのフラッパーソレノイド94とを備えている。前記スプロケット93の一部は前記取込通路92に臨んでおり、その外周には、自身の回転に伴い遊技球Bを1個ずつ下方へ案内可能な溝部93aを有している。フラッパーソレノイド94は、図示しないコイルを内蔵してなるソレノイド本体95と、ソレノイド本体95から斜め下方に延びるアーマチュア96とを備えている。そして、前記フラッパーソレノイド94の非励磁状態にあっては、前記アーマチュア96の先端が前記スプロケット93の先端に係合し、該スプロケット93の回転を規制するようになっている。一方、フラッパーソレノイド94の励磁状態にあっては、アーマチュア96の先端がソレノイド本体95側に傾動し、前記係合状態が解除される。これにより、遊技球Bの重みでスプロケット93が回転し、遊技球Bが下方へ1個ずつ落下案内され、取込まれるようになっている。なお、前記取込通路9

40

50

2の途中には、スプロケット93に対応して又はスプロケット93よりも下流側において、カウントセンサ75(図3参照)が設けられており、取込まれた遊技球Bの個数を把握可能となっている。さらには、前記スプロケット93よりも上流側の取込通路92には、1個1個の遊技球Bの存在の有無を検出可能なフォトセンサよりなる取込検出センサ76(図3参照)が複数個(例えば5個或いは15個)配設されている。当該検出センサ76の存在によって、1ベット分(5個)或いはマックスベット分(15個)の遊技球Bを一度に取込可能か否かを検出できるようになっている。もちろん、上記フラッパーソレノイド94に代えて、他のソレノイドやモータ等を用いることとしてもよい。

#### 【0067】

また、本実施の形態では、中央ライン、上下ライン及び斜めライン(計5ライン)が有効化された(15個の遊技球が投入された)時点で、最大ベット(3ベット)状態となる。つまり、1ベットスイッチ31の3回の押圧操作がなされた時点、或いはマックスベットスイッチ31Mの1回の押圧操作がなされた時点で、それ以上の投入は行われないようになっている。従って、本実施の形態では最大ベット(3ベット)状態となった上で、さらにベットスイッチ31, 31Mが押圧操作された場合には、該操作が無効化されるようになっている。

#### 【0068】

フロントパネル3の表面のうちベットスイッチ31, 31Mの下側(貸し出しボタン6の右側)には、ボタン状の切換スイッチ36と、球抜きスイッチ37とが設けられている。切換スイッチ36は、既に取り込まれ貯留記憶された状態となっている遊技球や、所定条件成立の結果遊技者に払い出される遊技球の取扱形式を変更するために操作される。すなわち、例えば電源投入時には、所定の最大値(例えば遊技球250個分:最大記憶数)となるまでの余剰の遊技球をクレジット(仮想遊技球:記憶遊技媒体)として貯留記憶するとともに、払い出された遊技球もクレジット(仮想遊技球)として貯留記憶するよう設定しておく「クレジットモード」とし、切換スイッチ36が押圧操作されると、クレジットがある場合にはその分を現実の遊技球として払い出すとともに、余剰の遊技球や獲得遊技球も現実の遊技球として直接払い出すように設定された「ダイレクトモード」に切り換えるようにしておく。そして、この切換スイッチ36が操作される度に「クレジットモード」と「ダイレクトモード」とが交互に切り換えるようにしておけば、遊技者は自身の好みに応じた形式で遊技を実行することができる。かかる切換スイッチ36は投入価値及び遊技価値の取扱形式を切り換える切換操作手段を構成する。

#### 【0069】

また、球抜きスイッチ37は、上受皿4に貯留されている遊技球を下受皿5に排出するためのものである。すなわち、遊技者が遊技を終了して上受皿4に貯留されていた遊技球を取り出そうとした場合に、当該球抜きスイッチ37が押圧操作されることで、上受皿4に貯留されている遊技球が下受皿5に排出されるようになっている。もちろん、レバースライド操作によって上受皿4の遊技球が下受皿5に排出される構成であってもよい。

#### 【0070】

さらに、フロントパネル3には、クレジットモード時に有効化されて貯留記憶された遊技球数を表示する記憶数表示手段としての残数表示部38と、獲得遊技球の個数を表示する獲得数表示部39とがそれぞれ設けられている。本実施の形態では、これら両表示部38, 39は3桁の7セグメント表示器によって構成されているが、2桁或いは4桁以上であってもよいし、液晶表示器等によって代替することも当然可能である。

#### 【0071】

ところで、本実施の形態においては、前記クレジットモード時ににおける最大貯留記憶個数は上述したように例えば「250個」(50ベット分相当)に設定されている。そして、前記残数表示部38には、「0」~「250」までの貯留記憶数が表示可能となっている。クレジットモード時においては、この残数表示部38の表示される数字は、1ベット毎に5ずつ(マックスベットでは15ずつ)減算されて表示されることとなる。従って、当該残数表示部38に表示されている数値が5の倍数でない場合には、現時点での貯留記

10

20

30

40

50

憶数が「0」～「4」の間の端数分存在していることを遊技者は容易に認識することができる。このため、表示残数が少なくなってきた場合において、端数分の存在を認識した遊技者は、適宜遊技球の貯留記憶（クレジット分）を適宜補填することができるようになっている。

#### 【0072】

また、本実施の形態では、獲得数表示部39の（右）側方において、予備取込操作手段を構成するマックスクレジットスイッチ40が設けられている。このマックスクレジットスイッチ40は、クレジットモード時において、貯留記憶個数が上述した最大貯留記憶個数となるように、遊技者によりオン・オフ操作されるものである。すなわち、クレジットモード時において、マックスクレジットスイッチ40がオン状態とされている場合には、貯留記憶個数が最大貯留記憶個数未満になると、上受皿4にある遊技球が前記取込機構91によって自動的に取り込まれ仮想遊技球として貯留されるようになっている。なお、この取り込み（取込）は、遊技中でも行うことができるようになっている。これに対し、クレジットモード時において、マックスクレジットスイッチ40がオフ状態とされている場合には、貯留記憶個数がゲームの消化とともに、（払い戻しがない場合）減ってゆくこととなる。

#### 【0073】

なお、遊技機1（フロントパネル3）の上部には、ビッグ報知部、レギュラー報知部、リプレイ報知部、小役報知部等の各種報知部（図示略）が設けられている。これら各種報知部の配置場所は図示のものに限定されないし、共通の報知部で異なる態様の報知を行うようにしてもよい。例えば、ビッグ報知部は、各リール14, 15, 16の停止時に「赤7」図柄又は「白7」図柄が有効ライン上に揃った場合、ビッグボーナスゲームを獲得したことを点灯、点滅等によって表示報知する。レギュラー報知部は、各リール14, 15, 16の回転停止時に「BAR」図柄が有効ライン上に揃った場合、レギュラーボーナスゲームを獲得したことを点灯、点滅等によって表示報知する。リプレイ報知部は、各リール14, 15, 16の回転停止時に「リプレイ」図柄が有効ライン上に揃った場合、リプレイゲームを獲得したことを点灯、点滅等によって表示報知する。小役報知部は、各リール14, 15, 16の回転停止時に小役図柄としての「スイカ」図柄或いは「ベル」図柄が有効ライン上に揃った場合又は「チェリー」図柄が左リール11の有効ライン上に停止した場合、所定数の遊技球を獲得したことを点灯、点滅等によって表示報知する。なお、これら各報知部は表示によって報知することとしたが、これに代えて或いはこれに加えて、遊技機1に備えられる図示しないスピーカによって音声により報知してもよい。

#### 【0074】

さらに、表示窓13の右側には、告知ランプ41が設けられている。該告知ランプ41は、ビッグボーナスゲーム又はレギュラーボーナスゲームを獲得しうる状態になったことを点灯、点滅等によって表示報知するものである。

#### 【0075】

また、図示しないが、フロントパネル3に補助表示部を設けることとしてもよい。補助表示部は、例えば、表示内容の多様化及び表示演出の重厚化を意図して液晶表示器やドットマトリックス等によって構成される。かかる補助表示部は、遊技の進行に伴って各種表示演出を実行するためのものであったり、遊技者に各種情報を与える等のナビゲーション的な機能を有するものであったりしてもよい。

#### 【0076】

図3に示すように、遊技機1のマシン本体2内には、遊技に関する各種の制御を行うための図示しない制御装置51が備えられている。制御装置51は、制御を司るCPU、遊技プログラムを記憶したROM、遊技の進行に応じた必要なデータを記憶するRAM、各種機器との連絡をとるポート、各種抽選の際に用いられる乱数発生器、時間計数や同期を図る場合などに使用されるクロックパルス発生回路等を含む制御回路基板を有し、その制御回路基板をボックスに収納してなる制御基盤ボックスによって構成されている。

#### 【0077】

10

20

30

40

50

制御装置 5 1 の入力側には、スタートレバー 2 5 の操作を検出するスタート検出センサ 6 1、各ストップスイッチ 2 7, 2 8, 2 9 の操作を個別に検出するストップ検出センサ 6 2, 6 3, 6 4、1 ベットスイッチ 3 1 の押圧操作を検出する 1 ベット検出センサ 6 5、マックスベットスイッチ 3 1 M の押圧操作を検出するマックスベット検出センサ 6 5 M、切換スイッチ 3 6 の押圧操作を検出する切換検出センサ 6 6、マックスクレジットスイッチ 4 0 の押圧操作を検出するマックスクレジット検出センサ 6 7、各リール 1 4, 1 5, 1 6 の回転位置（原点位置）を個別に検出するリール位置検出センサ 7 1, 7 2, 7 3、払出機構 9 0 より払い出される遊技球を検出する払出検出センサ 7 4、取込機構 9 1 より取込まれる遊技球を検出する前記カウントセンサ 7 5、取込機構 9 1 において 1 ベット分（5 個）又はマックスベット分（15 個）の遊技球を一度に取込可能か否かを検出するための取込検出センサ 7 6、前記タンクに設けられ、タンク内の遊技球の有無を検出するタンク内球検出センサ 7 7、及び、下受皿 5 の奥に設けられ、該下受皿 5 が遊技球で満杯となっていることを検出する満杯検出センサ 7 8 等の各種センサが接続されている。10

#### 【 0 0 7 8 】

制御装置 5 1 の出力側には、各リールモータ 1 7, 1 8, 1 9 を駆動させるモータ駆動回路 8 1、各種表示部 2 1 ~ 2 3, 3 8, 3 9、各種報知部を表示駆動させる表示駆動回路 8 2、払出機構 9 0 を駆動させる払出駆動回路 8 3、取込機構 9 1（フラッパーソレノイド 9 4）を駆動させる取込駆動回路 8 4、スピーカを駆動させるスピーカ駆動回路 8 5 等が接続されている。20

#### 【 0 0 7 9 】

制御装置 5 1 は、上述のとおり C P U, R O M, R A M 等を備えているが、以下の説明では、それらの現実の構成自体に拘束されず、制御装置 5 1 を機能実現手段の集合体としてとらえて説明する。すなわち、以下に説明する各種機能は C P U の制御下で実現される機能であり、その制御プログラムは R O M（場合によっては R A M）の記憶内容に基づくものであり、その時々の必要なデータは R A M に一時的に記憶保持されることとなるが、それらのプログラム上の要件等については適宜のテーブル構成を採用する等で当業者がなし得るものであるため、個々には説明しない。但し、本実施の形態の遊技内容を把握する上で必要がある場合等については、適宜具体的な説明をする。20

#### 【 0 0 8 0 】

制御装置 5 1 は、「小役抽選手段」を備えている。小役抽選手段は、スタート検出センサ 6 1 からの検出信号が入力されたタイミングによって、小役払出条件が成立したか否かの抽選を行う。本実施の形態では小役として「スイカ」、「ベル」、「チェリー」等の複数種類が存在するので、小役抽選手段はどの種類の小役払出条件が成立したかの抽選を行い、各小役フラグの成立の有無が決定される。なお、他の抽選も遊技球の投入個数（ベット数）に応じて変化するよう構成されており、概して投入個数が多い程遊技者に有利な抽選結果が得られるようになっている。30

#### 【 0 0 8 1 】

制御装置 5 1 は、「リプレイゲーム抽選手段」を備えている。リプレイゲーム抽選手段は、スタート検出センサ 6 1 からの検出信号が入力されたタイミングによって、リプレイゲーム移行条件が成立したか否かの抽選を行い、これによってリプレイフラグの成立の有無が決定される。40

#### 【 0 0 8 2 】

制御装置 5 1 は、「リプレイゲーム制御手段」を備えている。リプレイゲーム制御手段は、通常遊技中にリプレイフラグが成立している場合、各リール 1 4, 1 5, 1 6 の停止時に、後述するリプレイ成立テーブルの内容を参照しながら、一定の引き込み停止制御を加えて半強制的にリプレイ図柄を有効ライン上に停止させる。そして、有効ライン上にリプレイ図柄が停止することを条件に、次回の遊技を無償で行うことができるようとするものである。勿論、このリプレイゲームが行われる場合にも各種抽選は実行されている。

#### 【 0 0 8 3 】

制御装置 5 1 は、「レギュラーボーナス抽選手段」を備えている。レギュラーボーナス

50

抽選手段は、スタート検出センサ61からの検出信号が入力されたタイミングによって、レギュラーボーナス移行条件が成立したか否かの抽選を行い、これによってレギュラーボーナスフラグの成立の有無が決定される。

【0084】

制御装置51は、「レギュラーボーナス制御手段」を備えている。レギュラーボーナス制御手段は、通常遊技中に、前記レギュラーボーナスフラグが成立している場合、各リール14, 15, 16の停止時に、レギュラーボーナス成立テーブルの内容を参照しながら、一定の引き込み停止制御を加えて半強制的にレギュラーボーナス図柄を有効ライン上に停止させる。そして、有効ライン上にレギュラーボーナス図柄が停止することを条件に、予め設定された所定のゲーム回数（ここでは12回）を上限として、現状遊技状態である通常遊技状態からレギュラーボーナスゲームに移行させ、その後元の遊技状態に復帰させるものである。レギュラーボーナスゲーム中は、有効ラインが1ラインのみとされている。

10

【0085】

制御装置51は、「レギュラーボーナス中抽選手段」を備えている。レギュラーボーナス中抽選手段は、レギュラーボーナス中にのみ有効化され、スタート検出センサ61からの検出信号が入力されたタイミングによって、所定の図柄（ここでは、リプレイ図柄）の抽選を行う。かかる図柄の抽選は、通常の抽選とは異なり、例えばレギュラーボーナス中はリプレイ図柄が有効ライン（中央の有効ラインのみ）上に揃った場合に所定個数（例えば75個）の遊技球が払い出されるように設定しておき、かかるリプレイ図柄を遊技球払図柄として、当該遊技球払図柄が揃う条件を満たすか否かの抽選とされている。そして、前記レギュラーボーナス制御手段は、前記抽選の結果、リプレイフラグ（ここでいうリプレイフラグは通常遊技中のものとは異なり、レギュラーボーナス用に新たに設定されたものである。）が成立した場合には前記遊技球払図柄以外の図柄が有効ライン上に揃わないように各リール14, 15, 16を制御するものであり、しかも遊技球払図柄が所定回数（例えば8回）揃った場合には前記所定の遊技回数（12回）に達していくなくともレギュラーボーナスゲームを終了させる。なお、かかるレギュラーボーナスゲームに際しては、投入される遊技球として5個が上限、すなわち、1ベットのみが有効化される。

20

【0086】

制御装置51は、「ビッグボーナス抽選手段」を備えている。ビッグボーナス抽選手段は、スタート検出センサ61からの検出信号が入力されたタイミングによって、ビッグボーナス移行条件が成立したか否かの抽選を行い、これによってビッグボーナス成立フラグの有無が決定される。

30

【0087】

制御装置51は、「ビッグボーナス制御手段」を備えている。ビッグボーナス制御手段は、通常遊技中に、前記ビッグボーナスフラグが成立すると、各リール14, 15, 16の停止時に、後述するビッグボーナス成立テーブルの内容を参照しつつ、一定の引き込み停止制御を加えて半強制的にビッグボーナス図柄を有効ライン上に停止させる。そして、有効ライン上にビッグボーナス図柄が停止することを条件に、予め設定された所定の遊技回数（ここでは30回）を上限として、現状遊技状態である通常遊技からビッグボーナスゲームに移行させ、その後、原則的には元の通常遊技状態に復帰させるものである。

40

【0088】

制御装置51は、「ビッグボーナス中抽選手段」を備えている。ビッグボーナス中抽選手段は、ビッグボーナス中にのみ有効化され、スタート検出センサ61からの検出信号が入力されたタイミングによって、小役図柄の抽選及びジャックインの抽選を行い、小役フラグ及びジャックインフラグの成立の有無が決定される。そして、前記ビッグボーナス制御手段は、小役フラグの成立によって所定の小役図柄を有効ライン上に揃わせるべく小役成立テーブルを参照しつつ各リール14, 15, 16を半強制的に引き込み停止制御する。ここで、既述のとおり、本実施の形態では、ビッグボーナス中抽選手段によって、前記特殊な小役図柄の抽選も行っている。すなわち、ビッグボーナス中抽選手段によって、ビ

50

ッグボーナスゲーム中においては、「白7・赤7・白7」図柄の組合せとしての特殊な小役図柄の抽選や、「白7・B A R・白7」図柄の組合せとしての特殊な小役図柄の抽選も行われる。前記特殊な小役図柄の抽選は、本実施の形態ではビッグボーナスゲーム時の遊技球獲得数を増大させるべく、高確率で成立するように設定されている。

#### 【0089】

また、前記ビッグボーナス制御手段は、前記ジャックインフラグの成立によってジャックインさせるべく、リプレイ成立テーブルの内容を参照しつつ、各リール14, 15, 16を半強制的に引き込み停止制御する。ジャックインとは、ビッグボーナスゲーム中に上記したレギュラーボーナスゲームと同様のゲームを実行させる状態であり、具体的には「リプレイ」図柄が揃うことによって生じる。従って、ジャックイン実行のためにビッグボーナス制御手段は、ジャックイン図柄（リプレイ図柄）を有効ライン上に揃わせるべく各リール14, 15, 16を半強制的に引き込み停止制御する。ジャックインされると上記したレギュラーボーナスゲームと同様のゲームが実行される。なお、かかるジャックイン中においても、投入される遊技球として5個が上限とされ、1ベットのみが有効化される。

#### 【0090】

ここで、ビッグボーナスゲームは、前記所定の遊技回数（30回）内で所定回数（例えば3回）を上限とするジャックインが可能であり、ビッグボーナスゲーム中のジャックイン中における遊技回数は前記30回の回数には加算されないようになっている。そして、ビッグボーナス制御手段は、前記所定の遊技回数（30回）内であっても、レギュラーボーナスゲームが所定回数（3回）終了した時点でビッグボーナスゲームを強制的に終了させる。

#### 【0091】

制御装置51は、「リール制御手段」及び「記憶手段」を備えている。リール制御手段は、記憶手段の記憶内容に応じて各リール14～16を制御するものであり、特に記憶手段に記憶された各種テーブルの記憶内容に応じて各リール14～16の停止位置を制御するものである。

#### 【0092】

記憶手段（ここではR O MであるがR A Mであってもよい。）に記憶された各種テーブルとは、成立した各種フラグに応じて個々に設定されたものである。具体的には、例えば何らフラグが成立していない場合にいずれの図柄をも有効ライン上に揃えないようにするための「外れテーブル」、小役フラグ（小役フラグにはベル図柄、スイカ図柄、チェリー図柄等の各小役に対応したそれぞれ異なるフラグが用意されている。）に対応して所定の小役図柄を有効ライン上に揃えるための「小役成立テーブル」（以下、特に前記特殊な小役図柄のテーブルについて言及する場合は「特殊な小役成立テーブル」と称する）、リプレイフラグに対応してリプレイ図柄を有効ライン上に揃えるための「リプレイ成立テーブル」、ビッグボーナスフラグに対応して「赤7」図柄又は「白7」図柄を有効ライン上に揃えるための「ビッグ成立テーブル」、レギュラーボーナスフラグに対応して「B A R」図柄を有効ライン上に揃えるための「レギュラー成立テーブル」等の他、以上の成立図柄をどの有効ライン上に揃えるかを決定するための「ラインテーブル」等である。また、記憶手段は、前記クレジットモード時における仮想遊技球の数を記憶する機能をも有する。

#### 【0093】

制御装置51は、「告知制御手段」を備えている。告知制御手段は、通常遊技中に、前記ビッグボーナスフラグ又はレギュラーボーナスフラグが成立すると、前記表示駆動回路82に当該フラグ成立信号を出力し、告知ランプ41を点滅等させる。これにより、遊技者は、ビッグボーナスフラグ又はレギュラーボーナスフラグの成立を把握することができる。

#### 【0094】

次に、以上の構成からなる遊技機1の作用につき、遊技方法を踏まえて説明する。

#### 【0095】

10

20

30

40

50

遊技の開始に際し、遊技者は、クレジットが所定数以上あるか又は遊技球が上受皿4に所定個数あることを条件に、ベットスイッチ31, 31Mを押圧操作することにより貯留記憶に基づく仮想遊技球又は実際の遊技球を投入する。該投入は、ベット検出センサ65によって検出され、その検出信号を受けて制御装置51は遊技球（仮想遊技球を含む）の投入があったことを判断する。このとき、クレジットモード時であれば、貯留記憶されていた仮想遊技球が投入されることとなる。例えば、クレジットモード時において、15個以上の貯留数（クレジット数）がある場合において、マックスベットスイッチ31M或いは1ベットスイッチ31が押圧操作されたような場合には、残数表示部38における残数表示数を「15」或いは「5」だけ減じて表示するとともに、前記記憶手段は、「15」或いは「5」だけ減じた数を貯留記憶数として記憶する。これに対し、貯留数（クレジット数）が15個未満しかない場合において、マックスベットスイッチ31Mが押圧操作された場合、或いは貯留数（クレジット数）が5個未満しかない場合において、1ベットスイッチ31が押圧操作された場合には、当該押圧操作は無効化される。

#### 【0096】

また、ダイレクトモード時であれば、上受皿4にある実際の遊技球が取込まれ投入されることとなる。例えばダイレクトモード時において、15個以上の遊技球が上受皿4にある場合において、マックスベットスイッチ31Mが押圧操作されたような場合には、上受皿4上の15個の遊技球が上記取込機構91によって取込まれ、5個以上の遊技球が上受皿4にある場合において、1ベットスイッチ31が押圧操作されたような場合には、上受皿4上の5個の遊技球が上記取込機構91によって取込まれる。これに対し、遊技球が15個未満しかない場合においてマックスベットスイッチ31Mが押圧操作された場合、或いは5個未満しかない場合において1ベットスイッチ31が押圧操作された場合には、当該押圧操作は無効化される。

#### 【0097】

このときの遊技球投入枚数（ベット数）に応じて制御装置51は表示駆動回路82を介して有効ライン表示部21, 22, 23を点灯させる。ここで、1回の押圧操作（5個の遊技球の投入）であれば有効ライン表示部21のみが点灯されて中央の横ラインのみが有効化され、2回の押圧操作（10個の遊技球の投入）であれば有効ライン表示部21, 22が点灯されて中央及び上下の横ラインが有効化され、3回の押圧操作（15個の遊技球の投入）であれば全ての有効ライン表示部21, 22, 23が点灯されて全てのラインが有効化された（最大ベット数となった）ことを報知する。なお、クレジットモード下でのベットスイッチ31の操作による仮想遊技球投入の場合には、制御装置51はクレジットされている遊技球の貯留記憶数をその分減算し、その減算値に応じた表示を残数表示部38に行わせるように表示制御する。また、ダイレクトモード下でのベットスイッチ31の操作による遊技球投入の場合には、制御装置51は取込駆動回路84にその旨の信号を出力し、その分の遊技球を上受皿4から取込むよう取込機構91を駆動制御する。

#### 【0098】

少なくとも1ラインが有効化されている時点で、遊技者がスタートレバー25を操作すると、その操作がスタート検出センサ61によって検出され、その検出信号を受けて制御装置51はスタートレバー25の操作があったことを判断する。すると、制御装置51は、全てのリール14, 15, 16を一斉（同時でもよいし所定の時間差を設けてもよい。）に回転させるべく、モータ駆動回路81を介して各リールモータ17, 18, 19を駆動制御する。その結果、各リール14, 15, 16は、遊技者にとっては表面に付された図柄（投影表示部92に投影された図柄の写像）を目視することが困難な程度の速度で一方向に回転し、各表示窓11, 12, 13を介して各図柄が上から下へ向かって可変表示されているよう映し出される。

#### 【0099】

前記スタートレバー25の操作に基づく検出信号が制御装置51に入力されたタイミングで、通常遊技中では、小役抽選手段、リプレイゲーム抽選手段、レギュラーボーナス抽選手段、ビッグボーナス抽選手段による各抽選が行われる。

10

20

30

40

50

## 【0100】

小役抽選手段による抽選結果が、小役フラグ成立を意味する場合は、適宜の小役図柄を有効ライン上に停止させ得る権利がそのゲームにおいてのみ与えられる。また、リプレイゲーム抽選手段による抽選結果が、リプレイフラグ成立を意味する場合は、リプレイゲームへ移行する権利がそのゲームにおいてのみ与えられる。また、レギュラーボーナス抽選手段による抽選結果がレギュラーボーナスフラグ成立を意味する場合は、レギュラーボーナスゲームへ移行する権利が与えられ、そのフラグはレギュラーボーナスゲームへ移行するまで保持される。また、ビッグボーナス抽選手段による抽選結果がビッグボーナスフラグ成立を意味する場合は、ビッグボーナスゲームへ移行する権利が与えられ、そのフラグはビッグボーナスゲームへ移行するまで保持される。さらに、各抽選手段の抽選結果が、いずれの条件成立をも意味しない場合には、いずれのフラグもたたない。

10

## 【0101】

以上の各抽選手段による抽選が終了した後、遊技者がストップスイッチ27, 28, 29を任意の順序で操作すると、その操作がそれぞれストップ検出センサ62, 63, 64によって個別に検出され、各検出信号を受けて制御装置51は各ストップスイッチ27, 28, 29の操作があったことを判断する。すると、制御装置51は、操作された各ストップスイッチ27, 28, 29に対応したリール14, 15, 16を個別に停止させるべく、モータ駆動回路81を介して各リールモータ17, 18, 19を停止制御する。

20

## 【0102】

これら各リール14, 15, 16の停止位置は、上記各抽選手段による抽選結果である各成立フラグに基づき、制御装置51の記憶手段に記憶されている前記各テーブルを参照して決定される。このとき、有効ラインからリール回転方向手前の4図柄分までに成立フラグに対応した図柄が存在すれば、原則として、その図柄が積極的に有効ライン上に引き込まれるような制御がなされることとなり、リール停止タイミングが4図柄分手前までの誤差であれば、その誤差を吸収することができる。その結果、遊技者が熟練していくなくとも制御装置51によって成立フラグに応じた図柄を有効ライン上に極力停止させることが可能となる。

20

## 【0103】

各リール14, 15, 16の停止時において、有効ライン上の停止図柄の組合せが、予め定められた所定の図柄の組合せである場合、即ち小役図柄の組合せ、リプレイ図柄の組合せ、ビッグボーナス図柄の組合せ、レギュラーボーナス図柄の組合せである場合、制御装置51は表示駆動回路82を介して各停止図柄の組合せに応じて払い出される遊技球数を獲得数表示部39に表示させる。

30

## 【0104】

制御装置51は、獲得数表示部39への表示と並行して、各停止図柄の組合せに応じた数の遊技球を遊技価値として払い出すための払出制御を行う。かかる遊技球の払出は、原則として制御装置51が払出駆動回路83を介して払出機構90を駆動することにより、上受皿4等へ直接的に現実の遊技球として払い出される。ただし、切換スイッチ36の操作を切換検出センサ69が検出し、制御装置51がクレジットモードであると判断した場合においては、貯留記憶できる最大値(250個分)に達していない場合には、その分が直接払出機構90を駆動することなく、クレジット遊技球(仮想遊技球)として貯留記憶される。この場合、制御装置51はクレジットされている遊技球の貯留記憶数に今回獲得した遊技球数分を加算し、その加算値に応じた表示を残数表示部38に行わせるように表示制御する。勿論、この場合でも貯留記憶できる最大値である250個分を越えた分は払出機構90より直接遊技球が払い出される。

40

## 【0105】

そして、有効ライン上に揃った図柄が小役図柄或いは何ら払出のない図柄の組合せである場合には、通常遊技が続行される。一方、有効ライン上に揃った図柄の組合せがリプレイ図柄の組合せである場合にはリプレイゲーム制御手段によって次回のゲームを無償で行うことができるリプレイゲームが実行される。また、有効ライン上に揃った図柄の組合せ

50

がレギュラーボーナス図柄の組合せである場合にはレギュラーボーナス制御手段によってレギュラーボーナスゲームが実行される。また、有効ライン上に揃った図柄の組合せがビッグボーナス図柄の組合せである場合にはビッグボーナス制御手段によってビッグボーナスゲームが実行される。

【0106】

なお、小役図柄、リプレイ図柄、レギュラーボーナス図柄、ビッグボーナス図柄等が有効ライン上に揃った場合、制御装置51は、表示駆動回路82を介して各報知部を表示制御して小役成立や、リプレイゲームへの移行や、各ボーナスゲーム成立を表示報知とともに、スピーカ駆動回路85を介してスピーカを駆動制御して音声報知する。なお、これらスピーカによる音声報知は、遊技者への遊技価値返還による利益が大きいもの程大袈裟なもの（音量を大きくしたり、トーンを高くしたり、リズムを変化させる等）とすることが好ましい。各報知部の表示態様についても同様であり、例えばビッグボーナスゲームではめまぐるしく点滅させる等のように表示態様を変化させることによって、得られる利益の大きさを遊技者に推し量らせることができる。

10

【0107】

さて、本実施の形態では、少なくとも1ラインが有効化されている場合であっても、所定の場合には、遊技者のスタートレバー25の操作が無効化されるようになっている。

【0108】

所定の場合としては、（1）タンク内球検出センサ77により、タンク内に遊技球が存在していない旨が検出された場合、（2）満杯検出センサ78により、下受皿5が遊技球で満杯となっている旨が検出された場合、（3）払出検出センサ74の検出結果に基づき、払出予定の景品球が所定時間内に払い出されていないことが検出された場合、或いは、予定よりも多くの景品球が払い出されたことが検出された場合、（4）その他払出機構90に異常があった場合等が挙げられる。

20

【0109】

また、上記所定の場合には、スタートレバー25の操作の無効化とともに、告知ランプ41、各種報知部では特定の態様で発光表示がなされ、かつ、スピーカからは、異常の旨を示す音声表示が行われる。これにより、遊技者及び遊技場関係者に対し、どこに異常等が存在しているのかが教示される。

【0110】

30

このように、本実施の形態では、上記（1）～（4）の所定の場合、つまり、適切に景品球を払い出すことができない場合には、遊技者がたとえスタートレバー25を操作しても、当該操作が無効化される。このため、これ以降の遊技が一旦中止されることとなる。従って、さらに遊技を継続することによる不具合を防止することができる。

【0111】

また、上記教示により、遊技者や遊技場関係者が異常の箇所等を把握できることから、速やかに復旧作業を行うことができ、ひいては速やかに健全な遊技状態へと復帰させることができる。

【0112】

さらに、本実施の形態では、上記所定の場合であっても、遊技球の取込までは行われるようになっている。つまり、取込機構91の作動は、たとえ払出に支障があっても許容されることとなる。これにより、上記（1）～（4）の異常等が解消された場合には、遊技球の投入や取込を待つことなく、速やかにスタートレバー25の再操作でもって各リール14, 15, 16の始動を開始させることができる。その結果、遊技者にとっての遊技遅延によるいらだちを最小限に抑えることができる。

40

【0113】

なお、本実施の形態によれば、上述した作用効果に加えて、マシン本体2の外枠の視認可能な位置に、識別ラベルLBが取着されていることから、工場等の生産段階における誤組付等の防止を図ることができるといった作用効果も奏される。さらに、マシン本体2には、貸し出しボタン6、カード返却ボタン7及びカード残数表示部8が設けられているこ

50

とから、いわゆるプリペイドカードを用いて遊技を行う場合にも対処することができる。

【0114】

尚、上記実施の形態の記載内容に限定されず、例えば次のように実施してもよい。

【0115】

(a) 上記実施の形態ではマックスクレジットスイッチ40を設ける場合に具体化しているが、該マックスクレジットスイッチ40を設ける代わりに、切換スイッチ36によってクレジットモードとされている場合には、自動的に遊技球が取込まれることとしてもよい。或いは、切換スイッチ36によってクレジットモードとされている場合であって、特別な操作が行われた場合に遊技球が取込まれることとしてもよい。

【0116】

10

(b) 上記実施の形態では、所定数たる「5」を下回る遊技球が残存した場合には、1ペットによる遊技を行うことができない構成となっているが、かかる場合でも、1個毎に、或いは、残り分について一度に、遊技を行うことができるよう構成してもよい。

【0117】

(c) クレジットモード時においてマックスクレジットスイッチ40がオン操作された場合には、最大記憶数たる250個となるよう取込機構91が作動される構成となっているが、必ずしも最大記憶数まで取込・記憶されない構成であってもよい。例えば、マックスクレジットスイッチ40に代えてクレジットスイッチとして、クレジットモード時に当該クレジットスイッチがオン操作されている場合には、記憶される遊技球の数が所定数たる5個或いは最大投入数たる15個以上で、かつ、最大記憶数たる250個よりも少ない一定数（例えば50個、100個、150個、200個等）となるよう取込むようにしてもよい。このような構成とすることで、遊技者は仮想遊技球の数の不足を懸念することなく安心して遊技を堪能できる一方で、さらに遊技球を記憶する余地が残されていることから、遊技の結果、当り状態となって遊技球が払い出されるような場合に、当該払出分を仮想遊技球として記憶することが可能となる。その結果、実際に遊技球が上受皿4等に払出される場合に比べて、払出に要する時間の著しい短縮を図ることができる。その結果、さらに円滑に遊技を進行させることができる。

20

【0118】

(d) クレジットモードのみで遊技が行われる構成となっていてもよい。

【0119】

30

(e) 上記実施の形態ではビッグボーナスゲーム及びレギュラーボーナスゲームを有する遊技機1について説明したが、これ以外の遊技機に適用してもよい。例えば、ビッグボーナスゲームについて、ゲーム中の遊技内容が異なり期待される獲得遊技球数の異なる複数種のビッグボーナスゲームを有するものであってもよく、この場合、上記実施の形態における「赤7」図柄と「白7」図柄とで異ならせること等によって識別可能とすればよい。また、レギュラーボーナスゲームを省略したものとしてもよく、逆にビッグボーナスゲームを省略したものとしてもよい。更に、ビッグボーナスゲーム後に所定条件成立（所定ゲーム回数の終了、所定フラグ成立等）までメダルの消費を抑えてゲームを進行し得るチャансゲーム機能等の各種付加価値を設けたものとしてもよい。

【0120】

40

(f) 各リール14, 15, 16の図柄としては、絵、数字、文字等に限らず、幾何学的な線や図形等であってもよい。また、光や色等によって図柄を構成することも可能であるし、立体的形状等によっても図柄を構成し得るし、これらを複合したものであっても図柄を構成し得る。即ち、図柄は識別性を有した情報（識別情報）としての機能を有するものであればよい。

【0121】

(g) 上記実施の形態では遊技機とパチンコ機とを融合した形式の遊技機1に適用しているが、遊技機として回胴式遊技機、特にスロットマシンについて具体化してもよい。なお、スロットマシンは、例えばメダルを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作することにより図柄

50

が停止されて確定される周知のものである。すなわち、回胴式遊技機の構成としては、「複数の識別情報の付された環状体（具体的には例えればリールであり、識別情報はリールに付された図柄である）を変動表示（具体的にはリールの回転である）した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、変動操作手段（例えれば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止操作手段（例えればストップボタン）の操作に起因して或いは所定時間経過することにより識別情報の変動が停止され、その停止時の確定識別情報に基づいて遊技価値が付与されるよう構成された回胴式遊技機」となる。なお、この場合、遊技媒体としてメダルを使用するとともに、前記識別情報の変動開始に際しては所定数のメダルを必要とし、前記遊技価値としてメダルの払出しが行われるよう構成されてなる遊技機」としてもよい。なお、可変表示装置は、遊技機本体を画定する本体ボックスに設置される。

【0122】

(h) 上記実施の形態における遊技球の、1ベット当たりの投入数（所定数）、最大投入数、払出個数等はあくまでも例示であって、上記数値に特に限定されるものではない。

【0123】

(i) 貸し出しボタン6、カード返却ボタン7、カード残数表示部8のうち、いずれか1つ又は2つが遊技機とは別途の位置に設けられている構成であってもよい。

【図面の簡単な説明】

【図1】一実施の形態における遊技機の正面図である。

【図2】遊技機の各リールの図柄配列を示す説明図である。

20

【図3】遊技機のブロック回路図である。

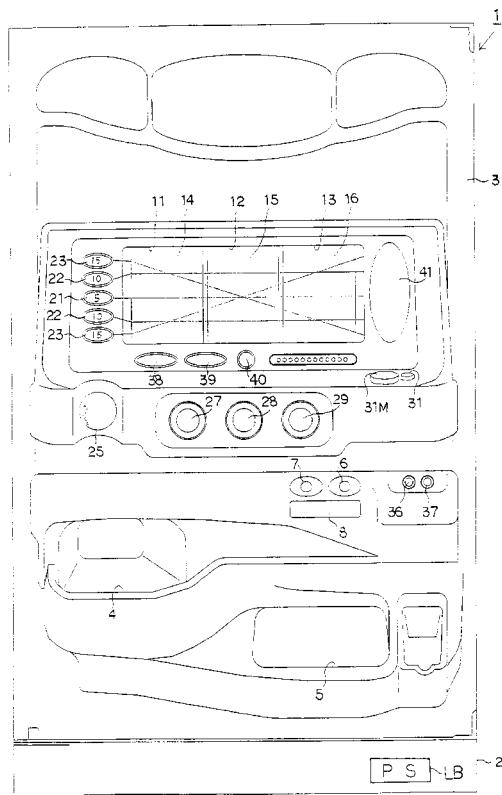
【図4】取込機構の構成を模式的に示す図である。

【符号の説明】

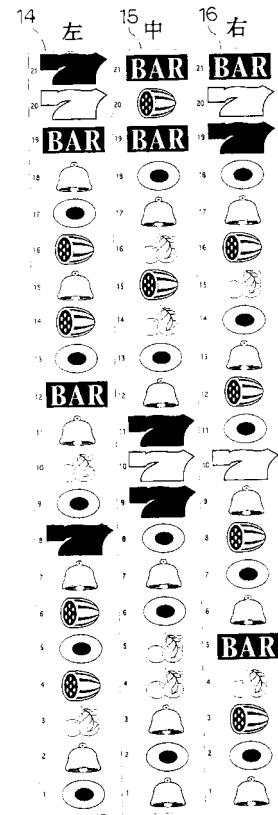
1...遊技機としてのスロットマシンとパチンコ機とを融合したタイプの遊技機たる遊技機、2...マシン本体、3...フロントパネル、4...上受皿、5...下受皿、14...可変表示手段を構成する左リール、15...可変表示手段を構成する中リール、16...可変表示手段を構成する右リール、25...変動操作手段としてのスタートレバー、27, 28, 29...停止操作手段としてのストップスイッチ、31...投入手段を構成する1ベットスイッチ、31M...投入手段を構成するマックスベットスイッチ、51...制御装置、76...取込検出センサ、90...払出機構、91...取込機構。

30

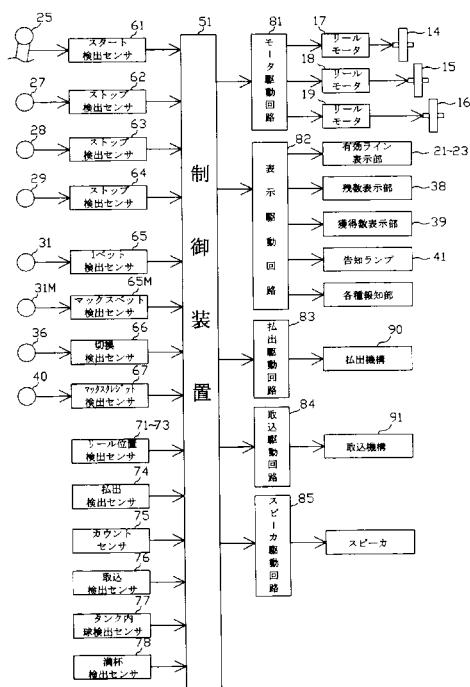
【図1】



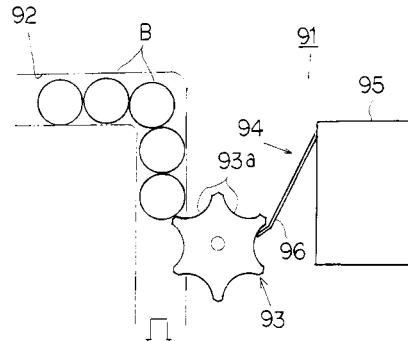
【図2】



【図3】



【図4】



---

フロントページの続き

(56)参考文献 特開平01-317468 (JP, A)  
特開平08-010426 (JP, A)  
特開平07-108081 (JP, A)  
特開2001-327709 (JP, A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 5/04