

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号
特許第4690792号
(P4690792)

(45) 発行日 平成23年6月1日 (2011.6.1)

(24) 登録日 平成23年2月25日 (2011.2.25)

(51) Int.Cl.

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 V

請求項の数 2 (全 29 頁)

(21) 出願番号	特願2005-187074 (P2005-187074)	(73) 特許権者	591142909
(22) 出願日	平成17年6月27日 (2005.6.27)		マルホン工業株式会社
(65) 公開番号	特開2007-532 (P2007-532A)		愛知県春日井市桃山町1丁目127番地
(43) 公開日	平成19年1月11日 (2007.1.11)	(74) 代理人	100084043
審査請求日	平成20年2月21日 (2008.2.21)		弁理士 松浦 喜多男
		(74) 代理人	100135460
			弁理士 岩田 康利
		(72) 発明者	高木 正宏
			愛知県春日井市桃山町1丁目127番地
			マルホン工業株式会社内
		(72) 発明者	丹羽 浩晃
			愛知県春日井市桃山町1丁目127番地
			マルホン工業株式会社内
		審査官	高木 亨
			最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

外周面上に複数の図柄が配設された複数のリールと、
リールに対して回転始動を指令するリール始動操作部と、
リールごとに回転停止を指令するリール停止操作部と、
遊技媒体が投入される遊技媒体投入口と、
遊技媒体投入口に投入された遊技媒体の数を計数する計数手段と、
遊技媒体を遊技者に付与する遊技媒体付与手段と
を備え、計数手段により所定数の遊技媒体が計数されると、リール始動操作部の操作により全リールが回転開始し、リール停止操作部の操作により所定のリールが停止し、全リールが停止した際の、表示窓から視認可能となる有効ライン上の停止図柄が所定の当り組合せである場合に、遊技媒体付与手段により遊技者に所定数の遊技媒体を付与するゲームが一回実行可能となる遊技機において、
計数手段により計数された遊技媒体の数が、一回のゲームを行うのに必要な所定の複数値からなる基準遊技媒体数より少ないか否かを判定する基準遊技媒体数判定手段と、
基準遊技媒体数判定手段により、計数された遊技媒体の数が基準遊技媒体数より少ないと判定された場合に、リール始動操作部が操作されると少なくとも一つのリールが回転開始し、所定タイミングで当該リールが停止し、該リールが停止した際の、表示窓から視認可能となる所定箇所の停止図柄が、所定の当り図柄である場合に補助当りとなって、基準遊技媒体数の遊技媒体が遊技者に付与される補助ゲームを実行する補助ゲーム実行手段と

10

20

、
補助ゲーム実行手段により実行された補助ゲームで、補助当りとなった場合に、遊技媒体付与手段に、基準遊技媒体数の遊技媒体を遊技者に付与するように指令する遊技媒体付与指令手段とを備え、

基準遊技媒体数より小さい値の遊技媒体数が複数ある場合にあって、

基準遊技媒体数より小さい値の各遊技媒体数に、その値が大きいほど、当り図柄が多く設けられたリールが対応するように、各リールがあらかじめ割り当てられていると共に、

複数のリールから、計数手段により計数された遊技媒体数に対応するリールを選定するリール選定手段を備え、

補助ゲーム実行手段は、リール選定手段により選定されたリールを補助ゲームで回転開始させるものであることを特徴とする遊技機。

10

【請求項 2】

外周面上に複数の図柄が配設された複数のリールと、

リールに対して回転始動を指令するリール始動操作部と、

リールごとに回転停止を指令するリール停止操作部と、

遊技媒体が投入される遊技媒体投入口と、

遊技媒体投入口に投入された遊技媒体の数を計数する計数手段と、

遊技媒体を遊技者に付与する遊技媒体付与手段と

を備え、計数手段により所定数の遊技媒体が計数されると、リール始動操作部の操作により全リールが回転開始し、リール停止操作部の操作により所定のリールが停止し、全リールが停止した際の、表示窓から視認可能となる有効ライン上の停止図柄が所定の当り組合せである場合に、遊技媒体付与手段により遊技者に所定数の遊技媒体を付与するゲームが一回実行可能となる遊技機において、

20

計数手段により計数された遊技媒体の数が、一回のゲームを行うのに必要な所定の複数値からなる基準遊技媒体数より少ないか否かを判定する基準遊技媒体数判定手段と、

基準遊技媒体数判定手段により、計数された遊技媒体の数が基準遊技媒体数より少ないと判定された場合に、リール始動操作部が操作されると少なくとも一つのリールが回転開始し、所定タイミングで当該リールが停止し、該リールが停止した際の、表示窓から視認可能となる所定箇所の停止図柄が、所定の当り図柄である場合に補助当りとなって、基準遊技媒体数の遊技媒体が遊技者に付与される補助ゲームを実行する補助ゲーム実行手段と

30

、
補助ゲーム実行手段により実行された補助ゲームで、補助当りとなった場合に、遊技媒体付与手段に、基準遊技媒体数の遊技媒体を遊技者に付与するように指令する遊技媒体付与指令手段とを備え、

基準遊技媒体数より小さい値の遊技媒体数が複数ある場合にあって、

基準遊技媒体数より小さい値の各遊技媒体数に、その値が大きいほど、補助ゲームで回転するリールに多く配設された図柄が対応するように、当該リールの図柄がそれぞれあらかじめ割り当てられていると共に、

複数ある図柄から、計数手段により計数された遊技媒体数に対応する図柄を選定する当り図柄選定手段を備え、

40

補助ゲーム実行手段は、当り図柄選定手段により選定された図柄を当り図柄とするものであることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技媒体（例えば、遊技球又はメダル）を用いる遊技機に関するものであって、特に外周面上に複数の図柄が設けられたリールを少なくとも備えた遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技媒体（例えば、遊技球又はメダル）を用いて一連のゲームを実行する遊技機として

50

は、例えばスロットマシンがある。ここで、スロットマシンは、外周面上に複数の図柄が設けられた左リール、中リール、及び右リールを備え、これらのリールが前面パネルの表示窓からそれぞれ視認可能となっている。また、本体前面等には、ベットボタン、スタートレバー、左リールストップボタン、中リールストップボタン、右リールストップボタン、及び遊技媒体投入口等が設けられている。そして、かかる構成にあって、遊技媒体が遊技媒体投入口から投入されると、その投入数に応じて所定数の有効ラインが選定されて有効となると共に、スタートレバーの操作により、全リールが一斉に回転始動する。そして、各リールストップボタンを操作すると、対応するリールが回転停止し、前記有効ライン上に停止した図柄の組合せが所定の当り組合せであると、遊技者に所定数の遊技媒体を付与する構成となっている。

10

【0003】

ここで、遊技球を用いるスロットマシンにあっては、遊技球を少なくとも5球投入することにより、一回のゲームが実行される構成が一般的である。ここで、5球の遊技球を投入した場合は、一本の有効ラインが有効となり、10球の遊技球を投入すると三本の有効ラインが有効となり、15球の遊技球を投入すると五本の有効ラインが有効となる。

【0004】

また、メダルを用いるスロットマシンにあっては、3枚賭け専用機なるものがあり、この専用機は、少なくともメダルを3枚投入しないと、1回のゲームが実行されない構成である。なお、3枚賭け専用機にあっては、常に五本の有効ラインが有効となってゲームが実行されることとなる。

20

【0005】

しかし、上述のように、所定の複数值からなる遊技媒体数（以下、基準遊技媒体数という。）の遊技媒体を投入しなければ一回のゲームを実行させることができない構成であると、遊技者が基準遊技媒体数より少ない数の遊技媒体しか所持していない場合は、ゲームを開始させることができない。このため、当該遊技媒体の使い道がまったくなく、このような端数の遊技媒体の取り扱いに困ってしまう問題があった。

【0006】

そこで、このような問題を解消しようとする構成が提案されている（例えば、特許文献1参照）。かかる構成は、端数を、ゲームが実行できる直近の単位数まで繰り上げて当りか否かを抽選し、抽選で大当りであった場合に、これを仮当選とし、次の段階で不足個数の比率に従って本当選とするかハズレとするか決定するものである。

30

【0007】

【特許文献1】特開2004-136002号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0008】

しかしながら、特許文献1に示される構成は、遊技者が基準遊技媒体数に満たない数の遊技媒体しか所持していない場合であっても、その遊技媒体を投入することにより通常のゲーム内容が実行されるため、あらかじめ基準遊技媒体数を規定している意義が失われてしまい、かえって1球当りの遊技媒体の価値を落としてしまうこととなる。

40

【0009】

そこで、本発明は、上記問題点を解決することができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0010】

本発明は、外周面上に複数の図柄が配設された複数のリールと、リールに対して回転始動を指令するリール始動操作部と、リールごとに回転停止を指令するリール停止操作部と、遊技媒体が投入される遊技媒体投入口と、遊技媒体投入口に投入された遊技媒体の数を計数する計数手段と、遊技媒体を遊技者に付与する遊技媒体付与手段とを備え、計数手段により所定数の遊技媒体が計数されると、リール始動操作部の操作により全リールが回転

50

開始し、リール停止操作部の操作により所定のリールが停止し、全リールが停止した際の停止図柄が所定の当り組合せである場合に、遊技媒体付与手段により遊技者に所定数の遊技媒体を付与するゲームが一回実行可能となる遊技機において、計数手段により計数された遊技媒体の数が、一回のゲームを行うのに必要な所定の複数值からなる基準遊技媒体数より少ないか否かを判定する基準遊技媒体数判定手段と、基準遊技媒体数判定手段により、計数された遊技媒体の数が基準遊技媒体数より少ないと判定された場合に、リール始動操作部が操作されると少なくとも一つのリールが回転開始し、所定タイミングで当該リールが停止し、該リールが停止した際の停止図柄が所定の当り組合せである場合に補助当りとなって、基準遊技媒体数の遊技媒体が遊技者に付与される補助ゲームを実行する補助ゲーム実行手段と、補助ゲーム実行手段により実行された補助ゲームで、補助当りとなった場合に、遊技媒体付与手段に、基準遊技媒体数の遊技媒体を遊技者に付与するように指令する遊技媒体付与指令手段とを備えたことを特徴とする遊技機である（請求項１）。

10

【００１１】

本発明の遊技機は、基準遊技媒体数に満たない数の遊技媒体が投入されると、基準遊技媒体数が投入された際に実行されるゲームとは内容が異なる補助ゲームが実行される。さらに詳述すると、本発明は、基準遊技媒体数に満たない数しか所持していない遊技者を対象に、基準遊技媒体数の遊技媒体を獲得する機会が与えられる補助ゲームを実行するようにしたものである。例えば、基準遊技媒体数が５球である遊技機にあっては、投入した遊技媒体数が１球～４球のうちいずれかの場合に本発明に係る補助ゲームが実行され、この補助ゲームで補助当りとなると基準遊技媒体数である５球の遊技媒体が得られることとなる。一方、補助当りとならなかった場合は、遊技者は基準遊技媒体数の遊技媒体を得られないと共に、投入した遊技媒体を使い切ったこととなる。したがって、本発明に係る補助ゲームが実行されると、基準遊技媒体数の遊技媒体を得られる場合があるため、遊技者にとって有益な構成である。また、端数の遊技媒体が、基準遊技媒体数まで増えるか、又は使い切るかのいずれかとなるため、遊技媒体の端数処理がなされることにもなる。

20

【００１２】

また、補助ゲーム実行手段は、計数手段により計数された遊技媒体数に基づいて、補助当りとなる確率を異ならせるものである構成が提案される（請求項２）。

【００１３】

かかる構成にあって、例えば、投入した遊技媒体数が多いほど、補助当りとなる確率が高くなるように設定することにより、基準遊技媒体数には満たないものの、遊技媒体を数多く所持していた遊技者が、遊技進行上有利となるような構成とすることができる。また、これに対し、投入した遊技媒体数が少ないほど、補助当りとなる確率が高くなるような設定とすることにより、少ない数の遊技媒体を所持していた遊技者を重点的に救済できる構成とすることができる。

30

【００１４】

また、補助ゲームは、リールに設けられた図柄のうち、所定箇所に停止した図柄が、所定の当り図柄である場合に補助当りとなって、基準遊技媒体数の遊技媒体を遊技者に付与する構成が提案される（請求項３）。

【００１５】

ここで、リールに設けられた図柄のうち、所定箇所に停止した図柄が、所定の当り図柄である場合に補助当りとなる構成は、停止したリールに配設された図柄が所定の当り組合せである場合に補助当りとなる構成の一例である。かかる構成とすることにより、補助ゲームの内容を、従来から良く知られているスロットマシンのゲーム内容に近似させることが可能となる。これにより、補助ゲームの内容等を、遊技者に直感的に知得させることができる。なお、かかる構成に代えて、別途設けられている表示装置で補助ゲームを行っても勿論良い。

40

【００１６】

また、基準遊技媒体数より小さい値の遊技媒体数が複数ある場合にあって、基準遊技媒体数より小さい値の各遊技媒体数に、その値が大きいほど、当り図柄が多く設けられたり

50

ールが対応するように、各リールがあらかじめ割り当てられていると共に、複数のリールから、計数手段により計数された遊技媒体数に対応するリールを選定するリール選定手段を備え、補助ゲーム実行手段は、リール選定手段により選定されたリールを補助ゲームで回転開始させるものである構成が提案される（請求項4）。

【0017】

かかる構成とすることにより、遊技媒体を多く投入した遊技者が、補助ゲームで補助当りを獲得しやすい構成とすることができる。また、補助ゲームで回転するリールが、投入された遊技媒体数変動するたびに变化するため、変化に富んだ遊技内容とすることができる。

【0018】

また、基準遊技媒体数より小さい値の遊技媒体数が複数ある場合において、基準遊技媒体数より小さい値の各遊技媒体数に、その値が大きいほど、補助ゲームで回転するリールに多く配設された図柄が対応するように、当該リールの図柄がそれぞれあらかじめ割り当てられていると共に、複数ある図柄から、計数手段により計数された遊技媒体数に対応する図柄を選定する当り図柄選定手段を備え、補助ゲーム実行手段は、当り図柄選定手段により選定された図柄を当り図柄とするものである構成が提案される（請求項5）。

【0019】

かかる構成とすることにより、遊技媒体を多く投入した遊技者が、補助ゲームで補助当りを獲得しやすい構成とすることができる。また、補助当りを構成する図柄が、投入した遊技媒体数変動するたびに变化するため、変化に富んだ遊技内容とすることができる。

【0020】

また、少なくとも基準遊技媒体数が計数手段により計数されると、所定の通常ゲーム用当り乱数テーブルから乱数値を一つ抽選し、抽選した乱数値が所定の通常ゲーム用当り値となり、全リールが停止した際の停止図柄が所定の当り組合せであった場合に、遊技者に所定数の遊技媒体を付与する遊技機であって、所定の補助ゲーム用当り乱数テーブルを備え、補助ゲーム用当り乱数テーブルから乱数値を一つ抽選する補助ゲーム用当り抽選手段と、補助ゲーム用当り抽選手段により抽選された乱数値が所定の補助ゲーム用当り値であるか否かを判定する補助ゲーム用当り判定手段とを備え、補助ゲーム実行手段は、補助ゲーム用当り判定手段により、抽選された乱数値が所定の補助ゲーム用当り値であると判定された場合に、基準遊技媒体数の遊技媒体を遊技者に付与するものである構成が提案される（請求項6）。

【0021】

上記構成において、通常ゲーム用当り乱数テーブル、及び通常ゲーム用当り値により、公知のゲームに相当するゲームが実行される。そしてさらに、上記構成は、専ら補助ゲームを実行するために用いられる補助ゲーム用当り乱数テーブル等を備えたものである。かかる構成とすることにより、補助ゲームの乱数値を抽選する行程を、公知のゲームの乱数値を抽選する行程と、別の構成とすることができる。

【0022】

また、基準遊技媒体数より小さい値の遊技媒体数が複数ある場合において、基準遊技媒体数より小さい値の各遊技媒体数に、その値が大きいほど、補助当りとなる補助当り確率が高くなる補助ゲーム用当り値が対応するように、複数の補助ゲーム用当り値がそれぞれあらかじめ割り当てられていると共に、複数ある補助ゲーム用当り値から、計数手段により計数された遊技媒体数に対応する補助ゲーム用当り値を選定する補助ゲーム用当り値選定手段を備え、補助ゲーム用当り判定手段は、補助ゲーム用当り抽選手段により抽選された乱数値が、補助ゲーム用当り値選定手段により選定された補助ゲーム用当り値であるか否かを判定するものである構成が提案される（請求項7）。

【0023】

かかる構成とすることにより、遊技媒体を多く投入した遊技者が、補助ゲームで補助当りを獲得しやすい構成とすることができる。

【0024】

なお、これまで述べた構成にあって、本発明に係る遊技機は、遊技球を用いるスロットマシン 1 や、メダルを用いるスロットマシン 1 a により構成することができる。また、本発明に係るリール始動操作部は、例えばスタートレバー 5 6 により構成することができる。また、本発明に係るリール停止操作部は、例えばリールストップボタン 5 8 a ~ 5 8 c により構成することができる。また、本発明に係る遊技媒体投入口は、例えば取込口 8 5 や、メダル投入口 8 5 a により構成することができる。

【発明の効果】

【0025】

本発明に係る遊技機は、計数された遊技媒体の数が基準遊技媒体数より少ないと判定された場合に、補助ゲームを実行し、当該補助ゲームで補助当たりとなった場合に基準遊技媒体数の遊技媒体を遊技者に付与する構成としたため（請求項 1）、基準遊技媒体数の遊技媒体を所持していなかったためにゲームを行えなかった遊技者を救済することができる。また、基準遊技媒体数より少ない数の遊技媒体が、補助ゲームが実行されることにより、基準遊技媒体数まで増えるか、又は使い切ってしまうかのいずれかとなるため、遊技媒体の端数処理が可能となる効果もある。

【0026】

また、計数された遊技媒体数に基づいて、補助当たりとなる確率が異なる構成とした場合は（請求項 2）、例えば、遊技媒体を数多く所持していた遊技者が補助ゲームで有利となる構成とすることができる利点がある。

【0027】

また、補助ゲームを、所定箇所に停止した図柄が所定の当り図柄である場合に補助当たりとなって、基準遊技媒体数の遊技媒体を遊技者に付与するものとした場合は（請求項 3）、補助ゲームの内容を従来から良く知られているスロットマシンのゲーム内容に沿ったものとすることができ、補助ゲームの内容等を、遊技者に直感的に知得させることができる効果がある。

【0028】

また、基準遊技媒体数より小さい値の各遊技媒体に、その値が大きいほど、当り図柄が多く設けられたリールが対応するように、各リールがあらかじめ割り当てられていると共に、計数手段により計数された遊技媒体数に対応するリールを補助ゲームで回転開始させる構成とした場合は（請求項 4）、計数手段により計数された遊技媒体の数が変動するたびに、補助ゲームで回転するリールが変化することとなり、補助ゲームを変化に富んだものとすることができる利点がある。さらに遊技者は、回転するリールを見て補助当たり確率の高低を予想することができるため、遊技者の補助当たりに対する期待感を刺激することができる効果がある。

【0029】

また、基準遊技媒体数より小さい値の各遊技媒体数に、その値が大きいほど、補助ゲームで回転するリールに多く配設された図柄が対応するように、当該リールの図柄がそれぞれあらかじめ割り当てられていると共に、計数手段により計数された遊技媒体数に対応する図柄を補助ゲームで当り図柄とする構成とした場合は（請求項 5）、計数手段により計数された遊技媒体の数が変動するたびに、補助ゲームに係る当り図柄が変化することとなり、補助ゲームを変化に富んだ面白味のある内容とすることができる利点がある。

【0030】

また、補助ゲームに係るリールの回転開始により補助ゲーム用当り乱数テーブルから乱数値を一つ抽選し、抽選された乱数値が所定の補助ゲーム用当り値であると基準遊技媒体数の遊技媒体を遊技者に付与する構成とした場合は（請求項 6）、補助ゲームの乱数値を抽選する行程を、公知のゲームに係るものとは別の構成とすることができる利点がある。

【0031】

また、基準遊技媒体数より小さい値の各遊技媒体数に、その値が大きいほど、補助当たりとなる補助当たり確率が高くなる補助ゲーム用当り値が対応するように、互いに補助当たり確率が異なる複数の補助ゲーム用当り値がそれぞれあらかじめ割り当てられていると共に、

10

20

30

40

50

計数された遊技媒体数に対応する補助ゲーム用当り値に基づいて補助当りであるか否かを判定する構成とした場合は（請求項 7）、遊技媒体を多く投入した遊技者が、補助ゲームで補助当りを獲得しやすいものとすることができる効果がある。

【発明を実施するための最良の形態】

【 0 0 3 2 】

<第一実施例>

本実施例にかかるスロットマシン 1 は、遊技媒体として遊技球を用いる遊技機であり、パチンコ機用の遊技島に、パチンコ機と同様に取り付けられる。また、図 1 に示すように、スロットマシン 1 は、遊技島に起立状に配設される矩形状の外枠 2 と、この外枠 2 の前面開口部を覆う遊技機本体 3 とで構成される。さらに前記遊技機本体 3 は、外枠 2 の前面に開閉可能に枢設される前枠 4 と、前枠 4 の前面側上半分に開閉可能に枢設される前扉 6 とを備えている。なお、前枠 4 は、外枠 2 の前面の左側縁上に設けられたヒンジ部材 1 2 を介して当該外枠 2 に接続されている。

10

【 0 0 3 3 】

また、前扉 6 の中央には、リール 1 1 a ~ 1 1 c の前面を視認可能とする三つの表示窓 8 a ~ 8 c が設けられている。具体的には、左リール 1 1 a が左表示窓 8 a から、中リール 1 1 b が中表示窓 8 b から、右リール 1 1 c が右表示窓 8 c から視認可能となっている。ここで、図 2 に示すように、各リール 1 1 a ~ 1 1 c の外周面には、複数の図柄 X が配設されており、その一部が前記表示窓 8 a ~ 8 c から視認可能となっている。なお、図柄 X としては、「7」、「BAR」、「リプレイ (R)」、「チェリー」、「ベル」、「レモン」があり、各リール 1 1 a ~ 1 1 c ごとに特徴的な図柄列 3 0 a , 3 0 b , 3 0 c が構成されている。そして、遊技者により、後述するスタートレバー 5 6 が操作されると、リール 1 1 a ~ 1 1 c が前方に回転し、これに伴い図柄列 3 0 a , 3 0 b , 3 0 c は、図 2 に示す Y 方向に進行する。

20

【 0 0 3 4 】

また、図 1 に示すように、左表示窓 8 a の左位置には、後述する有効ラインを遊技者に報知する有効ライン表示部 2 2 が設けられている。なお、本実施例で表示される有効ラインは、中央横有効ライン（一本）、上横有効ライン（一本）、下横有効ライン（一本）、斜め有効ライン（二本）の計五本である。また、表示窓 8 a ~ 8 c の直下位置には、各種の遊技情報を遊技者に報知する表示器 7 が配設されている。

30

【 0 0 3 5 】

また、前扉 6 の直下位置には、樹脂製の皿部材 3 1 が固定されている。そして、この皿部材 3 1 には、遊技球を貯留する皿形状の球貯留部 3 2 が設けられている。また、球貯留部 3 2 の直上位置に、遊技球が通過可能な払出口 3 4 が開口している。そして、いわゆる当りとなった場合に、前記払出口 3 4 から遊技球が放出され、球貯留部 3 2 に遊技球が流入する構成となっている。

【 0 0 3 6 】

また、皿部材 3 1 の下方には、下皿部材 2 0 が配設されている。そして、この下皿部材 2 0 には、遊技球を貯留する補助貯留部 2 1 が設けられている。ここで、補助貯留部 2 1 内には、球出口 2 4 が開口しており、球貯留部 3 2 が満杯である場合に、球貯留部 3 2 内の遊技球が球出口 2 4 を介して補助貯留部 2 1 内に流入する構成となっている。この球貯留部 3 2 から補助貯留部 2 1 へ遊技球を流入させる機構は、既存のパチンコ機の構成を好適に用いることができる。

40

【 0 0 3 7 】

次に、球貯留部 3 2 について詳述する。

球貯留部 3 2 の内底面 8 1 には、図 1 又は図 3 に示すように、左右方向に形成された球整列溝 8 2 が設けられている。さらに、図 3 に示すように、この球整列溝 8 2 の右端には、遊技球が通過可能な取込口 8 5 が形成されている。そして、球貯留部 3 2 に流入した遊技球は、球整列溝 8 2 に流入して一列状に整列し、球整列溝 8 2 の案内に従って取込口 8 5 に流入する構成となっている。

50

【 0 0 3 8 】

また、図 3 又は図 5 に示すように、取込口 8 5 には、補助貯留部 2 1 にある球出口 2 4 に連通する球抜用樋部材 8 4 が配設されている。この球抜用樋部材 8 4 は、球整列溝 8 2 の先頭の遊技球が臨む位置に開口しており、当該開口部に開閉可能に設けられた開閉部材 8 8 の開閉制御により、適時に補助貯留部 2 1 へ遊技球を排出することができる構成となっている。

【 0 0 3 9 】

また、図 5 に示すように、球貯留部 3 2 の底面からは、樹脂部材により構成されるモータ台座 6 2 が垂下され、このモータ台座 6 2 に、スプロケット 7 1 を回転駆動する取込モータ 7 2 が固着されている。ここで、図 4 に示すように、スプロケット 7 1 は、その周囲に、遊技球一個を収容可能な凹部 7 0 を三つ等間隔に備え、各凹部 7 0 の間を、遊技球に係止する係止部 7 3 としている。そして、図 4 , 5 に示すように、スプロケット 7 1 の中心に形成された軸孔 7 4 が取込モータ 7 2 の回転軸 7 5 に軸着され、スプロケット 7 1 が取込口 8 5 の直下に位置している。

【 0 0 4 0 】

かかる構成にあって、ステッピングモータからなる取込モータ 7 2 が、所定制御信号に応じた回転角度でスプロケット 7 1 を回転駆動させると、順次その凹部 7 0 に、球整列溝 8 2 に整列する遊技球が収容され、取込口 8 5 に配設された取込球通過用樋部材 6 9 に送り込まれる。ここで、遊技球は、原則、所定数（ 5 個 ）を一単位として取込球通過用樋部材 6 9 に取り込まれる。そして、遊技球は、取込球通過用樋部材 6 9 により遊技機本体 3 の背面に案内されて、遊技島の球回収装置（図示省略）へと排出される。なお、球整列溝 8 2 には、遊技球通過を検知する非接触式の投入遊技球検出センサ 1 8 が設けられている。なお、本実施例に係る取込口 8 5 により、本発明に係る遊技媒体投入口が構成される。

【 0 0 4 1 】

一方、図 1 に示すように、上皿部材 3 1 の上面には、遊技者が操作する MAX ベットボタン 5 7 a と 1 ベットボタン 5 7 b とが配設されている。さらに、当該球貯留部 3 2 の前面には、スタートレバー 5 6、及び左リールストップボタン 5 8 a、中リールストップボタン 5 8 b、及び右リールストップボタン 5 8 c が配設されている。

【 0 0 4 2 】

ここで、各ベットボタン 5 7 a , 5 7 b は、ゲーム実行時の有効ライン数を決定するものであり、このボタン操作により球貯留部 3 2 内の遊技球が所定個数だけ自動的に取込口 8 5 へ投入される。具体的には、MAX ベットボタン 5 7 a を操作すると、五本の有効ラインが有効となって、15 球の遊技球が投入される。また、1 ベットボタン 5 7 b を一回操作すると、一本の有効ラインが有効となって、5 球の遊技球が投入される。さらに、1 ベットボタン 5 7 b を二回操作すると、三本の有効ラインが有効となって、10 球の遊技球が投入される。

【 0 0 4 3 】

また、スタートレバー 5 6 は、リール 1 1 a ~ 1 1 c を回転始動するものであり、有効ライン数を決定した後、スタートレバー 5 6 を操作すると、これを契機として各リール 1 1 a ~ 1 1 c に連繋された回胴装置 3 9（図 6 参照）が駆動開始し、これに伴ってリール 1 1 a ~ 1 1 c が前方に所定速度で回転する。

【 0 0 4 4 】

また、各リールストップボタン 5 8 a ~ 5 8 c は、リール 1 1 a ~ 1 1 c を回転停止するものであり、リール 1 1 a ~ 1 1 c の回転中にこれらのボタンを押圧操作すると、この操作タイミングに基づいて回胴装置 3 9 が各ボタン 5 8 a ~ 5 8 c に対応するリール 1 1 a ~ 1 1 c を停止させる。具体的には、左リールストップボタン 5 8 a を操作すると、回転中の左リール 1 1 a が停止し、中リールストップボタン 5 8 b を操作すると、中リール 1 1 b が停止し、右リールストップボタン 5 8 c を操作すると、右リール 1 1 c が停止する、なお、スタートレバー 5 6 により、本発明に係るリール始動操作部が構成される。また、リールストップボタン 5 8 a ~ 5 8 c により、本発明に係るリール停止操作部が構成

される。

【 0 0 4 5 】

これまでに述べた構成にあって、以下のように遊技が進行する。

遊技者が、いずれかのベットボタン 5 7 a , 5 7 b をボタン操作して有効ライン数を決定すると、有効ライン数に対応する所定数の遊技球が取込口 8 5 に投入され、有効ライン表示部 2 2 により所定数の有効ラインが表示される。そして、有効ライン数が表示された後、スタートレバー 5 6 を押し下げると、全リール 1 1 a ~ 1 1 c が一斉に回転し始める。そして、このリール 1 1 a ~ 1 1 c が回転している遊技状況でリールストップボタン 5 8 a ~ 5 8 c を順次ボタン操作すると、そのボタン操作に基づいてリール 1 1 a ~ 1 1 c が回転停止する。このとき、有効ライン上に同じ柄の図柄 X が並んで停止すると、当り組合せとなつて、遊技者に所定数の遊技球が付与される。一方、停止した図柄 X の組合せが当り組合せ以外である場合は、ハズレとなる。なお、本発明に係るゲームとは、公知のゲームであつて、スタートレバー 5 6 の操作から遊技球が付与されるまで、又は、スタートレバー 5 6 の操作からハズレの確定表示までをいう。また、一回のゲームを行うのに必要な遊技球数 (5 球) により、本発明に係る基準遊技媒体数が構成される。

10

【 0 0 4 6 】

次に、本実施例に係るスロットマシン 1 の遊技作動を制御する制御回路を、図 6 に従つて説明する。

スロットマシン 1 は、遊技作動等を制御するための基板回路が設けられた主制御基板 1 0 0 を備えている。この主制御基板 1 0 0 の基板回路には、マイクロコンピュータを構成し、遊技に関する統括的な制御を処理実行する主制御用中央制御装置 C P U 1 0 1 が配設されている。

20

【 0 0 4 7 】

また、この主制御用中央制御装置 C P U 1 0 1 には、記憶装置 R O M 1 0 2 が、アドレスを指定する情報を一方的に伝えるアドレスバス (図示省略) を介して接続されている。さらに、記憶装置 R A M 1 0 3 も、データのやり取りを行うデータバス (図示省略) を介して接続されている。ここで、記憶装置 R O M 1 0 2 には、演算処理に用いる動作プログラムや各種テーブル等の固定データが記憶保持されている。本発明にあっては、後述する通常ゲーム用当り乱数テーブルと補助ゲーム用当り乱数テーブルの固定データが記憶保持されている。一方、記憶装置 R A M 1 0 3 には、記憶エリア、ソフトタイマを構成するレジスタ領域、及びワークエリア等が設けられている。

30

【 0 0 4 8 】

また、この主制御基板 1 0 0 の基板回路には、主制御用中央制御装置 C P U 1 0 1 が周辺機器とデータ通信を行うための第一 I / O ポート 1 0 5 a 及び第二 I / O ポート 1 0 5 b が設けられている。

【 0 0 4 9 】

第一 I / O ポート 1 0 5 a には、スタートスイッチ 5 1 、左リールストップスイッチ 1 4 a 、中リールストップスイッチ 1 4 b 、右リールストップスイッチ 1 4 c 、投入遊技球検出センサ 1 8 、 M A X ベットスイッチ 5 2 、及び 1 ベットスイッチ 1 7 がそれぞれ接続されている。そして、主制御用中央制御装置 C P U 1 0 1 が所定の時間間隔でこれらのスイッチ又はセンサから出力される検出信号を調べ、検出信号を受信すると、その情報を記憶装置 R A M 1 0 3 に記憶保持する。そして、種々の制御処理を実行する。

40

【 0 0 5 0 】

これに対し第二 I / O ポート 1 0 5 b には、有効ライン表示部 2 2 、遊技球払出装置 3 3 、ランプ装置 3 5 、取込モータ 7 2 、表示器 7 、及び効果音発生装置 2 5 がそれぞれ接続され、主制御用中央制御装置 C P U 1 0 1 からの制御指令が、各装置等へ一方向に出力される。また、これ以外にも第二 I / O ポート 1 0 5 b には、リール 1 1 a ~ 1 1 c と連繋した回胴装置 3 9 が接続されており、当該第二 I / O ポート 1 0 5 b を介して主制御用中央制御装置 C P U 1 0 1 と回胴装置 3 9 とが信号をやり取りしている。

【 0 0 5 1 】

50

次に、各装置等についてさらに説明する。

スタートスイッチ 5 1 は、スタートレバー 5 6 に配設されている。そして、遊技者が適正なタイミングでスタートレバー 5 6 を操作すると、主制御用中央制御装置 C P U 1 0 1 が、スタート信号が出力されたと判定すると共に、各種乱数テーブルから乱数値を一つ抽選し、各値に基づいて種々の動作を開始する。また、主制御用中央制御装置 C P U 1 0 1 は、胴装置 3 9 に回転始動信号を送信する。一方、胴装置 3 9 は、かかる信号に従って、全リール 1 1 a ~ 1 1 c を回転始動する。

【 0 0 5 2 】

また、各リールストップスイッチ 1 4 a ~ 1 4 c は、各リールストップボタン 5 8 a ~ 5 8 c にそれぞれ配設されている。そして、遊技者が適正なタイミングでリールストップボタン 5 8 a ~ 5 8 c をボタン操作すると、主制御用中央制御装置 C P U 1 0 1 が、それぞれストップ信号が出力されたと判定し、所定のタイミングで胴装置 3 9 に回転停止信号を送信する。そして、胴装置 3 9 は、かかる信号に従って、所定のリール 1 1 a ~ 1 1 c を所定回転角度位置で回転停止させる。

【 0 0 5 3 】

投入遊技球検出センサ 1 8 は、上述のように、球整列溝 8 2 に配設されており、取込口 8 5 を通過する遊技球を検知する。そして、遊技球が取込口 8 5 に投入されると、主制御用中央制御装置 C P U 1 0 1 は遊技球検出信号が出力されたと判定し、投入された遊技球数を計数すると共に、後述する種々の制御処理を実行する。なお、投入遊技球検出センサ 1 8 及びかかる制御を行う主制御基板 1 0 0 により、本発明に係る計数手段が構成される。

【 0 0 5 4 】

また、M A X ベットスイッチ 5 2 は、M A X ベットボタン 5 7 a に配設されている。そして、遊技者が適正なタイミングで M A X ベットボタン 5 7 a を操作すると、主制御用中央制御装置 C P U 1 0 1 が、M A X ベット信号が出力されたと判定する。さらに、取込モータ 7 2 に 1 5 球の遊技球を取り込むように駆動信号を送信すると共に、有効ライン表示部 2 2 に表示信号を送信する。一方、取込モータ 7 2 は、駆動信号に従ってスプロケット 7 1 を回転させて 1 5 球の遊技球を取り込む。また、有効ライン表示部 2 2 は、表示信号に従って、五本の有効ラインを表示する。

【 0 0 5 5 】

1 ベットスイッチ 1 7 は、1 ベットボタン 5 7 b に配設されている。そして、遊技者が適正なタイミングで 1 ベットボタン 5 7 b を一回操作すると、主制御用中央制御装置 C P U 1 0 1 が、1 ベット信号が出力されたと判定する。さらに、取込モータ 7 2 に 5 球の遊技球を取り込むように駆動信号を送信すると共に、有効ライン表示部 2 2 に表示信号を送信する。一方、取込モータ 7 2 は、駆動信号に従ってスプロケット 7 1 を回転させて 5 球の遊技球を取り込む。また、有効ライン表示部 2 2 は、表示信号に従って、一本の有効ラインを表示する。また、1 ベットボタン 5 7 b が二回操作された場合は、1 0 球の遊技球を取り込むと共に、三本の有効ラインを表示する。

【 0 0 5 6 】

次に、胴装置 3 9 について説明する。

胴装置 3 9 は、ステップモータ制御基板 9 4 と、リール 1 1 a ~ 1 1 c が接続されたステップモータ 9 2 とで構成されている。さらに、ステップモータ制御基板 9 4 は、フォトセンサ等で構成される基準回転角度位置検出部 9 0 と、所定間隔で定期的にパルス信号を出力するパルス発生部 9 1 と、パルス発生部 9 1 が出力したパルス信号を計数するパルス計数部 9 3 とで構成されている。ここで、主制御基板 1 0 0 の第二 I / O ポート 1 0 5 b とパルス発生部 9 1 とが接続し、このパルス発生部 9 1 が、ステップモータ 9 2 とパルス計数部 9 3 とにそれぞれ接続している。また、第二 I / O ポート 1 0 5 b と基準回転角度位置検出部 9 0 とが互いに接続し、この基準回転角度位置検出部 9 0 がステップモータ 9 2 とともに接続している。また、パルス計数部 9 3 は、第二 I / O ポート 1 0 5 b とともに互いに接続している。また、各リール 1 1 a ~ 1 1 c には、回転角度を

検出するための基準となる基準回転角度位置が設定されている。

【 0 0 5 7 】

かかる構成にあって、基準回転角度位置検出部 9 0 は、基準回転角度位置を随時検出すると共に、基準回転角度位置に関する信号データを主制御用中央制御装置 C P U 1 0 1 に送信する。また、主制御用中央制御装置 C P U 1 0 1 からの回転始動信号がパルス発生部 9 1 に送信されると、パルス発生部 9 1 は、基準回転角度位置から所定回転角度だけ各リール 1 1 a ~ 1 1 c を回転させるためのパルス信号をステッピングモータ 9 2 に出力する。このパルス信号により、ステッピングモータ 9 2 は、各リール 1 1 a ~ 1 1 c を所定回転角度だけ順次回転させて、各リール 1 1 a ~ 1 1 c を前方回転させる。また、パルス計数部 9 3 は、入力されるパルス信号を計数し、第二 I / O ポート 1 0 5 b に信号を送信する。このようにして主制御用中央制御装置 C P U 1 0 1 は、基準回転角度位置からのパルス数を把握し、各リール 1 1 a ~ 1 1 c の回転態様を完全に制御している。また、回転停止信号がパルス発生部 9 1 に送信されると、所定回転角度でリール 1 1 a ~ 1 1 c を回転停止させる。例えば、ある特定の図柄 X を所定停止位置で停止させたり、回転中のリール 1 1 a ~ 1 1 c に対してリールストップボタン 5 8 a ~ 5 8 c が操作された際の回転角度（目押し位置）を特定したりする。なお、これまでに述べたいわゆるパルスモータの構成は、従来構成のものが好適に用いられ得る。

10

【 0 0 5 8 】

また、停止した図柄 X の組合せが当り組合せとなって遊技者に遊技球を付与する場合には、主制御用中央制御装置 C P U 1 0 1 は、所定数の遊技球を払い出すために遊技球払出装置 3 3 に払出信号を送信する。これに対し、遊技球払出装置 3 3 は、送信された払出信号に従って駆動して、所定数の遊技球を球貯留部 3 2 に払い出す。一方、ハズレの場合は、主制御用中央制御装置 C P U 1 0 1 は、ハズレの態様で停止図柄 X を確定表示する。なお、遊技球払出装置 3 3 により、本発明に係る遊技媒体付与手段が構成される。

20

【 0 0 5 9 】

また、遊技の進行に伴って所定の演出・報知を実行する場合には、主制御用中央制御装置 C P U 1 0 1 は、ランプ装置 3 5、表示器 7、又は効果音発生装置 2 5 に演出・報知信号を送信する。そして、ランプ装置 3 5、表示器 7、又は効果音発生装置 2 5 は、かかる信号に従ってそれぞれ所要の演出態様で駆動し、点灯又は鳴音する。

【 0 0 6 0 】

また、この主制御用中央制御装置 C P U 1 0 1 の基板回路には、所定のクロックパルスを出力するクロック装置（図示省略）が設けられている。そして主制御用中央制御装置 C P U 1 0 1 は、一定間隔のクロックパルスによって時系列的に演算処理を行い、一連の処理作動を順次実行する。また、このクロック装置により出力されたクロックパルスをカウントして、時間を計測するタイマ T も接続されている。このタイマ T は、クロック装置のクロックと同期してカウントを計数し、このカウントが所定数に達すると、解除信号を出力するものである。なお、解除信号が出力されると、タイマ T は初期化（リセット）される。

30

【 0 0 6 1 】

次に、上記構成からなるスロットマシン 1 のメイン遊技処理について、図 7 に従って説明する。

40

図 7 に示すように、主制御用中央制御装置 C P U 1 0 1 は、まずビックボーナス（B B）フラグが ON であるか否かを判定する（ステップ S 1）。そして、当該フラグが ON であると判定した場合は、ビックボーナス遊技処理を実行し（ステップ S 2 7）、メイン遊技処理を終了する。一方、ステップ S 1 で当該フラグが ON でないと判定した場合は、次に、レギュラーボーナス（R B）フラグが ON であるか否かを判定する（ステップ S 2）。そして、当該フラグが ON であると判定した場合は、レギュラーボーナス遊技処理を実行し（ステップ S 2 8）、メイン遊技処理を終了する。一方、ステップ S 2 で当該フラグが ON でないと判定した場合は、次に、リプレイフラグが ON であるか否かを判定する（ステップ S 3）。そして、ステップ S 3 でリプレイフラグが ON であると判定した場合は

50

、前回実行したゲームに用いた有効ライン数を今回実行するゲームの有効ライン数とする（ステップS4）。具体的には、有効ライン表示部22に表示信号を送信する。そして、リプレイフラグをOFFとする（ステップS5）。

【0062】

一方、ステップS3で、リプレイフラグがONでないと判定した場合は、投入遊技球検出センサ18がONであるか否かを判定する（ステップS6）。そして、ステップS6で当該センサ18がONであると判定した場合は、遊技球の検出回数Nに1を加算し、その加算結果を新たな検出回数Nとする（ステップS7）。そしてさらに、検出回数Nが、N=5であるか（ステップS8）、N=10であるか（ステップS10）、又はN=15であるか（ステップS12）を順に判定する。そして、N=5であると判定した場合は、有効ライン表示部22に表示信号を送信し、中央横有効ラインを表示する（ステップS9）。また、N=10であると判定した場合は、中央横、上・下横有効ラインを表示する（ステップS11）。そして、N=15であると判定した場合は、中央横、上・下横、斜め有効ラインを表示する（ステップS13）。

10

【0063】

そして、ステップS5、ステップS9、ステップS11、又はステップS13の処理を終了すると、ステップS14に移行する。なお、ステップS6で、当該センサ18がONでないと判定した場合も、ステップS14に移行する。また、検出回数Nが、N=5、N=10、及びN=15のうち、いずれでもない場合もステップS14に移行する。

【0064】

20

ステップS14では、スタートレバー操作フラグがONであるか否かを判定する。そして、当該フラグがONであると判定した場合は、ステップS17に移行し、一方、ONでないと判定した場合は、ステップS15に移行する。ステップS15は、スタートレバー56が操作されたか否かを判定する。ここで、スタートレバー56が操作されたと判定した場合は、スタートレバー操作フラグをONとし（ステップS16）、ステップS17に移行する。一方、スタートレバー56が操作されていないと判定した場合は、メイン遊技処理を終了する。

【0065】

ステップS17では、遊技球の検出回数Nが、基準遊技媒体数（5球）より少ないか否かを判定する。そして、ステップS17で検出回数NがN<5であると判定した場合は、本発明に係る基準遊技媒体数付与決定処理（ステップS26）に移行する。この基準遊技媒体数付与決定処理については、本発明の要部であるため後で詳述する。なお、このステップS17を実行する制御内容を具備する主制御基板100により、本発明に係る基準遊技媒体数判定手段が構成される。

30

【0066】

一方、ステップS17でN=5であると判定した場合は、次に、N=5であるか（ステップS18）、N=10であるか（ステップS19）、又はN=15であるか（ステップS20）を順に判定する。そして、N=5、N=10、又はN=15と判定した場合にはステップS21に移行する。これに対し、N=5又はN=10である場合は、ステップS21に移行する。また、いずれでもないと判定した場合は、メイン遊技処理を終了する。

40

【0067】

ステップS21では、抽選処理を実行する。この抽選処理は、記憶装置ROM102に格納されている種々の乱数テーブルから乱数値を一つ抽選する処理である。例えば、記憶装置ROM102に格納されている通常ゲーム用当り乱数テーブルから乱数値を一つ抽選する。

【0068】

ステップS22では、フラグ設定処理を実行する。このフラグ設定処理は、抽選した乱数値と、当該テーブルに対応する当り値とを比較し、両値が一致した場合に、対応するフラグをONに設定する処理である。例えば、通常ゲーム用当り乱数テーブルから抽選した乱数値と、通常ゲーム用当り値とを比較し、一致した場合に、通常ゲーム用当りフラグを

50

ONとする。一方、両値が不一致の場合は、フラグ設定を行わず、次の処理（ステップS23）に移行する。

【0069】

ステップS23では、左・中・右リール回転処理を実行する。この左・中・右リール回転処理は、胴装置39を用いて全リール11a～11cを一斉に回転始動する処理である。

【0070】

ステップS24では、回転リール停止処理を実行する。この回転リール停止処理は、リールストップボタン58a～58cの操作に従って、対応するリール11a～11cを所定回転角度位置で停止する処理である。

【0071】

ステップS25では、入賞判定処理を実行する。この入賞判定処理は、有効ライン上に停止した図柄Xが当り組合せであるか否かを判定する処理である。ここで、当り組合せでないと判定した場合は、リプレイフラグ、及び小役フラグをOFFとし、処理を終了する。これに対し、当り組合せであると判定した場合は、その当り組合せがリプレイであるか否かを判定し、リプレイであると判定した場合はそのまま処理を終了する。一方、リプレイでないと判定した場合は、当該当り組合せが小役であるか否かを判定し、小役であると判定した場合は、遊技球を50球払い出して、小役フラグをOFFとする。一方、小役でないと判定した場合は、当該当り組合せがRBであるか否かを判定し、RBであると判定した場合は、遊技球を75球払い出し、さらにRBフラグをOFFとし、かつRB遊技フラグをONとする。これに対し、RBでないと判定した場合は、遊技球を75球払い出し、さらにBBフラグをOFFとし、かつBB遊技フラグをONとする。なお、BBフラグがONに設定されると、有効ライン上にBB図柄組合せ「7-7-7」が停止しなくても、フラグがONである状態が維持される。また、RBフラグの場合も同様で、RBフラグがONに設定されると、RB図柄組合せ「BAR-BAR-BAR」が停止しなくても、フラグがONである状態が維持される。なお、小役フラグについては、1ゲームが終了する度にフラグがOFFとなる。

【0072】

次に、本発明の要部に係る基準遊技媒体数付与決定処理（ステップS26）について説明する。まず、この基準遊技媒体数付与決定処理により実行される補助ゲームの意義について簡単に説明する。

【0073】

従来、遊技中に球貯留部32等から遊技球がこぼれ落ち、獲得した遊技球を遊技者が紛失してしまうことがあった。したがって、遊技者が所持する遊技球数に端数が生じ、基準遊技媒体数（遊技球5球）より少ない数（具体的には、遊技球1球～4球）しか遊技者の手元に残らないということがあった。本発明に係る補助ゲームは、このような遊技者に救済の機会を与えつつ、遊技球の端数処理を行うものである。換言すれば、補助ゲームは、遊技者が基準遊技媒体数より少ない数の遊技球しか所持していない場合にのみ、実行されるものである（ステップS17参照）。

【0074】

さらに詳述すると、球貯留部32に基準遊技媒体数より少ない数の遊技球しかなく、当該遊技球が、取込口85に投入されて計数されると、有効ライン表示部22が中央横有効ライン（一本）を表示する。そして、中リール11bのみが回転開始する。そして、所定タイミングで当該中リール11bが自動停止し、中央横有効ライン上に「7」が停止すると、補助当りとなって、払出口34から球貯留部32に、基準遊技媒体数である5球の遊技球が払い出される。

【0075】

かかる構成とすることにより、遊技者は、払い出された5球の遊技球を使って、通常のゲームを一回行うことが可能となる。なお、補助ゲームで、中央横有効ライン上に「7」が停止しなかった場合は、遊技者の持ち球はなくなり、結局、遊技球の端数処理が行われ

10

20

30

40

50

たこととなる。

【0076】

次に、図8に従って、具体的に基準遊技媒体数付与決定処理を説明する。

主制御用中央制御装置CPU101は、まず中リール11bが回転中であることを示すタイマフラグがONであるか否かを判定する(ステップS50)。そして、当該フラグがONであると判定した場合は、ステップS65に移行する。一方、当該フラグがONでないと判定した場合は、記憶装置ROM102に格納された補助ゲーム用当り乱数テーブルから乱数値を一つ抽選し、抽選した乱数値を記憶装置RAM103に格納する(ステップS51)。ここで、補助ゲーム用当り乱数テーブルは、「0」～「4」の5コマで構成され、抽選した乱数値は、「0」～「4」のいずれかとなる。

10

【0077】

そして、検出回数NがN=1であるか否かを判定する(ステップS52)。ここで、N=1であると判定した場合は、第一補助ゲーム用当り値を判定値としてセットする(ステップS53)。ここで、第一補助ゲーム用当り値は、「0」に設定されている。すなわち、補助当りとなる補助当り確率は、1/5となる。また、N=1であって、N=2であると判定した場合は(ステップS54)、第二補助ゲーム用当り値を判定値としてセットする(ステップS55)。ここで、第二補助ゲーム用当り値は、「0」、「1」に設定されている。すなわち、補助当り確率は、2/5である。また、N=2であって、N=3であると判定した場合は(ステップS56)、第三補助ゲーム用当り値を判定値としてセットする(ステップS57)。ここで、第三補助ゲーム用当り値は、「0」、「1」、「2」に設定されている。すなわち、補助当り確率は、3/5である。さらに、N=3であった場合は、第四補助ゲーム用当り値を判定値としてセットする(ステップS58)。ここで、第四補助ゲーム用当り値は、「0」、「1」、「2」、「3」に設定されている。すなわち、補助当り確率は、4/5である。

20

【0078】

ステップS53、ステップS55、ステップS57、又はステップS58の処理が終了すると、次にステップS59に移行し、抽選した乱数値と当り値とが一致しているか否かを判定する。そして、ステップS59で、両値が一致していると判定した場合は、補助当りフラグをONとする(ステップS60)。一方、ステップS59で、両値が不一致であると判定した場合は、ステップS61に移行する。

30

【0079】

ステップS61では、リール停止タイマTをT=1000に設定する。そして、タイマフラグをONにする(ステップS62)。すなわち、中リール11bが回転開始してから2秒後に停止するように設定する。

【0080】

そして、中央横有効ラインを有効ライン表示部22により表示し(ステップS63)、中リール11bを回胴装置39により回転開始する(ステップS64)。

【0081】

そして、ステップS65では、リール停止タイマTの値を、1だけ減算した値を新たにTとし、ステップS66に移行する。ステップS66では、リール停止タイマTがT=0であるか否かを判定する。ここで、T=0であると判定した場合は、基準遊技媒体数付与決定処理を終了する。一方、T=0であると判定した場合は、補助当りフラグがONであるか否かを判定する(ステップS67)。

40

【0082】

ステップS67で、補助当りフラグがONであると判定した場合は、中央横有効ライン上に図柄「7」を停止させ(ステップS68)、ステップS69に移行する。一方、当該フラグがONでないと判定した場合は、当該有効ライン上に他の図柄Xを停止させてハズレとし(ステップS71)、ステップS72に移行する。

【0083】

ステップS69では、遊技球払出装置33により基準遊技媒体数である5球の遊技球を

50

払い出す。そして、補助当りフラグ、タイマフラグ、及びスタートレバー操作フラグをOFFとする（ステップS70、ステップS72、ステップS73）。さらに、検出回数Nをクリアして（ステップS74）、基準遊技媒体数付与決定処理を終了する。

【0084】

上記制御処理内容にあって、遊技者の手元に残った遊技球が3球であった場合を例にして、補助ゲームを再度説明する。

遊技者が遊技球を3球賭けると、換言すれば3球の遊技球が取込口85に投入されると、中央横有効ラインが表示される。そして、遊技者によるスタートレバー56の操作があると、中リール11bのみが回転開始する。この中リール11bの回転開始により、補助ゲームが開始される。一方、内部処理として、投入された遊技球数が、基準遊技媒体数より少ない数であるため、ステップS18～ステップS25の通常のゲームを実行する制御処理は実行されず、基準遊技媒体数付与決定処理が実行される。そして、補助ゲーム用当り乱数テーブルから抽選された乱数値が、第三補助ゲーム用当り値と一致した場合に、中央横有効ライン上に、図柄「7」が停止し、基準遊技媒体数である5球の遊技球が払い出される。

【0085】

なお、本実施例では、補助当り確率が、計数された遊技球数の大小によって異なる構成である。換言すれば、遊技球数「1」の値に対して、補助当り確率が1/5である第一補助ゲーム用当り値が割り当てられ、「2」の値に対して、補助当り確率が2/5である第二補助ゲーム用当り値が割り当てられ、「3」の値に対して、補助当り確率が3/5である第三補助ゲーム用当り値が割り当てられ、「4」の値に対して、補助当り確率が4/5である第四補助ゲーム用当り値が割り当てられている。かかる構成とすることにより、遊技球を多く投入した遊技者が、補助ゲームで補助当りを獲得しやすくなる。

【0086】

なお、ステップS50～ステップS74の処理を実行し、補助ゲームを実行する主制御基板100により、本発明に係る補助ゲーム実行手段が構成される。また、ステップS51の処理を実行する主制御基板100により、本発明に係る補助ゲーム用当り抽選手段が構成される。また、ステップS59の処理を実行する主制御基板100により、本発明に係る補助ゲーム用当り判定手段が構成される。また、ステップS69の処理を実行し、基準遊技媒体数の遊技球を払い出すための払出信号を遊技球払出装置33に送信する主制御基板100により、本発明に係る遊技媒体付与指令手段が構成される。また、ステップS53、ステップS55、ステップS57、及びステップS58の処理を実行する主制御基板100により、本発明に係る補助ゲーム用当り値選定手段が構成される。

【0087】

なお、上記実施例に係る補助ゲームは、所定箇所である中央横有効ライン上に、所定の当り図柄Xである「7」が停止した場合に、補助当りとなる構成であるが、補助当りとなる図柄Xの当り組合せは、適宜変更可能である。

【0088】

また、取込口85に投入された遊技球数に関わらず、補助当り確率が変化しない構成であっても勿論良い。

【0089】

<第二実施例>

第二実施例は、スロットマシン1にあって、基準遊技媒体数より少ない数の遊技球数の大小によって、補助ゲームで回転するリール11a～11cが異なる構成である。具体的には、投入された遊技球数が1球である場合は、補助ゲームで中リール11bのみが回転する。また、投入された遊技球数が2球である場合は、右リール11cのみが、投入された遊技球数が3球である場合は、左リール11aのみが回転する。また、投入された遊技球数が4球である場合は、左リール11aと中リール11bが回転する。そして、各補助ゲームとも、中央横有効ライン上に「7」が停止すると、補助当りとなる。なお、左リール11aと中リール11bとが共に回転開始した場合は、どちらかのリール11a, 11

bに係る図柄「7」が、中央横有効ライン上に停止すれば補助当りとなる。勿論、補助ゲームで複数のリール11a~11cが回転したときに補助当りとする態様は、他の構成でも良い。

【0090】

ここで、図2に示す左リール11aの図柄列30aに着目すると、補助ゲームで当り図柄Xとなる「7」は五つ設けられている。また、中リール11bの図柄列30bには、図柄「7」が二つ設けられている。さらに、右リール11cの図柄列30cには、図柄「7」が三つ設けられている。すなわち、上記の遊技球数とリール11a~11cとの対応関係は、数多く遊技球が取込口85に取り込まれると、当り図柄Xである図柄「7」が多く配設されたリール11a~11cが補助ゲームで回転するような関係となっている。すなわち、遊技者が数多く遊技球を賭けると、補助ゲームに係る補助当り確率が内部的にも見かけ上も高まる構成となっており、例えば基準遊技媒体数(5球)より1球だけ少ない4球を賭けた遊技者は、補助当りに対して大いに期待することとなる。

10

【0091】

次に、図9に従って、本実施例に係る制御処理を説明する。なお、図8に示す第一実施例に係る制御処理と共通する点については、説明を省略する。

【0092】

ステップS102では、検出回数NがN=1であるか否かを判定する。ここで、N=1であると判定した場合は、第一補助ゲーム用当り値を判定値としてセットする(ステップS103)。ここで、補助ゲーム用当り乱数テーブルは、「0」~「4」の5コマで構成され、抽選した乱数値は、「0」~「4」のいずれかとなる。また、第一補助ゲーム用当り値は、「0」に設定されている。すなわち、補助当りとなる補助当り確率は、1/5となる。

20

【0093】

また、N=1であって、N=2であると判定した場合は(ステップS104)、右リール回転フラグをONとし(ステップS105)、第二補助ゲーム用当り値を判定値としてセットする(ステップS106)。ここで、第二補助ゲーム用当り値は、「0」、「1」に設定されている。すなわち、補助当り確率は、2/5である。

【0094】

また、N=2であって、N=3であると判定した場合は(ステップS107)、左リール回転フラグをONとし(ステップS108)、第三補助ゲーム用当り値を判定値としてセットする(ステップS109)。ここで、第三補助ゲーム用当り値は、「0」、「1」、「2」に設定されている。すなわち、補助当り確率は、3/5である。

30

【0095】

さらに、N=3であった場合は、左リール回転フラグと中リール回転フラグとをONとし(ステップS110、ステップS111)、第四補助ゲーム用当り値を判定値としてセットする(ステップS112)。ここで、第四補助ゲーム用当り値は、「0」、「1」、「2」、「3」に設定されている。すなわち、補助当り確率は、4/5である。

【0096】

ステップS103、ステップS106、ステップS109、又はステップS112の処理が終了すると、次にステップS113に移行し、抽選した乱数値と当り値とが一致しているか否かを判定する。そして、ステップS113で、両値が一致していると判定した場合は、補助当りフラグをONとする(ステップS114)。さらにステップS115からステップS117までの処理を実行する。なお、ステップS115からステップS117までの処理は、図8に示すステップS61からステップS63までの処理と同じ内容である。

40

【0097】

ステップS118では、左リール回転フラグがONであるか否かを判定する。そして、左リール回転フラグがONであると判定した場合は、次に中リール回転フラグがONであるか否かを判定する(ステップS119)。ここで、中リール回転フラグがONでないと

50

判定した場合は、左リール 1 1 a を回転開始し（ステップ S 1 2 0）、左リール回転フラグを OFF とする（ステップ S 1 2 1）。一方、ステップ S 1 1 9 で、中リール回転フラグが ON であると判定した場合は、左リール 1 1 a 及び中リール 1 1 b を回転開始し（ステップ S 1 2 2、S 1 2 3）、両フラグを OFF とする（ステップ S 1 2 4）。

【 0 0 9 8 】

また、ステップ S 1 1 8 で、左リール回転フラグが ON でないと判定した場合は、右リール回転フラグが ON であるか否かを判定する（ステップ S 1 2 5）。そして、右リール回転フラグが ON であると判定した場合は、右リールを回転開始し（ステップ S 1 2 6）、当該フラグを OFF とする（ステップ S 1 2 7）。これに対し、ステップ S 1 2 5 で右リール回転フラグが ON でないと判定した場合は、中リール 1 1 b を回転開始する（ステップ S 1 2 8）。

10

【 0 0 9 9 】

ステップ S 1 2 1、ステップ S 1 2 4、ステップ S 1 2 7、又はステップ S 1 2 8 の処理が終了すると、ステップ S 1 2 9 に移行する。なお、ステップ S 1 2 9 からステップ S 1 3 8 までの処理は、図 8 に示すステップ S 6 5 からステップ S 7 4 までの処理と同じ内容である。

【 0 1 0 0 】

なお、本実施例は、取込口 8 5 に投入された遊技球数が多いほど、図柄「 7 」が多く配設されたリール 1 1 a ~ 1 1 c が補助ゲームで回転する構成である。換言すれば、遊技球数「 1 」の値に対して、中リール 1 1 b が割り当てられ、「 2 」の値に対して、右リール 1 1 c が割り当てられ、「 3 」の値に対して、左リール 1 1 a が割り当てられ、「 4 」の値に対して、左リール 1 1 a 及び中リール 1 1 b が割り当てられている。かかる構成とすることにより、遊技球を多く投入した遊技者は、図柄「 7 」が多く配設されたリール 1 1 a ~ 1 1 c が回転するため、補助当りを期待することとなる。

20

【 0 1 0 1 】

なお、図 9 に示す、ステップ S 1 0 2、S 1 0 4、S 1 0 5、S 1 0 7、S 1 0 8、S 1 1 0、S 1 1 1 の制御処理を実行する主制御基板 1 0 0 により、本発明に係るリール選定手段が構成される。

【 0 1 0 2 】

また、次のような変形例も提案される。

30

かかる変形例は、図 1 0 に示すように、検出回数 N が N = 1 である場合は（ステップ S 2 0 2）、中リール 1 1 b のみを回転させる（ステップ S 2 2 2 ~ ステップ S 2 2 8）。また、検出回数 N が N = 2 である場合は（ステップ S 2 0 5）、抽選した乱数値が「 0 」，「 1 」である場合に限り（ステップ S 2 0 7）、右リール 1 1 c を回転させる（ステップ S 2 0 8、ステップ S 2 2 2 ~ ステップ S 2 2 8）。一方、当該乱数値が「 0 」，「 1 」以外である場合は、中リール 1 1 b のみを回転させる（ステップ S 2 2 2 ~ ステップ S 2 2 8）。また、検出回数 N が N = 3 である場合は（ステップ S 2 0 9）、抽選した乱数値が「 0 」，「 1 」である場合に限り（ステップ S 2 1 1）、右リール 1 1 c を回転させる（ステップ S 2 1 2、ステップ S 2 2 2 ~ ステップ S 2 2 8）。一方、当該乱数値が「 2 」，「 3 」である場合は（ステップ S 2 1 2）、左リール 1 1 a のみを回転させる（ステップ S 2 1 4、ステップ S 2 2 2 ~ ステップ S 2 2 8）。また、当該乱数値が、「 0 」，「 1 」，「 2 」，「 3 」以外である場合は、中リール 1 1 b のみを回転させる（ステップ S 2 2 2 ~ ステップ S 2 2 8）。また、検出回数 N が N = 4 である場合は、左リール 1 1 a のみを回転させる（ステップ S 2 1 6、ステップ S 2 2 2 ~ ステップ S 2 2 8）。

40

【 0 1 0 3 】

かかる構成とすることにより、遊技者が数多く遊技球を賭けると、補助ゲームに係る補助当り確率が高まると共に、図柄「 7 」が多く配設されたリール 1 1 a ~ 1 1 c が回転する可能性が高まる構成となる。

【 0 1 0 4 】

なお、図 1 0 に示す、ステップ S 2 0 2 ~ ステップ S 2 1 6 の制御処理を実行する主制

50

御基板 100 により、本発明に係るリール選定手段が構成される。

【0105】

< 第三実施例 >

第三実施例は、スロットマシン 1 にあって、基準遊技媒体数より少ない数の遊技球数の大小によって、補助ゲームで補助当りを構成する当り図柄 X が異なるものである。具体的には、投入された遊技球数が 1 球である場合は、中央横有効ライン上に中リール 11b の「BAR」が停止すると補助当りとなる。また、投入された遊技球数が 2 球である場合は、中央横有効ライン上に中リール 11b の「7」が停止すると補助当りとなる。また、投入された遊技球数が 3 球である場合は、中央横有効ライン上に中リール 11b の「ベル」が停止すると補助当りとなる。また、投入された遊技球数が 4 球である場合は、中央横有効ライン上に中リール 11b の「リプレイ」が停止すると補助当りとなる。

10

【0106】

ここで、図 2 に示す中リール 11b の図柄列 30b に着目すると、「7」が二つ配設され、「BAR」が三つ配設され、「ベル」が四つ配設され、「リプレイ」が五つ配設されている。すなわち、上記の遊技球数と図柄 X との関係は、数多く遊技球が取込口 85 に取り込まれると、中リール 11b に多く配設された図柄 X が当り図柄 X となるような関係となっている。すなわち、遊技者が数多く遊技球を賭けると、補助当り確率が高まる構成となっており、例えば基準遊技媒体数 (5 球) より 1 球だけ少ない 4 球を賭けた遊技者は、補助当りに対して大いに期待することとなる。

20

【0107】

次に、図 11 に従って、本実施例に係る制御処理を説明する。なお、図 8 ~ 図 10 に示す第一、第二実施例に係る制御処理と共通する点については、説明を省略する。

【0108】

ステップ S302 では、検出回数 N が N = 1 であるか否かを判定する。ここで、N = 1 であると判定した場合は、第一補助ゲーム用当り値を判定値としてセットする (ステップ S303)。そして、当り図柄 X が「7」であることを報知する (ステップ S304)。具体的には、表示窓 8a ~ 8c の直下位置にある表示器 7 に、当り図柄 X が「7」であることを示す遊技情報が表示される。ここで、補助ゲーム用当り乱数テーブルは、「0」~「4」の 5 コマで構成され、抽選した乱数値は、「0」~「4」のいずれかとなる。なお、第一補助ゲーム用当り値は、「0」に設定されている。すなわち、補助当りとなる補助当り確率は、1 / 5 となる。

30

【0109】

また、N = 1 であって、N = 2 であると判定した場合は (ステップ S305)、第二補助ゲーム用当り値を判定値としてセットする (ステップ S306)。そして、当り図柄 X が「BAR」であることを報知する (ステップ S307)。なお、第二補助ゲーム用当り値は、「0」, 「1」に設定されている。すなわち、補助当り確率は、2 / 5 である。

【0110】

また、N = 2 であって、N = 3 であると判定した場合は (ステップ S308)、第三補助ゲーム用当り値を判定値としてセットする (ステップ S309)。そして、当り図柄 X が「ベル」であることを報知する (ステップ S310)。なお、第三補助ゲーム用当り値は、「0」, 「1」, 「2」に設定されている。すなわち、補助当り確率は、3 / 5 である。

40

【0111】

さらに、N = 3 であった場合は、第四補助ゲーム用当り値を判定値としてセットする (ステップ S311)。そして、当り図柄 X が「リプレイ」であることを報知する (ステップ S312)。ここで、第四補助ゲーム用当り値は、「0」, 「1」, 「2」, 「3」に設定されている。すなわち、補助当り確率は、4 / 5 である。

【0112】

ステップ S304、ステップ S307、ステップ S310、又はステップ S312 の処理が終了すると、次にステップ S313 に移行し、抽選した乱数値と当り値とが一致して

50

いるか否かを判定する。そして、ステップS 3 1 3で、両値が一致していると判定した場合は、補助当りフラグをONとする(ステップS 3 1 4)。さらにステップS 3 1 5からステップS 3 2 1までの処理を実行する。なお、ステップS 3 1 5からステップS 3 2 1までの処理は、図8に示すステップS 6 1からステップS 6 7までの処理と同じ内容である。

【0 1 1 3】

そして、ステップS 3 2 2では、N = 1であるか否かを判定する。そして、N = 1であると判定した場合は、中央横有効ライン上に、N = 1の場合に当り図柄Xとなる「7」を停止させる(ステップS 3 2 3)。また、N = 2であると判定した場合は(ステップS 3 2 4)、当該有効ライン上に、N = 2の場合に当り図柄Xとなる「BAR」を停止させる(ステップS 3 2 5)。また、N = 3であると判定した場合は(ステップS 3 2 6)、当該有効ライン上に、N = 3の場合に当り図柄Xとなる「ベル」を停止させる(ステップS 3 2 7)。さらに、N = 3であると判定した場合は、当該有効ライン上に、N = 4の場合に当り図柄Xとなる「リプレイ」を停止させる(ステップS 3 2 8)。

【0 1 1 4】

ステップS 3 2 3、ステップS 3 2 5、ステップS 3 2 7、又はステップS 3 2 8の処理が終了すると、ステップS 3 3 0に移行する。なお、ステップS 3 3 0からステップS 3 3 4までの処理は、図8に示すステップS 6 9からステップS 7 4までの処理と同じ内容である。

【0 1 1 5】

なお、本実施例は、取込口8 5に取り込まれた遊技球数が多いほど、中リール1 1 bに配設された図柄Xのうち、多く配設された図柄Xが補助ゲームに係る当り図柄Xとなる。換言すれば、遊技球数「1」の値に対して、図柄「7」が割り当てられ、遊技球数「2」の値に対して、図柄「BAR」が割り当てられ、遊技球数「3」の値に対して、図柄「ベル」が割り当てられ、遊技球数「4」の値に対して、図柄「リプレイ」が割り当てられている。かかる構成とすることにより、遊技球を多く投入した遊技者は、配設数の多い図柄Xが当り図柄Xとなるため、補助当りに対する期待感が刺激されることとなる。

【0 1 1 6】

なお、図11に示す、ステップS 3 0 2～ステップS 3 1 2の制御処理を実行する主制御基板1 0 0により、本発明に係る当り図柄選定手段が構成される。

【0 1 1 7】

< 第四実施例 >

次に、第四実施例に係るスロットマシン1 aを、図12等に従って説明する。なお、本実施例に係るスロットマシン1 aは、遊技媒体としてメダルを用いる遊技機である。さらには、3枚のメダルを投入して初めて一回のゲームを実行する3枚賭け専用機である。したがって、本実施例では、「3枚」が基準遊技媒体数となる。なお、第一から第三実施例に係るスロットマシン1と同じ構成については、同じ符号を付すと共に、説明を簡略する。

【0 1 1 8】

図12に示すように、スロットマシン1 aは、正面矩形状をなす遊技機本体3を備え、その前面に、表示窓8 a～8 cが設けられている。そして、この表示窓8 a～8 cからは、リール1 1 a～1 1 cの前面が視認可能となっている。また、各リール1 1 a～1 1 cには、複数の図柄Xが配設され、図柄列3 0 a～3 0 cが構成されている(図2参照)。

【0 1 1 9】

また、遊技機本体3の前面には、スタートレバー5 6、MAXベットボタン5 7 a、1ベットボタン5 7 b、リールストップボタン5 8 a、5 8 b、5 8 cが設けられている。さらに、右リール1 1 cの下方には、メダルが投入されるメダル投入口8 5 aが配設されている。そして、メダル投入口8 5 aの横であって、中リール1 1 bの下方には、遊技情報を遊技者に報知する表示器7が設けられている。

【0 1 2 0】

また、遊技機本体 3 前面の最下位置には、メダルを貯留するメダル貯留部 3 2 a が配設されている。このメダルは、入賞として遊技者に付与されるものであって、この入賞メダル数がクレジット上限数を超えた場合に払い出される。なお、上記メダル投入口 8 5 a により、本発明に係る遊技媒体投入口が構成される。

【 0 1 2 1 】

次に、図 1 3 に従って、スロットマシン 1 a の遊技作動を制御する制御回路を説明する。

主制御基板 1 0 0 には、主制御用中央制御装置 C P U 1 0 1 が配設されていると共に、この主制御用中央制御装置 C P U 1 0 1 には、第一 I / O ポート 1 0 5 a を介して、スタートスイッチ 5 1、左・中・右リールストップスイッチ 1 4 a ~ 1 4 c、MAX ベットスイッチ 5 2、1 ベットスイッチ 1 7、及び投入メダル検出センサ 1 8 a がそれぞれ接続されている。

10

【 0 1 2 2 】

さらに、主制御用中央制御装置 C P U 1 0 1 には、第二 I / O ポート 1 0 5 b を介して、回胴装置 3 9、有効ライン表示部 2 2、ランプ装置 3 5、表示器 7、効果音発生装置 2 5、及びメダル払出装置（ホッパー）3 3 a がそれぞれ接続されている。

【 0 1 2 3 】

ここで、投入メダル検出センサ 1 8 a について詳述する。この投入メダル検出センサ 1 8 a は、メダル投入口 8 5 a に配設されており、メダル投入口 8 5 a に投入されたメダルを検出する。そして、この投入メダル検出センサ 1 8 a によりメダルが検出されると、主制御用中央制御装置 C P U 1 0 1 は、メダル検出信号が出力されたと判定し、投入されたメダル数を計数すると共に、後述する種々の制御処理を実行する。なお、この投入メダル検出センサ 1 8 a 及びかかる制御を行う主制御基板 1 0 0 により、本発明に係る計数手段が構成される。

20

【 0 1 2 4 】

次に、メダル払出装置 3 3 a について詳述する。このメダル払出装置 3 3 a は、リール 1 1 a ~ 1 1 c 上に設けられた図柄 X のうち、停止した図柄 X の組合せが当り組合せとなった場合に、主制御用中央制御装置 C P U 1 0 1 の払出信号により駆動して、所定数のメダルを遊技者に付与する。なお、このメダル払出装置 3 3 a により、本発明に係る遊技媒体付与手段が構成される。

30

【 0 1 2 5 】

次に、上記構成からなるスロットマシン 1 a のメイン遊技処理について、図 1 4 に従って説明する。なお、図 7 に示す、スロットマシン 1 のメイン遊技処理と共通する処理については、説明を省略する。

【 0 1 2 6 】

図 1 4 に示すように、主制御用中央制御装置 C P U 1 0 1 は、まずビックボーナスフラグ、レギュラーボーナスフラグ、及びリプレイフラグがそれぞれ ON であるか否かを順に判定する（ステップ S 4 0 0 ~ ステップ S 4 0 2）。そして、各判定結果に応じて、ビックボーナス遊技処理（ステップ S 4 2 0）、又はレギュラーボーナス遊技処理（ステップ S 4 2 1）等を実行する。

40

【 0 1 2 7 】

ここで、リプレイフラグが ON でないと判定した場合には（ステップ S 4 0 2）、次に、投入メダル検出センサ 1 8 a が ON であるか否かを判定する（ステップ S 4 0 5）。そして、このステップ S 4 0 5 で、当該センサ 1 8 a が ON でないと判定した場合は、ベットスイッチ 1 7、5 2 が ON であるか否かを判定する（ステップ S 4 0 6）。そして、当該スイッチ 1 7、5 2 が ON であると判定した場合は、ステップ S 4 0 7 に移行する。これに対し、当該スイッチ 1 7、5 2 が ON でないと判定した場合は、ステップ S 4 1 0 に移行する。

【 0 1 2 8 】

ステップ S 4 0 7 では、メダルの検出回数 N に 1 を加算し、その加算結果を新たな検出

50

回数Nとする。そしてさらに、検出回数Nが、 $N = 3$ であるか否かを判定する（ステップS408）。そして、 $N = 3$ であると判定した場合は、有効ライン表示部22に表示信号を送信し、五本の有効ラインを表示する（ステップS409）。一方、 $N \neq 3$ であると判定した場合は、ステップS410に移行する。

【0129】

ステップS410からステップS412では、スタートレバー操作フラグをONとする制御処理を実行する。そして、ステップS413で、検出回数Nが $N = 3$ であるか否かを判定する。ここで、検出回数Nが $N = 3$ である場合は、基準遊技媒体数のメダルが投入されたとして、抽選処理等の制御処理を実行し（ステップS414～ステップS418）、メイン遊技処理を終了する。一方、ステップS413で、検出回数Nが $N \neq 3$ であると判定した場合は、本実施例に係る基準遊技媒体数付与決定処理（ステップS419）を実行し、メイン遊技処理を終了する。なお、このステップS413を実行する制御内容を具備する主制御基板100により、本発明に係る基準遊技媒体数判定手段が構成される。

10

【0130】

次に、基準遊技媒体数付与決定処理を、図15に従って説明する。なお、図8等に示す、他の実施例に係る基準遊技媒体数付与決定処理と共通する点については、説明を省略する。

【0131】

図15に示すように、主制御用中央制御装置CPU101は、補助ゲーム用当り乱数テーブルから乱数値を一つ抽選し、格納する（ステップS551）。ここで、本実施例に係る補助ゲーム用当り乱数テーブルは、「0」～「2」の3コマで構成されている。

20

【0132】

次に、主制御用中央制御装置CPU101は、検出回数Nが $N = 1$ であるか否かを判定する（ステップS552）。ここで、 $N = 1$ であると判定した場合は、第一補助ゲーム用当り値を判定値としてセットする（ステップS553）。ここで、第一補助ゲーム用当り値は、「0」に設定されている。すなわち、補助当りとなる補助当り確率は、 $1/3$ となる。また、 $N \neq 1$ （すなわち、 $N = 2$ ）であると判定した場合は、第二補助ゲーム用当り値を判定値としてセットする（ステップS554）。ここで、第二補助ゲーム用当り値は、「0」、「1」に設定されている。すなわち、補助当り確率は、 $2/3$ である。

【0133】

30

そして、抽選した乱数値と当り値とが、一致しているか否かを判定し（ステップS555）、一致していると判定した場合には、補助当りフラグをONとする（ステップS556）。そして、リール停止タイマTを $T = 1000$ に設定し（ステップS557）、タイマフラグをONにしてから（ステップS558）、中央横有効ラインを表示し（ステップS559）、中リール11bを回転開始する（ステップS560）。

【0134】

そして、 $T = 0$ と判定すると（ステップS561、S562）、補助当りフラグをONであるか否かを判定し（ステップS563）、ONであると判定した場合には、表示した有効ライン上に当り図柄Xとしての「7」を停止させる（ステップS564）。そして、基準遊技媒体数である3枚のメダルを払い出す（ステップS565）。一方、当該フラグがONでなかったと判定した場合は、当該有効ライン上に「7」以外の図柄Xを停止させ、ハズレとする（ステップS567）。

40

【0135】

上記制御処理内容にあって、遊技者の手元に残ったメダルが2枚であった場合を例にして、補助ゲームを再度説明する。

遊技者が、3枚賭け専用機のスロットマシン1aにメダルを2枚投入すると、中央横有効ラインが表示され、スタートレバー56の操作により中リール11bのみが回転開始する。この中リール11bの回転開始により、補助ゲームが開始される。一方、内部処理として、投入されたメダルが基準遊技媒体数より少ない数であるため、通常のゲームは実行されず、基準遊技媒体数付与決定処理が実行される。そして、補助ゲーム用当り乱数テ

50

ブルから抽選された乱数値が、第二補助ゲーム用当り値と一致した場合に（補助当り確率は $2/3$ ）、中央横有効ライン上に、図柄「7」が停止し、基準遊技媒体数である3枚のメダルが払い出される。

【0136】

なお、本実施例では、補助当り確率が、計数されたメダル数の大小によって異なる構成である。換言すれば、メダル数「1」の値に対して、補助当り確率が $1/3$ である第一補助ゲーム用当り値が割り当てられ、メダル数「2」の値に対して、補助当り確率が $2/3$ である第二補助ゲーム用当り値が割り当てられている。かかる構成とすることにより、メダルを多く投入した遊技者が、補助ゲームで補助当りを獲得しやすくなる。

【0137】

なお、ステップS550～ステップS570の処理を実行し、補助ゲームを実行する主制御基板100により、本発明に係る補助ゲーム実行手段が構成される。また、ステップS551の処理を実行する主制御基板100により、本発明に係る補助ゲーム用当り抽選手段が構成される。また、ステップS555の処理を実行する主制御基板100により、本発明に係る補助ゲーム用当り判定手段が構成される。また、ステップS565の処理を実行し、基準遊技媒体数のメダルを払い出すための払出信号をメダル払出装置33aに送信する主制御基板100により、本発明に係る遊技媒体付与指令手段が構成される。また、ステップS553、及びステップS554の処理を実行する主制御基板100により、本発明に係る補助ゲーム用当り値選定手段が構成される。

【0138】

なお、上記実施例に係る補助ゲームは、所定箇所である中央横有効ライン上に、所定の当り図柄Xである「7」が停止した場合に、補助当りとなる構成であるが、補助当りとなる図柄Xの当り組合せは、適宜変更可能である。

【0139】

また、投入メダル数に関わらず、補助当り確率が変化しない構成であっても勿論良い。

【0140】

<第五実施例>

第五実施例は、第二実施例に係る変形例の内容を、3枚賭け専用のスロットマシン1aに適用したものである。すなわち、図16に示すように、計数されたメダル数が1枚である場合は（ステップS652）、補助ゲームで中リール11b又は右リール11cが回転し（ステップS669、671）、メダル数が2枚である場合は、左リール11a、又は右リール11cが回転する（ステップS666、ステップS669）。ここで、メダル数が1枚である場合にあって、左リール11a、及び中リール11bのうち、いずれのリールが回転するか否かは、抽選した乱数値の値で決定される（ステップS654）。また、メダル数が2枚である場合にあって、左リール11a、及び右リール11cのうち、いずれのリールが回転するか否かは、抽選した乱数値の値で決定される（ステップS657）。

【0141】

さらに詳述すると、検出回数NがN=1であると判定した場合は（ステップS652）、抽選した乱数値が「1」であると（ステップS654）、右リール11cを回転させる（ステップS655、S668～S669）。これに対し、抽選した乱数値が「1」以外であると（ステップS654）、中リール11bを回転させる（ステップS671）。また、検出回数NがN=1（すなわち、N=2）であると判定した場合は（ステップS652）、抽選した乱数値が「0」であると（ステップS657）、右リール11cを回転させる（ステップS658、S668～S669）。これに対し、抽選した乱数値が「0」以外であると（ステップS657）、左リール11aを回転させる（ステップS659、S665～S666）。

【0142】

そして、各補助ゲームとも、所定リール11a～11cの図柄「7」が中央横有効ライン上に停止すると、補助当りとなる（ステップS675）。そして、補助当りとなると、

10

20

30

40

50

遊技者には、基準遊技媒体数である３枚のメダルが付与される（ステップＳ６７６）。

【０１４３】

なお、３枚賭け専用のスロットマシン１ａに、第二実施例に係る内容を適用しても、勿論良い。

【０１４４】

< 第六実施例 >

第六実施例は、第三実施例の内容を、３枚賭け専用のスロットマシン１ａに適用したものである。すなわち、図１７に示すように、計数されたメダル数が１枚である場合は（ステップＳ７５２）、中央横有効ライン上に中リール１１ｂの「７」が停止すると補助当たりとなる（ステップＳ７５４，７６７）。また、計数されたメダル数が２枚である場合は（ステップＳ７５２）、中央横有効ライン上に中リール１１ｂの「リプレイ」が停止すると補助当たりとなる（ステップＳ７５６，Ｓ７６８）。なお、かかる構成も、図２に示す図柄列３０ａ～３０ｃを用いている。

10

【０１４５】

なお、これまでに述べた第一から第六実施例にあっては、補助ゲームに係る有効ラインを中央横有効ラインとしたが、上・下横有効ラインであっても良いし、斜め有効ラインであっても良い。

【０１４６】

また、これまでに述べた第一から第六実施例にあっては、基準遊技媒体数の付与態様として、実際に遊技球又はメダルを貯留部３２，３２ａに払い出す構成としたが、一々払出処理を行わずに、ゲーム開始可能状態に移行するようにしても良い。例えば、第一実施例に係るスロットマシン１にあって、補助ゲームで補助当たりとなると、直ぐに、基準遊技媒体数の遊技球を賭けた場合に実行するゲームが開始可能な状態となる構成が提案される。

20

【図面の簡単な説明】

【０１４７】

【図１】遊技球を用いるスロットマシン１の外観斜視図である。

【図２】図柄列３０ａ～３０ｃを示す説明図である。

【図３】取込口８５を示す部分拡大平面図である。

【図４】取込口８５を示す部分拡大縦断側面図である。

【図５】取込口８５及び球抜用樋部材８４を示す部分拡大縦断側面図である。

30

【図６】スロットマシン１の制御回路を示すブロック回路図である。

【図７】スロットマシン１に係るメイン遊技処理を示すフローチャート図である。

【図８】第一実施例に係る基準遊技媒体数付与決定処理の制御内容を示すフローチャート図である。

【図９】第二実施例に係る基準遊技媒体数付与決定処理の制御内容を示すフローチャート図である。

【図１０】第二実施例の変形例に係る基準遊技媒体数付与決定処理の制御内容を示すフローチャート図である。

【図１１】第三実施例に係る基準遊技媒体数付与決定処理の制御内容を示すフローチャート図である。

40

【図１２】メダルを用いるスロットマシン１ａの外観斜視図である。

【図１３】スロットマシン１ａの制御回路を示すブロック回路図である。

【図１４】スロットマシン１ａに係るメイン遊技処理を示すフローチャート図である。

【図１５】第四実施例に係る基準遊技媒体数付与決定処理の制御内容を示すフローチャート図である。

【図１６】第五実施例に係る基準遊技媒体数付与決定処理の制御内容を示すフローチャート図である。

【図１７】第六実施例に係る基準遊技媒体数付与決定処理の制御内容を示すフローチャート図である。

【符号の説明】

50

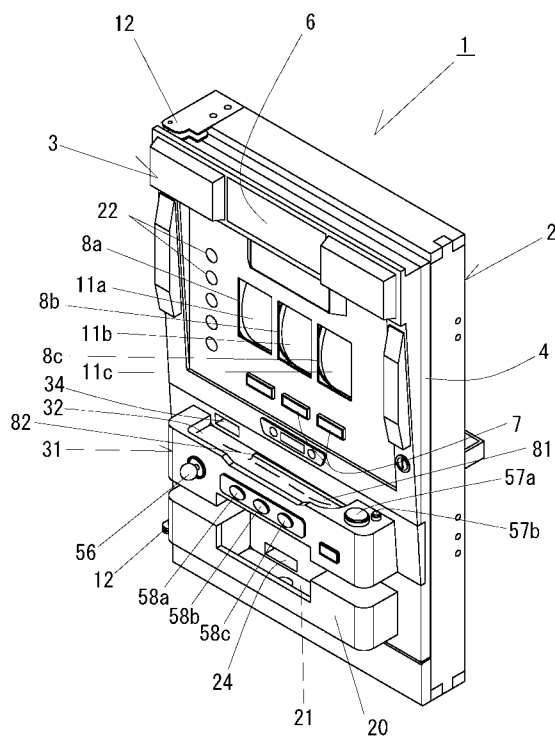
【 0 1 4 8 】

- 1, 1 a スロットマシン
- 1 1 a 左リール
- 1 1 b 中リール
- 1 1 c 右リール
- 1 8 投入遊技球検出センサ
- 1 8 a 投入メダル検出センサ
- 3 2 球貯留部
- 3 2 a メダル貯留部
- 3 3 遊技球払出装置
- 3 3 a メダル払出装置
- 5 6 スタートレバー
- 5 8 a 左リールストップボタン
- 5 8 b 中リールストップボタン
- 5 8 c 右リールストップボタン
- 8 5 取込口
- 8 5 a メダル投入口
- 1 0 0 主制御基板
- X 図柄

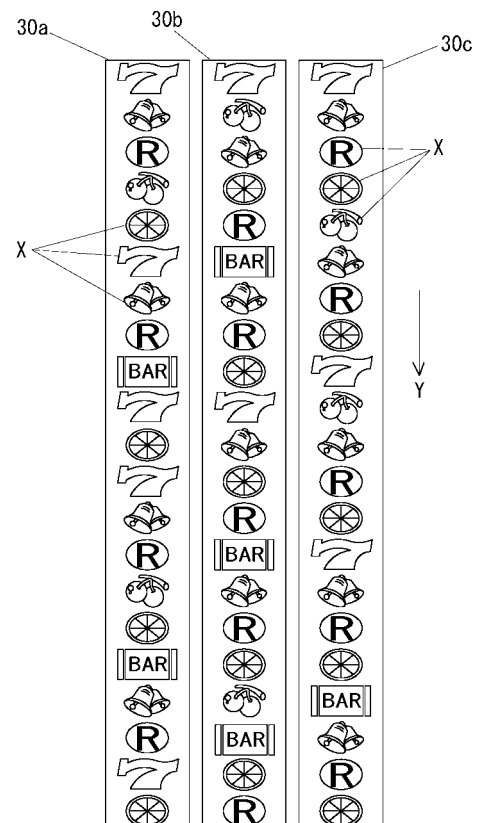
10

20

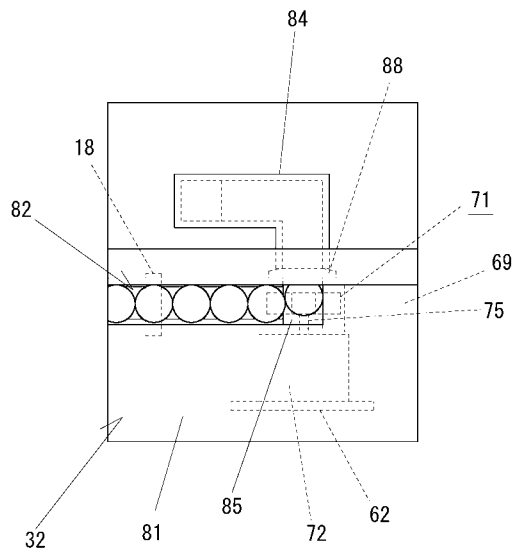
【 図 1 】



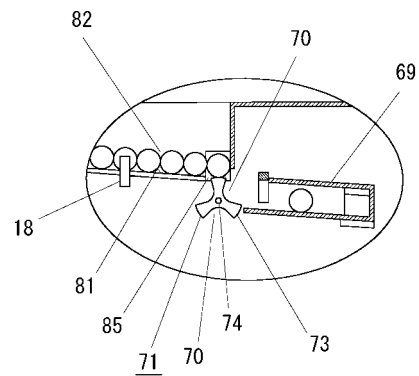
【 図 2 】



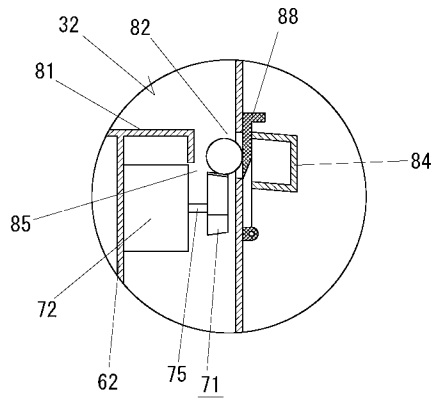
【図 3】



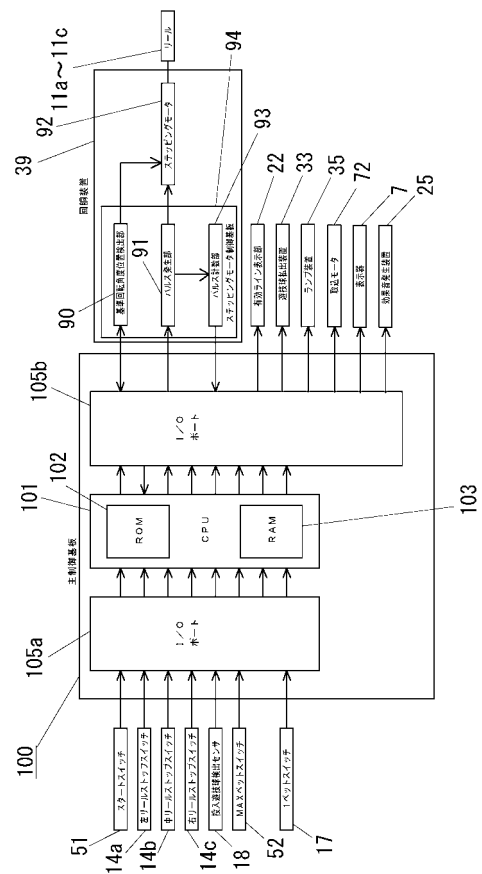
【図 4】



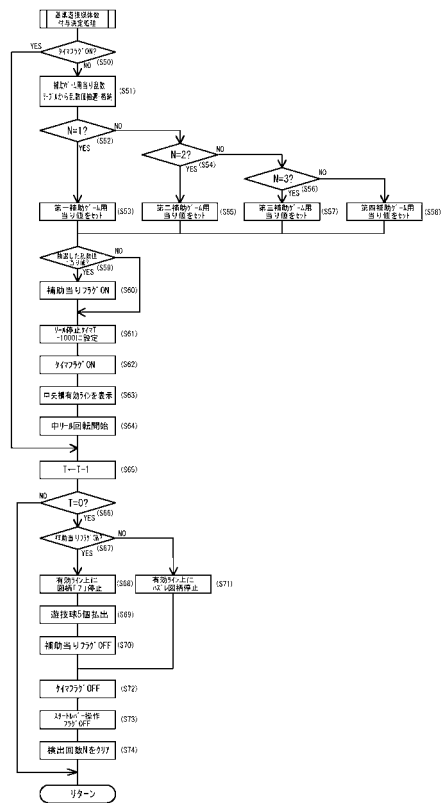
【図 5】



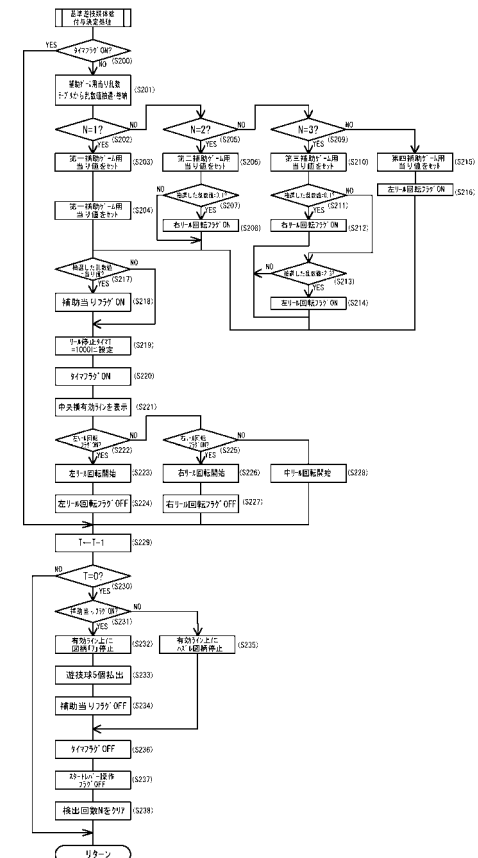
【図 6】



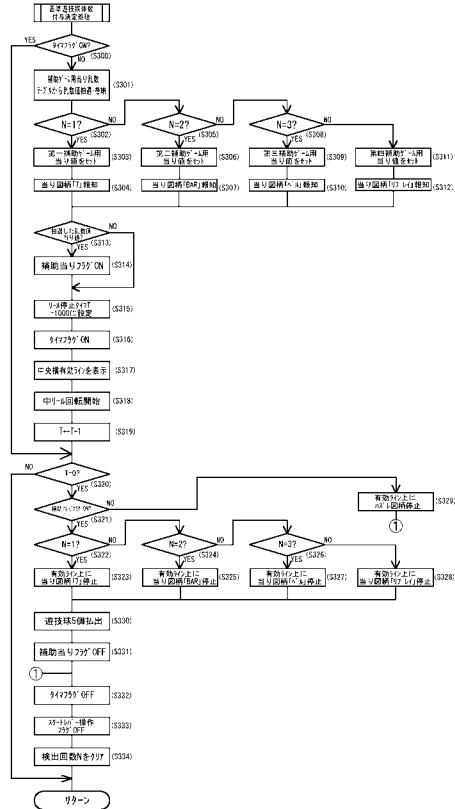
【 図 8 】



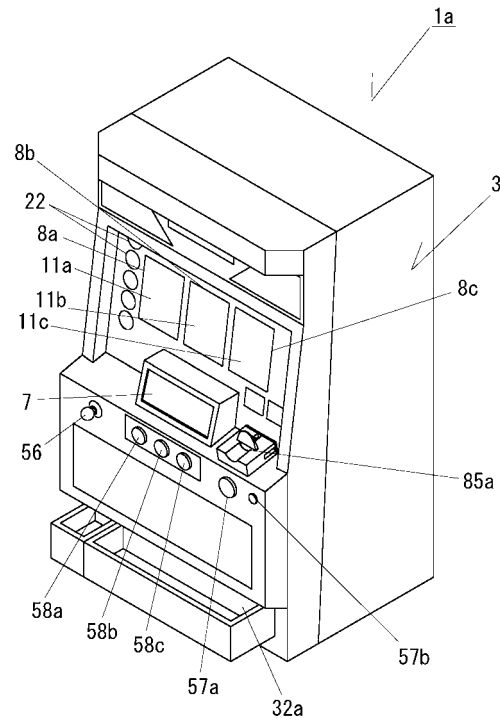
【 図 1 0 】



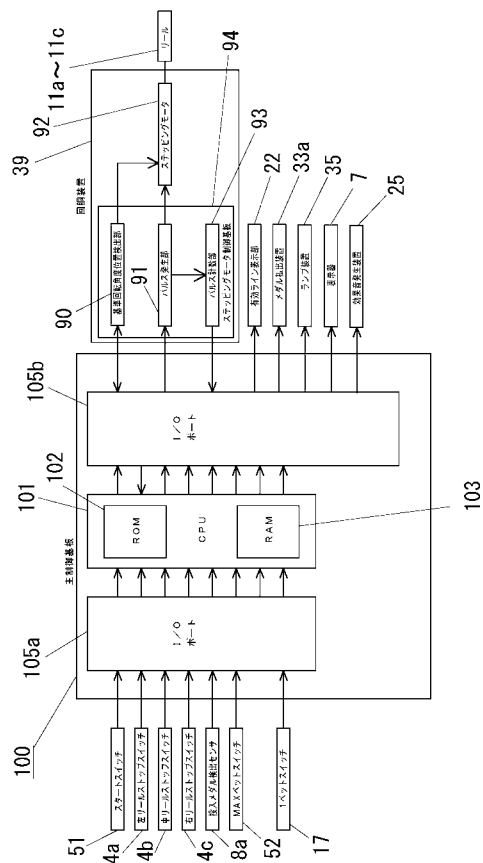
【 図 1 1 】



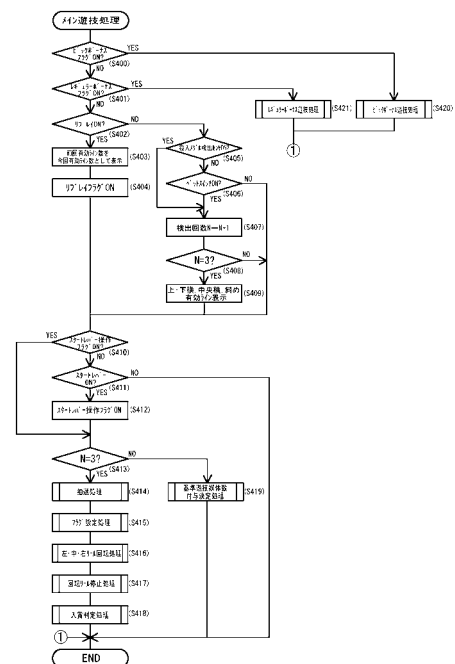
【 図 1 2 】



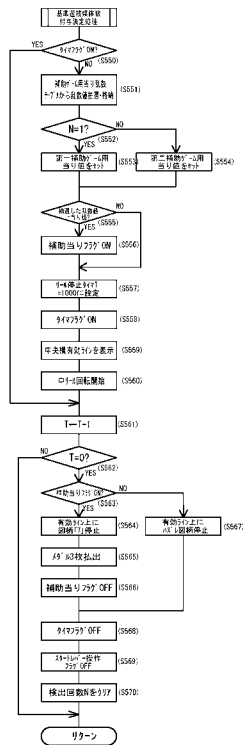
【 図 1 3 】



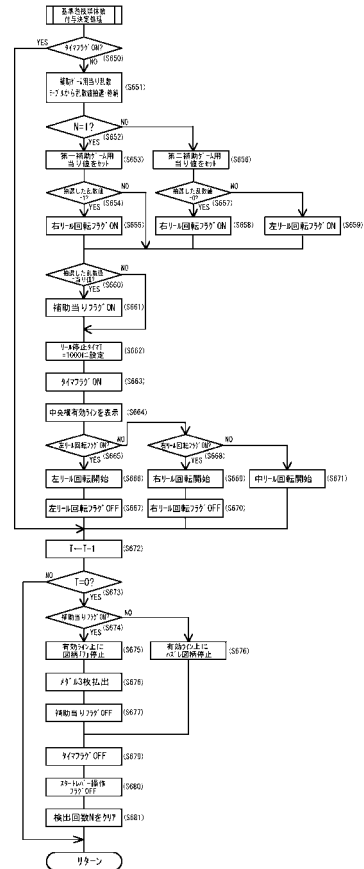
【 図 1 4 】



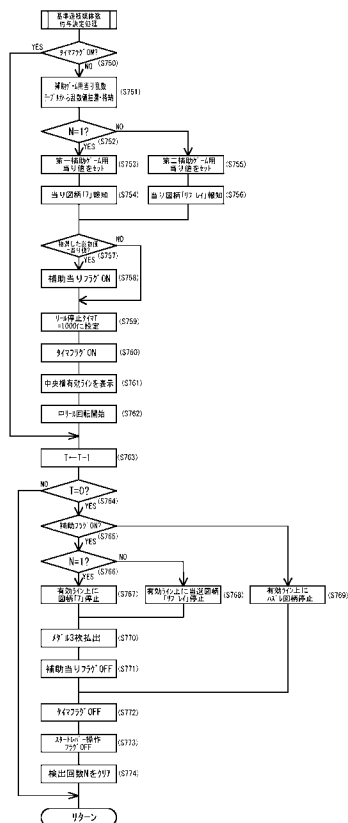
【図 15】



【図 16】



【図 17】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2005-111174(JP,A)
特開2003-305171(JP,A)
特開2005-245485(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 5/04