

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2004-223003

(P2004-223003A)

(43) 公開日 平成16年8月12日(2004.8.12)

(51) Int. Cl.⁷

A63F 5/04

F I

A63F 5/04 512D

A63F 5/04 516D

テーマコード (参考)

審査請求 未請求 請求項の数 4 O L (全 14 頁)

(21) 出願番号 特願2003-15187 (P2003-15187)

(22) 出願日 平成15年1月23日 (2003.1.23)

(71) 出願人 000169477
アビリティ株式会社
大阪府大阪市中央区南船場2丁目9番14号

(74) 代理人 100074332

弁理士 藤本 昇

(74) 代理人 100109427

弁理士 鈴木 活人

(74) 代理人 100114421

弁理士 薬丸 誠一

(74) 代理人 100114432

弁理士 中谷 寛昭

(74) 代理人 100114410

弁理士 大中 実

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 スロットマシン

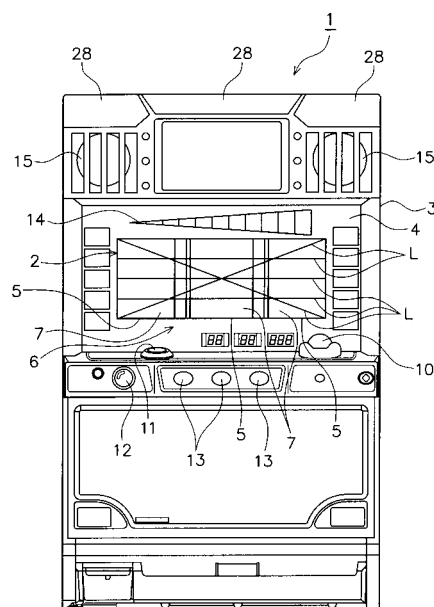
(57) 【要約】

【課題】賞に当選した際の演出効果を高めることにより、遊技者にその演出を確実に認識させて、遊技における期待感をいっそう高めることのできるスロットマシンを提供することを課題とする。

【解決手段】賞に当選するか否かを抽選処理する抽選手段と、複数列で複数の図柄を変動表示させる変動表示手段とを備え、賞に当選したことを条件に、変動表示手段の少なくとも一列が、所定時間の間、賞に当選したことを表す当選態様で変動表示するように構成されたスロットマシンにおいて、変動表示手段が当選態様で変動表示を行うことを事前に報知する報知手段を備えてなることを特徴とする。

【選択図】

図 1



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

賞に当選するか否かを抽選処理する抽選手段と、複数列で複数の図柄を変動表示させる変動表示手段とを備え、賞に当選したことを条件に、変動表示手段の少なくとも一列が、所定時間の間、賞に当選したことを表す当選態様で変動表示するように構成されたスロットマシンにおいて、変動表示手段が当選態様で変動表示を行うことを事前に報知する報知手段を備えてなることを特徴とするスロットマシン。

【請求項 2】

前記賞が複数設定されるとともに、前記変動表示手段の変動表示における当選態様が複数設定されてなり、複数の賞のそれぞれと、複数の当選態様のそれぞれとが関連づけられてなる請求項 1 記載のスロットマシン。 10

【請求項 3】

前記報知手段の報知の態様が、前記変動表示手段の変動表示の複数の当選態様のそれぞれに関連付けられた複数の真報知態様と、前記変動表示手段の変動表示の複数の当選態様のそれぞれに関連付けられていない複数の偽報知態様とに設定されてなり、複数の真報知態様及び複数の偽報知態様の中から何れかの態様を抽選する報知態様抽選手段を備え、前記報知手段が、報知態様抽選手段の抽選結果に対応した態様で報知するように構成されてなる請求項 2 記載のスロットマシン。

【請求項 4】

前記報知手段は、表示及び音声の少なくとも何れか一方により報知するように構成されてなる請求項 1 乃至 3 の何れかに記載のスロットマシン。 20

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、スロットマシンに関する。

【0002】

【従来の技術】

従来から、賞に当選するか否かを抽選し、所定の停止ライン上に停止した複数の図柄が、抽選の結果当選した賞と対応した組み合わせになることで、当該賞が成立するように構成されたスロットマシンが周知である。 30

【0003】

かかるスロットマシンは、予め設定された賞に当選するか否かの抽選を行う抽選手段、複数列で複数の図柄を変動表示させる変動表示手段、抽選手段の抽選処理の実行や変動表示手段の変動表示させるべく操作を行うスタートレバー等を備えている。

【0004】

かかるスロットマシンは、抽選手段として乱数発生器が採用されており、乱数発生器から抽出した乱数と、制御装置のメモリーに記憶された判定テーブルとの対比により、賞に当選する否かを判定するようになっている。また、前記変動表示手段としては、外周面に複数種類の図柄が施され、独立して回転する三つのリールを横並びに配置したものが一般的である。 40

【0005】

この種のスロットマシンは、抽選手段による抽選の結果、賞に当選した場合に遊技者に対してその旨を告知するものが多数ある。このように賞に当選したことを告知すると、遊技者に対して以後に遊技により賞が成立する可能性があることを認識させることができ、遊技者が賞の成立に対する期待感の高まった状態で遊技を行うこととなる。したがって、このように告知することでスロットマシンを、遊技者にとって興趣に富むものにすることができる。

【0006】

この告知の方法として、遊技者がスタートレバーを操作してリールが始動した直後の所定時間の間、リールの回転の態様（図柄の変動表示の態様）をスローアップ回転、間欠回転 50

等の当選態様により行うものがある。(例えば、特許文献1参照)

【0007】

【特許文献1】

特開2000-254273号公報

【0008】

【発明が解決しようとする課題】

しかしながら、上述の如く、スタートレバーの操作に連動してリールが始動するため、遊技者がスタートレバーの操作等に意識を集中させていた直後において、所定時間の間でリールの回転態様を変化させる形態の告知では、リールの回転における態様の变化(図柄の変動表示の態様の变化)を見逃すことがあり、賞の成立が遅延したり、賞を成立させ得る機会であることに気づかなかつたりする場合があった。特に、遊技者が初心者等である場合には、この傾向が顕著である。また、このように所定時間の間(特に短時間)の告知では、演出性に乏しく、当該告知に対して遊技者の注意を引くことが困難である。

10

【0009】

そこで、本発明は、斯かる実情に鑑み、賞に当選した際の演出効果を高めることにより、遊技者にその演出を確実に認識させて、遊技における期待感をいっそう高めることのできるスロットマシンを提供することを課題とする。

【0010】

【課題を解決するための手段】

本発明にかかるスロットマシンは、請求項1記載の如く、賞に当選するか否かを抽選処理する抽選手段と、複数列で複数の図柄を変動表示させる変動表示手段とを備え、賞に当選したことを条件に、変動表示手段の少なくとも一列が、所定時間の間、賞に当選したことを表す当選態様で変動表示するように構成されたスロットマシンにおいて、変動表示手段が当選態様で変動表示を行うことを事前に報知する報知手段を備えてなることを特徴としている。

20

【0011】

上記スロットマシンによれば、変動表示手段が当選態様で変動表示を行う前に、変動表示手段が当選態様で変動表示を行うことを報知する報知手段を備えているので、報知手段の報知により演出効果を高めて遊技者の注意を引くことができる。したがって、遊技者は、報知手段の報知により変動表示手段が当選態様で変動表示するのを見逃すことがなく、賞を成立させる機会を確実に獲得することができる。また、報知手段による報知、及び変動表示手段の当選態様での変動表示の二回にわたり、遊技者に対して賞に当選したことを知らしめるので、賞が成立することに対しての期待感をいっそう高めることができる。

30

【0012】

また、請求項2記載の如く、前記賞が複数設定されるとともに、前記変動表示手段の変動表示における当選態様が複数設定されてなり、複数の賞のそれぞれと、複数の当選態様のそれぞれとが関連づけられてもよい。このようにすれば、報知手段の報知後、遊技者は「変動表示手段が何れの賞に対応した当選態様で変動表示を行う(開始する)のか」といった事項に興味を持つこととなり、興趣に富む遊技を実現することができる。

【0013】

この場合において、請求項3記載の如く、前記報知手段の報知の態様が、前記変動表示手段の変動表示の複数の当選態様のそれぞれに関連付けられた複数の真報知態様と、前記変動表示手段の変動表示の複数の当選態様のそれぞれに関連付けられていない複数の偽報知態様とに設定されてなり、複数の真報知態様及び複数の偽報知態様の中から何れかの態様を抽選する報知態様抽選手段を備え、前記報知手段が、報知態様抽選手段の抽選結果に対応した態様で報知するように構成されてもよい。

40

【0014】

このようにすれば、報知態様抽選手段の抽選によって真報知態様が選択されて報知手段が真報知態様で報知すれば、変動表示手段は、報知手段の報知の態様に対応した当選態様で変動表示する。その一方、報知態様抽選手段の抽選によって偽報知態様が選択されて報知

50

手段が偽報知態様で報知すれば、変動表示手段は報知手段の報知の態様と対応しない当選態様で変動表示することとなる。

【0015】

したがって、遊技者にとって有利さが異なるように複数の賞のそれぞれが設定されれば、報知手段の報知の態様が真報知態様である場合には、報知手段の真報知態様での報知により遊技者が当選していると認識した賞に当選していることとなる。その一方、選択された報知手段の報知の態様が偽報知態様である場合には、報知手段の偽報知態様での報知により遊技者が当選していると認識した賞と異なった賞（遊技者の認識していた賞よりも有利さの高い賞、或いは低い賞）に当選していることとなる。これにより、遊技者が報知手段の報知により認識した賞と、実際に当選した賞との有利さのギャップにより、興趣に富む遊技を実現することができる。

【0016】

さらに、請求項4記載の如く、前記報知手段は、表示及び音声の少なくとも何れか一方により報知するように構成されることが好ましい。このように表示により報知を行えば、変動表示手段が当選態様で変動表示を行う旨を遊技者の視覚に訴えることができる。また、音声により報知を行えば、変動表示手段が当選態様で変動表示を行う旨を遊技者の聴覚に訴えることができる。これにより報知手段の報知における演出効果が高まるので、遊技者は報知手段の報知を確実に認識することができ、変動表示手段が当選態様で変動表示するのを見逃すのを防止することができる。したがって、報知手段が表示及び音声の両方で報知すれば、演出効果をいっそう高めることができ、遊技者の報知に対する注意を引くことができる。

【0017】

【発明の実施の形態】

以下、本発明の一実施形態にかかるスロットマシンについて、添付図面を参照して説明する。

【0018】

図1は、本実施形態に係るスロットマシンの正面図を示す。該スロットマシン1は、複数種類の図柄を変動表示する変動表示手段2を備えている。

【0019】

該変動表示手段2は、筐体3の前面に設けられた中間パネル4に縦長のリール表示窓5，5，5を三つ横並びに形成した図柄表示部6と、各リール表示窓5，5，5の形成位置に対応して筐体3内に配置された三つのリール7，7，7とを備えている。

【0020】

前記リール7，7，7のそれぞれは、外観略円柱状をなしており、外周面に文字、数字、図形、キャラクターなどの複数種類の図柄が形成されたリールテープ（図示しない）が貼着されされたものである。各リール7，7，7のリールテープに形成された図柄は、三種類の特定図柄と、四種類の非特定図柄との合計七種類が用意されている。

【0021】

該リール7，7，7は、筐体3内に設けられた後述するリール駆動部8（図2）の駆動を受けて、軸回りに回転可能に構成されている。したがって、該リール7，7，7の回転中には、リールテープの図柄が、遊技者から概ね視認可能な状態でリール表示窓5，5，5内に次々と現れて変動表示されることとなる。

【0022】

また、このリール7，7，7は、後述する抽選手段である抽選用乱数発生器9（図2）に基づいて抽選された結果、後述する複数の賞の何れかに当選したことで、リール駆動部8の駆動を受けて複数パターンの態様（当選態様）により所定時間回転するようになっている。このリールの回転における複数パターンの態様のそれぞれは、各賞に対応して設定されており、その態様としては、賞に当選していない状態における回転（以下、通常回転という）に対して逆回転、通常回転における回転速度よりも遅いスロー回転、回転及び一時停止を繰り返す間欠回転、これらの態様の組み合わせが設定されており、これらのリール

の回転における態様により内部で賞に当選していることを告知するようになっている。

【0023】

ここで各賞とリール7, 7, 7の各当選態様との組み合わせについて一例をあげると、
1 当選した賞が後述する特別賞のビッグボースである場合は逆回転での間欠回転、 2
当選した賞が後述する特別賞のレギュラーボーナスである場合は逆回転、 3 当選した賞が後述する小役賞のチェリー、プラム、ベルの何れかである場合はスロー回転、 4
当選した賞が後述する小役賞のRPである場合は間欠回転等に設定することができる。
なお、リール7, 7, 7の当選態様は、リール7, 7, 7の回転による態様を種々組み合わせることができ、リール7, 7, 7の各回転の態様と各賞との組み合わせ等についても種々変更可能であることは勿論のことである。本実施形態では、三つのリール7, 7, 7の全てが当選態様で回転するように設定しているが、各リール7, 7, 7単体による態様を含めて六通りのリール7, 7, 7の組み合わせを用いて当選態様のバリエーションを増やしてもよい。このとき、三つのリール7, 7, 7の種別告知を加えた当選態様に対し、後述する事前報知を行えば、報知態様のバリエーションも増やすことができ、興趣の高揚に寄与させることができる。また、リール7, 7, 7の回転方向、回転速度の態様要素に限らず、各リールに設けた加振装置（パイプレータ）による振動態様などを、リールの動的態様を体现する手段として当選態様に使用できる。

【0024】

三つのリール7, 7, 7は、回転を停止させたときに各リール7, 7, 7の例えば三コマ分の図柄が、図柄表示部6に設定された上、中、下、右上がり、及び右下がりの五本の停止ラインL上に整列した状態で表示されよう配置されている。なお、変動表示手段2は、通常の円柱状のリール7, 7, 7に代えて液晶表示器やプーリーに掛け渡されたベルト式リールテープを採用することができる。

【0025】

各停止ラインLは、メダル投入口10から投入されたメダルの投入枚数やBETボタン11の押釦操作に応じて有効となるように構成されている。例えば、一枚のメダルが投入された（賭けられ）ときは、中央の横一本の停止ラインLが有効となり、二枚のメダルが投入されたときは、上、中、下の横三本の停止ラインLが有効となり、三枚のメダルが投入されたときは、五本の全ての停止ラインLが有効となる。

【0026】

そして、中間パネル4の下方の張り出し面上に設けられた開始手段であるスタートレバー12を操作して、三つのリール7, 7, 7が始動した後に、各リール7, 7, 7に対応して設けられた三つのストップボタン13, 13, 13を押釦操作すれば、三つのリール7, 7, 7のそれぞれが、ストップボタン13, 13, 13のそれぞれの押釦操作のタイミングに応じて順次停止するようになっている。

【0027】

この時、メダルの投入枚数により有効となった停止ラインL上に特定の組み合わせで図柄が揃えば、その図柄の組み合わせに応じた賞が成立（入賞）し、その賞に応じて定められた枚数のメダルが払い出され、遊技者にとって有利な（メダル獲得の機会が多い）遊技が行えるようになる。

【0028】

前記中間パネル4の上部には、賞に当選した際にリール7, 7, 7が当選態様で始動することを、遊技者に対して事前に報知する報知手段である表示器14が設けられている。

【0029】

この表示器14は、正面視三角形形状のレベルメータであり、横方向一方側から他方側に向けて上下方向の幅が漸増するように形状設定されており、賞に当選してリール7, 7, 7が当選態様で回転する前に、適宜横方向一方側から他方側に向けて可変的に発光し、リール7, 7, 7が何れの当選態様で回転する（回転を開始する）のかを表示するように構成されている。

【0030】

10

20

30

40

50

具体的には、この表示器 1 4 はリール 7 , 7 , 7 の回転における当選態様に関連づけられた真報知態様による表示と、リールの回転における当選態様に関連付けられていない偽報知態様による表示とを行うようになっている。

【 0 0 3 1 】

真報知態様による表示器 1 4 の表示は、リール 7 , 7 , 7 がビッグボーナスに対応した逆回転での間欠回転の態様で回転をする場合には、当該表示器 1 4 の全領域が発光してその旨を表示し、リール 7 , 7 , 7 がレギュラーボーナスに対応した逆転の態様で回転する場合には、ビッグボーナスに対応した場合よりも狭い領域が発光してその旨を表示し、表示器 1 4 の発光領域が狭くなるほど遊技者にとって有利さが劣る賞（ベル、プラム、チェリー、R P）に対応した当選態様でリール 7 , 7 , 7 が回転することを示すようになっている。

10

【 0 0 3 2 】

一方、偽報知態様による表示器 1 4 の表示は、何れかの賞に当選した状態で、リール 7 , 7 , 7 の回転における当選態様に全く関係ないが、あたかもリール 7 , 7 , 7 の当選態様に関連しているかのように表示を行うようになっている。

【 0 0 3 3 】

また、スロットマシン 1 の正面の上部左右には、音声を発するスピーカ 1 5 , 1 5 が設けられている。なお音声とは、音楽、人間の声、動物の鳴き声、効果音、環境音等の音をいう。

【 0 0 3 4 】

20

図 2 は、本実施形態にかかるスロットマシンの電気的な構成のブロック図を示す。該スロットマシン 1 は、遊技内容に関する制御、演算の主体であるメイン C P U 1 6、遊技における制御プログラムを記憶したメイン R O M 1 7、データの読み書きに用いられるメイン R A M 1 8、賞に当選するか否かを抽選処理する抽選手段である前記抽選用乱数発生器 9、前記表示器 1 4 及び前記スピーカ 1 5 , 1 5 を備えた後述する音声装置 2 9 での報知の態様を選択（抽選）する報知態様抽選手段である報知用抽選乱数発生器 1 9 等から構成された主制御部 2 0 を備えている。

【 0 0 3 5 】

該主制御部 2 0 は、メイン C P U 1 6 に接続されたバス 2 1 にメイン R O M 1 7、メイン R A M 1 8、抽選用乱数発生器 9、報知用抽選乱数発生器 1 9 が接続されており、これらの接続されたバス 2 1 には、さらに各種の入出力部が接続されている。入力部としては、B E T ボタン 1 1、スタートレバー 1 2、三つのストップボタン 1 3 , 1 3 , 1 3 などが接続されており、これらを実行することで発信される信号がメイン C P U 1 6 に入力されるようになっている。また、出力部としては、前記三つのリール 7 , 7 , 7 の回転・停止・引き込み等を実行するリール駆動部 8、賞の種類に応じたメダル払い出しを行うメダル払出部 2 2 などが接続されている。

30

【 0 0 3 6 】

また、このスロットマシン 1 は、周辺出力部の制御・演算の主体であるサブ C P U 2 3、各種制御プログラムを記憶したサブ R O M 2 4、及びデータの読み書きに用いられるサブ R A M 2 5 を有するサブ制御部 2 6（サブ制御基板）を備えている。

40

【 0 0 3 7 】

サブ C P U 2 3 には、リール 7 , 7 , 7 の背面に配され、各リール表示窓 5 , 5 , 5 内に位置する各リール 7 , 7 , 7 の三コマの図柄を照明するバックライト 2 7、筐体 3 の上部に配され、エラー表示や賞当選時の光演出を行う上部ランプ 2 8、リール 7 , 7 , 7 が当選態様で回転する（回転を開始し始める）旨を報知する報知手段である表示器 1 4、遊技の演出用音声やリールが当選態様で回転する（回転を開始する）旨を報知する音声装置 2 9 がバス 3 0 を介して接続されている。

【 0 0 3 8 】

音声装置 2 9 は、バス 3 0 に接続された音声制御基板 3 1 と、該音声制御基板 3 1 に接続された前記スピーカ 1 5 とで構成されている。

50

【0039】

音声装置 29 は、前記表示器 14 と同様に、リール 7, 7, 7 が当選態様で回転（変動表示）を行う旨を事前に報知する報知手段としても機能するようになっている。具体的には、音声装置 29 は、複数種類設定されたリール 7, 7, 7 の当選態様それぞれに関連づけられた複数パターンの音声（音声が音声制御基板 31 に設定されており、報知手段として機能する場合に、リール 7, 7, 7 の当選態様に対応した音声をスピーカー 15, 15 から発するように構成されている。なお、音声装置 29 は、遊技中における演出に応じて効果音を発するようになっている。

【0040】

上記構成の主制御部 20 は、メイン CPU 16 に接続したバス 21 と、サブ CPU 23 に接続したバス 30 とを介し、サブ制御部 26 に各種信号を入力するように構成されている。

【0041】

次に、上記構成のスロットマシン 1 にかかる遊技の流れについて説明する。図 3 は、本実施形態にかかるスロットマシンの遊技の流れを示すフローチャートである。

【0042】

まず、遊技者がメダル投入口 10 から一乃至三枚のメダルを投入すると、該メダルの投入枚数に応じたライン数で停止ライン L が有効化される。この状態で、遊技者がスタートレバー 12 を操作する（S10 が YES）と、主制御部 20 の抽選用乱数発生器 9 に基づく抽選が行われる（S20）。なお、抽選用乱数発生器 9 に基づく抽選は、スタートレバー 12 の操作時点で抽選用乱数発生器 9 から乱数を抽出し、該乱数値がメイン RAM 18 に記憶されている判定テーブルに設定された各賞に対応した複数領域の何れの領域に該当するかを判定して行う。

【0043】

そして、特別な賞（以下、特別賞という）に当選する（S30 が YES）と、メイン ROM 17 に記憶されたプログラムがメイン CPU 16 により実行され、特別賞に対応した特別賞フラグ F_B , F_R がセット（付与）される（S40）。

【0044】

該特別賞は、停止ライン L 上に停止させるべき図柄が第一及び第二の特定図柄（例えば赤色の「7」、及び白色の「7」）に設定され、遊技者にとって特別有利な（メダル獲得枚数の多い）前記ビッグボーナスと、停止ライン L 上に停止させるべき図柄が第三の特定図柄（例えば「BAR」）に設定され、ビッグボーナスに比して有利さが劣る（メダル獲得枚数の少ない）前記レギュラーボーナスとが用意されており、ビッグボーナスに当選するとビッグボーナス用の特別賞フラグ F_B （以下、BB 賞フラグという）がセットされ、レギュラーボーナスに当選するとレギュラーボーナス用の特別賞フラグ F_R （以下、RB 賞フラグという）がセットされる。なお、特別賞がビッグボーナスである場合には、特別賞が成立（入賞）した際に、メダル獲得の機会（枚数）が最も多い特別ゲームを実行し得る権利が与えられ、特別賞がレギュラーボーナスである場合には、特別賞が成立（入賞）した際に、ビッグボーナスに比してメダル獲得の機会（枚数）の少ない特別ゲームを実行し得る権利が与えられる。

【0045】

そして、始動時におけるリール 7, 7, 7 の回転の態様が当選した賞に対応した当選態様にセットされた（S50）後、表示器 14 及び音声装置 29（以下、表示器 14 及び音声装置 29 を併せて単に報知手段という）による報知の態様に関し、報知用抽選乱数発生器 19 に基づく抽選が行われる（S60）。なお、報知用抽選乱数発生器 19 に基づく抽選は、特別賞の当選が確定した際に、報知用抽選乱数発生器 19 から乱数を抽出し、該乱数値がメイン RAM 18 に記憶されている報知用判定テーブルに設定された報知手段 14, 29 による複数の報知の態様のそれぞれに対応した複数領域の何れの領域に該当するかを判定して行う。

【0046】

10

20

30

40

50

この報知の態様としては、上述の如く、特別賞に対応するリール 7, 7, 7 の複数の当選態様（付与された特別賞フラグ F_B , F_R ）のそれぞれに関連づけられた複数の真報知態様と、リールの当選態様に関連づけのない複数の偽報知態様とがあり、報知用判定テーブルは、複数の真報知態様及び偽報知態様に対応して複数の領域が設定されている。

【0047】

そして、報知態様の抽選の結果、真報知態様が選ばれた場合（S70でYES）には、後に始動するリール 7, 7, 7 の当選態様に対応した報知態様により、表示器 14 が表示を行うとともに、スピーカー 15 から音声が発せられ、リール 7, 7, 7 が当選態様で始動する旨を遊技者に対して報知する（S80）。一方、偽報知態様が選ばれた場合（S70でNO）には、後に始動するリール 7, 7, 7 の当選態様とは関連性のない態様により、表示器 14 が表示を行うとともに、スピーカー 15 から音声が発せられ、リール 7, 7, 7 が当選態様で始動する旨を遊技者に対して報知する（S90）

10

【0048】

しかる後、リール 7, 7, 7 がビッグボーナス又はレギュラーボーナスに対応した当選態様により始動し（S100）、遊技者に対してビッグボーナス又はレギュラーボーナスに当選していることを告知して所定時間経過後に、通常態様で回転する（S110）。

【0049】

したがって、報知手段 14, 29 による報知が真報知態様で報知されていた場合には、その報知に対応した当選態様でリール 7, 7, 7 が始動し、報知手段 14, 29 の報知により遊技者が期待していた通りの特別賞（ビッグボーナス又はレギュラーボーナス）に当選していたことを認識することとなる。

20

【0050】

その一方、報知手段 14, 29 による報知が偽報知態様で報知されていた場合には、その報知に対応していない当選態様でリール 7, 7, 7 が始動し、遊技者は、報知手段 14, 29 の報知により期待していた賞以上の特別賞（リール 7, 7, 7 がレギュラーボーナスや小役賞に対応した当選態様で始動する旨を報知手段 14, 29 が報知していた場合にはビッグボーナス）、或いは期待以下の特別賞、小役賞（リール 7, 7, 7 がビッグボーナスに対応した当選態様で始動する旨を報知手段 14, 29 が報知していた場合にはレギュラーボーナス）に当選していたことを認識することとなる。したがって、報知手段 14, 29 の報知により遊技者が期待していた賞と実際に当選した賞との有利さのギャップより、遊技中の遊技者に満足感や期待はずれの感を与え、興趣に富む遊技を実現させることができる。

30

【0051】

そして、遊技者によって三つのストップボタン 13, 13, 13 のそれぞれ押釦操作（リール回転停止操作）が行われると（S120がYES）、報知手段 14, 29 による報知がリセットされる（S130）。そして、ストップボタン 13, 13, 13 の押釦操作により停止ライン L 上に停止した図柄が、特別賞に対応した組み合わせになる（S140がYES）と、特別賞（ビッグボーナス、又はレギュラーボーナス）が成立し（S150）、サブ制御部 26 の指示によりバックライト 27、上部ランプ 28 が点灯するとともに、スピーカー 15 から効果音が発せられる。

40

【0052】

そして、特別賞（ビッグボーナス、又はレギュラーボーナス）の成立に伴って、所定枚数のメダルが払い出されて特別入賞処理が実行される（S160）とともに、BB賞フラグ F_B 、又はRB賞フラグ F_R の何れか（特別賞の種類）に対応した特別ゲームに移行して、特別ゲームの実行が可能となる（S170）。なお、特別ゲームは、ビッグボーナス用の特別ゲームと、レギュラーボーナス用の特別ゲームとが準備されている。

【0053】

ビッグボーナス用の特別ゲームは、メダル投入口から一枚のメダルを投入して所定枚数のメダルが払い出しを受ける、いわゆる「ボーナスゲーム（特別遊技モード）」と、該ボーナスゲームの合間においてメダルを三枚投入して特定の小役賞を狙う、いわゆる「小役ゲ

50

ーム（通常遊技モード）」との組み合わせが、二乃至三セット行えるようになっており、レギュラーボーナス用の特別ゲームは、前記ボーナスゲームを一回行えるようになっている。小役ゲームからボーナスゲームへの移行は、五本の停止ラインLの何れかに、第一の非特定図柄（例えば「RP」）が揃うことにより行われる。

【0054】

そして、特別賞の種類に対応した特別ゲームが終了すると、特別賞フラグ（BB賞フラグ F_B 又はRB賞フラグ F_R ）がリセットされ（S180）、特別賞にかかる一連の遊技が完了する。なお、特別賞フラグ（BB賞フラグ F_B 又はRB賞フラグ F_R ）がセットされているにも拘わらず、停止ラインL上に停止した図柄が特別賞フラグ（BB賞フラグ F_B 又はRB賞フラグ F_R ）に対応した組み合わせとならなかった場合（S130がNO）には、一連の遊技が一旦終了し（END）、セットされた特別賞フラグ（BB賞フラグ F_B 又はRB賞フラグ F_R ）は次の遊技に持ち越されることとなる。

10

【0055】

一方、抽選用乱数発生器9に基づく抽選結果が特別賞に当選せず（S30がNO）に他の賞（以下、小役賞という）に当選する（S190がYES）と、メインROM17に記憶されたプログラムが、メインCPU16により実行されて小役賞に対応した小役賞フラグ $F_{S1} \sim F_{S4}$ がセットされる（S200）。

【0056】

そして、特別賞に当選した場合と同様に、当選した小役賞に対応してリール7, 7, 7の回転の当選態様がセットされた（S210）後、報知手段14, 29による報知の態様に関し、報知用抽選乱数発生器19に基づく抽選が行われる（S220）。この場合における報知用抽選乱数発生器19に基づく抽選についても、特別賞に当選した場合と同様に、小役賞の当選が確定した際に、報知用抽選乱数発生器19から乱数を抽出し、該乱数値がメインRAM18に記憶されている前記報知用判定テーブルに設定された報知手段14, 29による複数の報知の態様のそれぞれに対応した複数領域の何れの領域に該当するかを判定して行う。

20

【0057】

そして、抽選の結果、真報知態様が選ばれた場合（S230でYES）には、後に始動するリール7, 7, 7の当選態様に対応した態様により、表示器14が表示を行うとともに、スピーカ15から音声が発せられ、リール7, 7, 7が何れかの当選態様で始動する旨を遊技者に対して報知する（S240）。その一方、偽報知態様が選ばれた場合には、後に始動するリール7, 7, 7の当選態様とは関連性のない特別賞及び小役賞におけるリール7, 7, 7の当選態様の何れかの態様により、表示器14が表示を行うとともに、スピーカ15から音声が発せられ、遊技者に対してリール7, 7, 7が何れかの当選態様で始動する旨を報知する（S250）。

30

【0058】

小役賞は、メイン小役賞と、他の小役賞とが用意されており、メイン小役賞は、停止ラインLに停止させるべき図柄が第二乃至第四の非特定図柄（例えば、「チェリー」、「プラム」、「ベル」）に設定され、他の小役賞は、停止ラインLに停止させるべき図柄が第一の非特定図柄（例えば、「RP」）に設定されている。なお、メイン小役賞は、遊技者に対する利益還元が前記レギュラーボーナスに比して少なく、且つ非特定図柄の種類毎に設定された利益が還元される権利が与えられ、第一の非特定図柄に対応した他の小役賞は、メダルを消費することなく、次の遊技を行える権利が与えられる。

40

【0059】

しかる後、リール7, 7, 7が当選した何れかの小役賞に対応した当選態様により始動し（S260）、所定時間回転して遊技者に対して何れかの小役賞に当選していることを告知した後、通常態様で回転する（S270）。なお、偽報知態様による報知は、リール7, 7, 7の回転における当選態様とは関連していないので、リール7, 7, 7は、報知手段14, 29の報知の態様とは関連していない当選態様で始動する（S260）こととなる。

50

【 0 0 6 0 】

したがって、報知手段 1 4 , 2 9 による報知が真報知態様で報知されていた場合には、リール 7 , 7 , 7 が当選態様で回転することにより、遊技者は報知手段 1 4 , 2 9 の報知により期待していた通りの小役賞に当選していたことを認識する。

【 0 0 6 1 】

その一方、報知手段 1 4 , 2 9 による報知が偽報知態様で報知されていた場合には、その報知に対応していない当選態様でリール 7 , 7 , 7 が始動し、遊技者は、報知手段 1 4 , 2 9 の報知により期待していた賞以上に有利な小役賞、或いは期待以下の小役賞（リール 7 , 7 , 7 が特別賞又は有利さの高い小役賞に対応した当選態様で始動する旨を報知手段 1 4 , 2 9 が報知していた場合には有利さの低い小役賞）に当選していたことを認識することとなる。したがって、報知手段 1 4 , 2 9 の報知により遊技者が期待していた賞と実際に当選した賞との有利さのギャップより、遊技中の遊技者に満足感や期待はずれの感を与え、興趣に富む遊技を実現させることができる。

10

【 0 0 6 2 】

そして、遊技者によりストップボタン 1 3 , 1 3 , 1 3 が操作されると（ S 2 8 0 が Y E S ）、報知手段（表示器 1 4 及び音声装置 2 9 ）による報知がリセットされる（ S 2 9 0 ）。そして、ストップボタン 1 3 , 1 3 , 1 3 の操作により停止ライン L 上に停止した図柄が、小役賞フラグ $F_{S1} \sim F_{S4}$ の種類に対応した組み合わせになると（ S 3 0 0 が Y E S ）、小役賞が成立し（ S 3 1 0 ）、サブ制御部 2 6 の指示によりバックライト 2 7 、上部ランプ 2 8 が点灯するとともに、スピーカー 1 5 から効果音が発せられる。

20

【 0 0 6 3 】

しかる後、小役賞の種類に対応して設定された遊技者への利益還元（メダルの払い出しやリプレイ）、すなわち、小役賞実行処理が行われ（ S 3 2 0 ）、小役賞実行処理と同時或いはその後に、小役賞フラグ $F_S \sim F_S$ がリセットされ（ S 3 3 0 ）、小役賞にかかる一連の遊技が完了する。

【 0 0 6 4 】

小役賞フラグ $F_{S1} \sim F_{S4}$ がセットされているにも拘わらず、停止ライン L 上に停止した図柄が小役賞フラグ $F_{S1} \sim F_{S4}$ に対応した組み合わせとならなかった場合（ S 2 9 0 が N O ）には、一連の遊技が完了（ E N D ）し、セットされた小役賞フラグ $F_{S1} \sim F_{S4}$ は次の遊技に持ち越されることとなる。

30

【 0 0 6 5 】

また、特別賞、及び小役賞の何れにも当選しなかった場合（ S 1 9 0 が N O ）には、特別賞フラグ F_B , F_R 及び小役賞フラグ $F_{S1} \sim F_{S4}$ の何れもセットされないのので、通常態様（所定回転方向、且つ所定回転速度）によりリール 7 , 7 , 7 が始動し（ S 3 4 0 ）、遊技者によりストップボタン 1 3 , 1 3 , 1 3 が操作され（ S 2 8 0 が Y E S ）ても、停止ライン L 上に停止した図柄は、特別賞及び小役賞に設定された組み合わせにならず（ S 2 9 0 が N O ）に、次の遊技に移行するようになっている。

【 0 0 6 6 】

以上のように、本実施形態にかかるスロットマシンによれば、抽選用乱数発生器 9 に基づく抽選の結果、特別賞或いは小役賞に当選し、その当選した賞に対応した当選態様でリール 7 , 7 , 7 が始動することを事前に報知手段 1 4 , 2 9 で報知するようにしたので、遊技者は報知手段 1 4 , 2 9 の演出効果によってその報知を確実に認識することとなる。

40

【 0 0 6 7 】

したがって、遊技者は報知手段 1 4 , 2 9 の報知の認識により、リール 7 , 7 , 7 の始動に注意を傾けるので、リール 7 , 7 , 7 が所定時間（短時間）の間のみ当選態様で回転しても、そのリール 7 , 7 , 7 の態様の変化を見逃すことなく、当選した特別賞、又は小役賞を早期に成立させることができる。

【 0 0 6 8 】

また、遊技者にとって有利さを異にした複数の賞（二つの特別賞、及び複数の小役賞）を設定し、リール 7 , 7 , 7 の当選態様を各賞に対応させるように複数設定したので、遊技

50

者が報知手段１４，２９による報知を認識した後、「リール７，７，７が如何なる態様で回転するのか」といった期待感が増し、遊技を興趣に富むものとすることができる。

【００６９】

また、報知手段１４，２９の報知態様を、リール７，７，７における回転の当選態様と関連付けられた真報知態様と、リール７，７，７における回転の当選態様と関連づけられていない偽報知態様とに設定し、報知用抽選乱数発生器１９に基づく抽選により、報知の態様を選択するようにしたので、報知手段１４，２９による報知の態様と、リール７，７，７の当選態様との間に遊技者の持つ期待感にギャップを生じさせ、興奮度の高い遊技が可能となる。

【００７０】

さらに、リール７，７，７が当選態様で始動する旨を事前に報知する報知手段として、期待度を示すレベルメータからなる表示器１４及び音声装置２９を採用したので、遊技者に対してリール７，７，７が当選態様で始動する旨を視覚的、及び聴覚的に訴えることができ、演出効果を大きくすることができる。したがって、遊技者は、報知手段１４，２９の報知を確実に認識することとなる。

【００７１】

尚、本発明のスロットマシンは、上記実施形態に限定されるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲内において種々変更を加え得ることは勿論である。

【００７２】

上記実施形態における報知手段としての表示器１４を中間パネル４の上部に一つ設けたが、これに限定されるものではなく、例えば、図４に示す如く、四つの表示器５０，５０...を三つのリール７，７，７に隣接させて設けてもよい。

【００７３】

このようにした場合、三つの表示器５０，５０...それぞれの表示（点灯）の態様の組み合わせにより、リール７，７，７がどの当選態様で始動するのかを表現するようにすればよい。例えば、四つの表示器５０，５０...の全てが点灯した場合には、リール７，７，７がビッグボーナスに対応した当選態様で始動する旨を表し、四つの表示器５０，５０...の全てが点滅した場合には、リール７，７，７がレギュラーボーナスに対応した当選態様で始動する旨を表し、また、四つの表示器５０，５０...の少なくとも何れか一つが点灯、或いは点滅した場合には、リール７，７，７が小役賞の何れかに対応した当選態様で始動する旨を表すようにすればよい。また、この四つの表示器５０，５０...のそれぞれをレベルメータのように可変的に発光するように構成し、発光させる表示器５０，５０...と、その発光させる表示器５０，５０...の可変的な発光パターン等の組み合わせにより報知の態様を表すようにしてもよい。

【００７４】

また、表示器１４による報知は、発光によるものに限定されるものではなく、例えば、表示器１４に液晶表示器を採用してリール７，７，７の当選態様に応じてキャラクター、文字、メッセージなどを表示するようにしてもよい。

【００７５】

上記実施形態において、報知手段として表示器１４、及び音声装置２９を設けたが、これに限定されるものではなく、何れか一方を備えればよい。ただし、上述の如く、表示器１４及び音声装置２９の両方を備える方が、演出効果の増大を期待できることは勿論のことである。

【００７６】

上記実施形態において、特別賞及び小役賞の何れに当選しても、報知手段でリールが当選態様で始動する旨を報知するように構成したが、これに限定されるものでなく、特別賞、及び小役賞の何れか一方に当選した場合（好ましくは遊技者の期待感の高い特別賞に当選した場合）に、報知手段でリールが当選態様で始動する旨を報知するように構成してもよい。

【００７７】

上記実施形態において、報知手段 14, 29 の報知の態様を複数設定するとともに、報知用抽選乱数発生器 19 に基づき報知の態様を抽選するようにしたが、これに限定されるものではなく、例えば、報知手段 14 における報知の態様を一種類に設定してリール 7, 7, 7 が当選態様で始動する前に、当該設定された態様で報知するようにしてもよい。このようにしても、報知手段 14 による報知後に、リール 7, 7, 7 が如何なる賞に対応した当選態様で始動するのかといった期待感が高まり、興趣に富む遊技を実現することができる。

【0078】

上記実施形態におけるスロットマシンは、賞を複数設定するとともに、リール 7, 7, 7 の当選態様を複数設定し、何れの賞に当選した旨を告知すべくそれぞれを関連づけるようにしたが、これに限定されるものではなく、賞は一種類以上設定すればよい。したがって、賞を一種類のみ設定した場合には、リール 7, 7, 7 の当選態様は、必然的に関連づけられたものとなる。

10

【0079】

上記実施形態において、報知手段 14, 15 の報知の態様を真報知態様と偽報知態様とに設定し、報知用抽選乱数発生器 19 に基づき報知の態様を抽選するようにしたが、これに限定されるものではなく、例えば、報知手段 14, 15 の報知の態様に全てを真報知態様に設定してもよい。したがって、この場合においては、報知態様抽選手段としての報知用抽選乱数発生器 19 を設ける必要はない。

【0080】

20

【発明の効果】

以上のように、本発明にかかるスロットマシンによれば、変動表示手段が当選態様で変動表示を行うことを事前に報知する報知手段を備えているので、賞に当選した際の演出効果を高めることにより、遊技者にその演出を確実に認識させて、遊技における期待感をいっそう高めることができる。

【図面の簡単な説明】

【図 1】本発明の一実施形態にかかるスロットマシンの全体正面図を示す。

【図 2】同実施形態にかかるスロットマシンの電氣的なブロック図を示す。

【図 3】同実施形態にかかるスロットマシンの遊技におけるフローチャートを示す。

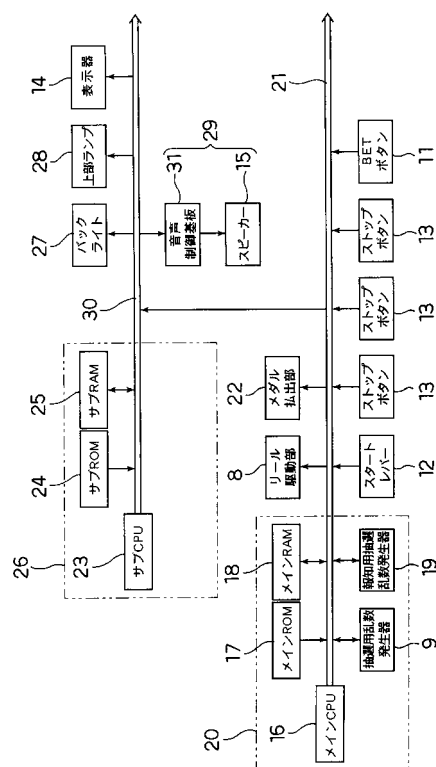
【図 4】他実施形態にかかるスロットマシンの全体正面図を示す。

30

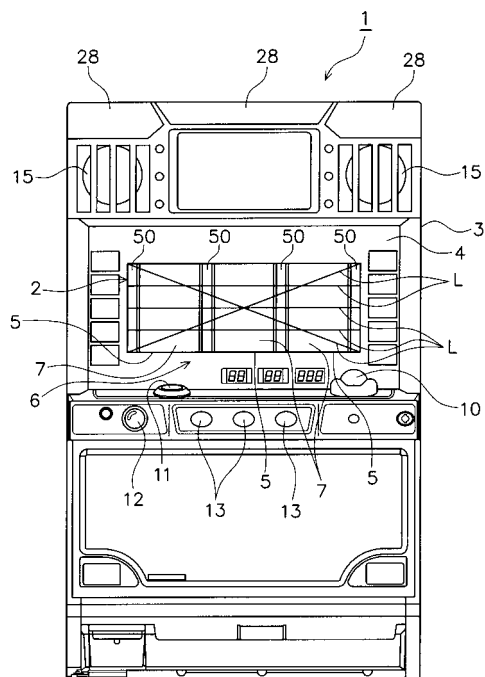
【符号の説明】

1 ... スロットマシン、2 ... 変動表示手段、3 ... 筐体、4 ... 中間パネル、5 ... リール表示窓、6 ... 図柄表示部、7 ... リール、8 ... リール駆動部、9 ... 抽選用乱数発生器、10 ... メダル投入口、11 ... BET ボタン、12 ... スタートレバー、13 ... ストップボタン、14 ... 表示器（報知手段）、15 ... スピーカー、16 ... メイン CPU、17 ... メイン ROM、18 ... メイン RAM、19 ... 報知用抽選乱数発生器（報知態様選択手段）、20 ... 主制御部、21 ... バス、22 ... メダル払出部、23 ... サブ CPU、24 ... サブ ROM、25 ... サブ RAM、26 ... サブ制御部、27 ... バックライト、28 ... 上部ランプ、29 ... 音声装置（報知手段）、30 ... バス、31 ... 音声制御基板、50 ... 表示器、L ... 停止ライン

【 図 2 】



【圖 4】



フロントページの続き

(74)代理人 100117204

弁理士 岩田 徳哉

(72)発明者 高橋 俊敬

大阪府大阪市中央区南船場2丁目9番14号 高砂電器産業株式会社内

(72)発明者 松本 信明

大阪府大阪市中央区南船場2丁目9番14号 高砂電器産業株式会社内