

(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2014-140560

(P2014-140560A)

(43) 公開日 平成26年8月7日(2014.8.7)

(51) Int.Cl.

A63F 5/04 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 5/04 5 1 2 D
A 6 3 F 5/04 5 1 2 A

テーマコード(参考)

2 C 0 8 2

審査請求 未請求 請求項の数 2 O L (全 11 頁)

(21) 出願番号

特願2013-11796 (P2013-11796)

(22) 出願日

平成25年1月25日 (2013.1.25)

(71) 出願人 390031772

株式会社オリンピア

東京都台東区東上野2丁目11番7号

(74) 代理人 100075281

弁理士 小林 和憲

(72) 発明者 末岡 文明

東京都台東区東上野2丁目11番7号 株式会社オリンピア内

(72) 発明者 竹本 宏範

東京都台東区東上野2丁目11番7号 株式会社オリンピア内

(72) 発明者 春好 辰則

東京都台東区東上野2丁目11番7号 株式会社オリンピア内

最終頁に続く

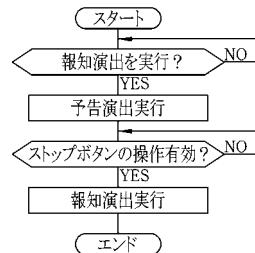
(54) 【発明の名称】遊技機

(57) 【要約】

【課題】押し間違いを防止できる遊技機を提供する。

【解決手段】サブ制御基板には、報知演出実行部が設けられている。報知演出実行部には、メイン制御基板から、当選役抽選が実行されたときに当選役抽選の結果を示す情報が入力される他、ストップボタンが有効化されたときにこの旨を示す情報が送信される。報知演出実行部は、メイン制御基板から当選役抽選の結果を示す情報が送信されると、報知演出を実行するか否かを判定し、報知演出を実行する場合、ストップボタンの操作が有効化された後に報知演出が実行されることを予告する予告演出を行うとともに、ストップボタンの有効化を示す情報の入力を待つ。そして、ストップボタンの有効化を示す信号の入力がなされると、報知演出を実行する。

【選択図】図4



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

外周に複数種類の図柄が配列されたリールと、前記リールを停止させるためのストップスイッチと、当選役抽選を行って複数種類の当選役のいずれかまたはハズレを決定する当選役抽選手段と、前記当選役抽選で当選した当選役を入賞させるための前記ストップスイッチの操作態様を報知する報知手段とを備え、遊技開始に伴って前記リールが回転を開始した後に前記ストップスイッチの操作が有効化され、有効化された前記ストップスイッチの操作に伴って前記リールの回転が停止される遊技機において、

前記報知手段は、前記ストップスイッチの操作が有効化されるまで前記報知を禁止し、前記ストップスイッチの操作の有効化以降に前記報知を実行することを特徴とする遊技機

10

【請求項 2】

前記報知手段は、前記報知を行う場合、前記ストップスイッチの操作が有効化されるまでの間、前記報知を行う旨の予告を行うことを特徴とする請求項 1 記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、パチンコ店などの遊技場に設置される遊技機に関するものである。

【背景技術】**【0002】**

パチンコ店などの遊技場に設置される遊技機としてスロットマシンが広く知られている。スロットマシンでは、遊技媒体をベットしてスタートスイッチを操作することで遊技が開始される。遊技が開始されると、当選役抽選が行われて複数種類の当選役のいずれかまたはハズレが決定されるとともに、複数のリールが回転を開始する。各リールは対応するストップスイッチの操作に基づいて個別に停止され、全てのリールが停止した際の停止態様によって当選役の入賞の有無が判明する。そして、当選役が入賞した場合は入賞した当選役に対応する処理が実行されて1回の遊技が終了し、当選役が入賞しなかった場合は、全てのリールが停止した時点で1回の遊技が終了する。

【0003】

スロットマシンは、1回の遊技の所要時間が予め設定された規定時間を下回らないようにするためのウェイト機能を備えており、例えば、前回の遊技でリールが停止可能となってから（リールの回転が一定速度となってから）規定時間が経過していないと、今回の遊技でストップスイッチを操作しても操作が無効化される等して、遊技を進行させることができないようになっている（下記特許文献1参照）。

30

【0004】

また、スロットマシンの中には、液晶ディスプレイなどの演出装置を用い、当選役抽選で当選した当選役を入賞させるためのストップスイッチの操作態様を報知（液晶ディスプレイに表示）するアシスト機能を備えたものもある。このような報知としては、例えば、当選役抽選で当選してもストップスイッチの操作順序が正しくないと入賞しない当選役を設け、この当選役が当選した場合にストップスイッチの操作順序を報知するものがある（下記特許文献2参照）。また、このような報知として、例えば、当選役抽選で当選した当選役の種類を報知するものもある（当選役の種類を報知することは、停止させるべき図柄を報知すること、すなわち、ストップスイッチの操作タイミングを報知することと同義である）。

40

【先行技術文献】**【特許文献】****【0005】****【特許文献1】特開2004-305565****【特許文献1】特開2004-290263****【発明の概要】**

50

【発明が解決しようとする課題】**【0006】**

しかしながら、従来のアシスト機能付きの遊技機では、ストップスイッチが有効化される前（ストップスイッチが無効化されているとき）に報知がなされてしまい、これに起因し、遊技者の意図に反して報知とは異なる操作態様でストップスイッチが操作されてしまう（押し間違いをしてしまう）といった問題があった。

【0007】

具体的には、ストップスイッチの操作手順を報知する遊技機では、遊技者が報知された順番通りにストップスイッチを操作しても、途中まではウェイト機能により操作が無効化され、途中から操作が有効化される場合がある。このような場合、操作が無効化されたストップスイッチは操作されたとはみなされずに報知とは異なる順番でストップスイッチが操作されたとみなされてしまう（押し間違いとみなされてしまう）。

10

【0008】

また、ストップスイッチの操作タイミングを報知する遊技機では、報知に従ってストップスイッチを操作しても、ウェイト機能により操作が無効化されて、遊技者を混乱させてしまい、慌てて再度ストップスイッチを操作してしまう（押し間違いを誘発してしまう）恐れがある。

【0009】

さらに、上述したようにウェイト機能が発動した場合だけでなく、リールが定常回転となっていない（リールが加速中であり一定速度に達していない）状態や、リールの回転位置が検知されていない状態でもストップスイッチの操作は無効化される。つまり、リールの停止制御は、リールが定常回転しているという前提のもとで行われるので、リールが定常回転していない状態では意図した停止制御を行えない。このため、リールが回転を開始しても定常回転となるまでは、ストップスイッチの操作が無効化される。また、リールには、回転インデックス（例えば、光学式センサにより検知される検知片）が設けられ、この回転インデックスを検知することで回転位置を検知し、検知した回転位置に基づいてリールの停止制御が行われる。よって、リールの回転位置が検知されるまでは意図した停止制御を行えない。このため、リールが回転を開始しても回転位置が検知されるまでは、ストップスイッチの操作が無効化される。

20

【0010】

このように、リールが定常回転していない状態や、リールの回転位置が検知されていない状態においても、前述したウェイト機能が発動された場合と同様に、ストップスイッチの操作が無効化される。このため、このような状態（リールが定常回転していない状態や、リールの回転位置が検知されていない状態であり、ストップスイッチが無効化されている状態）において、ストップスイッチの操作態様が報知されてしまうと、押し間違いとなってしまうといった問題があった。

30

【0011】

本発明は、上記背景を鑑みてなされたものであり、押し間違いを防止できる遊技機を提供することを目的としている。

40

【課題を解決するための手段】**【0012】**

上記目的を達成するために、本発明の遊技機は、外周に複数種類の図柄が配列されたリールと、前記リールを停止させるためのストップスイッチと、当選役抽選を行って複数種類の当選役のいずれかまたはハズレを決定する当選役抽選手段と、前記当選役抽選で当選した当選役を入賞させるための前記ストップスイッチの操作態様を報知する報知手段とを備え、遊技開始に伴って前記リールが回転を開始した後に前記ストップスイッチの操作が有効化され、有効化された前記ストップスイッチの操作に伴って前記リールの回転が停止される遊技機において、前記報知手段は、前記ストップスイッチの操作が有効化されるまで前記報知を禁止し、前記ストップスイッチの操作の有効化以降に前記報知を実行することを特徴としている。

50

なお、当選役抽選で当選した当選役を入賞させるためのストップスイッチの操作態様には、当選役抽選で当選した当選役を入賞させるためのストップスイッチの操作順序、及び、当選役抽選で当選した当選役を入賞させるためのストップスイッチの操作タイミングの両方が含まれる。また、当選役抽選で当選した当選役を入賞させるためのストップスイッチの操作タイミングを報知することには、ストップスイッチを操作すべきタイミングでランプを点灯させたり音声を出力することなどに加え、当選役抽選で当選した当選役に対応する図柄組合せを報知することも含まれる。

【0013】

前記報知手段は、前記報知を行う場合、前記ストップスイッチの操作が有効化されるまでの間、前記報知を行う旨の予告を行うことが好ましい。

10

【発明の効果】

【0014】

本発明によれば、ストップスイッチの操作が有効化に伴って、当選役抽選で当選した当選役を入賞させるためのストップスイッチの操作態様の報知を行うようにしたので、押し間違いを防止できる。

【0015】

また、報知を行う場合に、ストップスイッチの操作が有効化されるまでの間、報知が行われることを予告すれば、報知が行われることを知らず、報知が無い時と同じようにストップボタンを操作してしまい、報知に気付いたときには報知とは異なる操作態様でストップスイッチが操作済みの状態となっていた（押し間違いとなっていた）などの問題を防止できる。

20

【画面の簡単な説明】

【0016】

【図1】スロットマシンの外観図である。

【図2】スロットマシンの電気的な構成の概略を示すブロック図である。

【図3】報知演出が実行される手順を示すフローチャートである。

【図4】報知演出及び予告演出が実行される手順を示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0017】

図1に示すように、スロットマシン（遊技機）10は、収納箱11と、前面扉12とを備えている。収納箱11には、後述する第1～第3リール20a～20cがユニット化されたリールユニットや、後述する払い出し口32を介してメダル受け皿34にメダルの払い出しを行うホッパ装置などが収納されている。前面扉12は上扉12aと下扉12bとに分割されており、これら上扉12a及び下扉12bはそれぞれ収納箱11に軸着され、開閉自在に支持されている。

30

【0018】

上扉12aには、各種画像を表示する液晶ディスプレイ13、及び、各種音声を出力するスピーカ14が設けられており、スロットマシン10では、これらを用いて各種演出が行われる。また、上扉12aには、表示窓16が設けられ、表示窓16の奥には、回転自在な第1～第3リール20a～20cが設けられている。各リール20a～20cの外周面には複数種類の図柄が配列されており、各リール20a～20cが停止すると表示窓16を通して1リール当たり3個の図柄が表示される。

40

【0019】

下扉12bには、メダルを投入するメダル投入口22、クレジットされたメダルをベットする際に操作されるベットボタン24、遊技を開始する際に操作されるスタートレバー26、回転しているリールを停止させるための第1～第3ストップボタン（ストップスイッチ）30a～30c、メダルを払い出す払い出し口32、払い出し口32から払い出されたメダルを受けるメダル受け皿34が設けられている。

【0020】

スロットマシン10は、メダル投入口22にメダルを投入、または、クレジットされた

50

メダルが存在する状態でベットボタン 24 を操作することでメダルがベットされ、スタートレバー 26 が有効化される。そして、有効化されたスタートレバー 26 が操作されると、これに伴って遊技が開始される。遊技が開始されると、当選役抽選が行われて複数種類の当選役のいずれか又はハズレが決定されるとともに、各リール 20a～20c が回転を開始する。この後、各リール 20a～20c が定常回転となつたことなどに基づいて、各ストップボタン 30a～30c の操作が有効化され、有効化されたストップボタン 30a～30c が操作されると、対応するリールの回転が個別に停止される。

【0021】

そして、全てのリールが停止したときに、当選役抽選で決定された当選役に対応する図柄の組合せが表示されるとこの当選役が入賞となる。当選役抽選で決定される当選役は、リプレイ、小役、ボーナスの3種類に大別され、リプレイが入賞すると新たなメダルの投入無しに次回の遊技が可能となり、小役が入賞するとホッパ装置が作動され、入賞した小役の種類に対応した枚数のメダルがメダル受け皿 34 に払い出され、ボーナスが入賞すると次回の遊技からボーナスマードでの遊技が実行される。

10

【0022】

また、スロットマシン 10 では、小役の一種としてストップボタン 30a～30c の操作順序が正解した場合に入賞可能となる選択役が設けられている。そして、スロットマシン 10 では、当選役抽選で選択役が当選すると、この選択役を入賞させるためのストップボタンの操作順序を報知演出が実行される。

20

【0023】

なお、本実施形態では、選択役として、ストップボタン 30a を他のストップボタン 30b、30c に先駆けて操作した場合に入賞可能な選択役 A と、ストップボタン 30b を他のストップボタン 30a、30c に先駆けて操作した場合に入賞可能な選択役 B と、ストップボタン 30c を他のストップボタン 30a、30b に先駆けて操作した場合に入賞可能な選択役 C とを設けている。

【0024】

また、本実施形態では、報知演出として、当選役抽選で選択役 A が当選すると液晶ディスプレイ 13 に「順押し」のメッセージを表示し、当選役抽選で選択役 B が当選すると液晶ディスプレイ 13 に「逆押し」のメッセージを表示し、当選役抽選で選択役 C が当選すると液晶ディスプレイ 13 に「中押し」のメッセージを表示する。

30

【0025】

図 2 に示すように、スロットマシン 10 の内部には、スロットマシン 10 の各部を制御することによって遊技の実行及び進行を制御するメイン制御基板 50 と、液晶ディスプレイ 13 及びスピーカ 14 を制御することによって演出の実行及び進行を制御するサブ制御基板 52 とが設けられている。

【0026】

メイン制御基板 50 とサブ制御基板 52 とは、メイン制御基板 50 からサブ制御基板 52 へは遊技状態を示す情報など各種情報の送信が可能となっているが、サブ制御基板 52 からメイン制御基板 50 へは一切の情報を送信できないようになっている（情報の通信はメイン制御基板 50 からサブ制御基板 52 への一方通行となっている）。

40

【0027】

メイン制御基板 50 には、当選役抽選部（当選役抽選手段）54、及び、タイマ 56 が設けられている。当選役抽選部 54 は、遊技開始に伴って当選役抽選を実行する。タイマ 56 は、遊技が開始（有効化されたスタートレバー 26 が操作）されたことに伴ってリール 20a～20c が回転を開始した際に計時を開始し、新たな遊技開始に伴ってリール 20a～20c の回転が開始される毎に計時した値をリセットして新たな計時を開始する。このように、メイン制御基板 50 は、タイマ 56 により、リール 20a～20c の回転開始からの経過時間を測定している。

【0028】

メイン制御基板 50 には、リール駆動コントローラ 58 を介してリール 20a～20c

50

が接続されている。リール駆動コントローラ58には、第1～第3ステッピングモータ60a～60c、第1～第3センサ62a～62cが接続されている。第1～第3ステッピングモータ60a～60cの回転軸には、第1～第3リール20a～20cが取り付けられている。第1～第3ステッピングモータ60a～60cは、周知のように供給された駆動パルスの個数に応じた量(角度)だけ回転軸を回転させる。また、第1～第3センサ62a～62cは、第1～第3リール20a～20cに立設された第1～第3インデックス64a～64cと対面した際に検出信号を出力する。

【0029】

リール駆動コントローラ58は、第1～第3センサ62a～62cからの検出信号の出力、及び、各ステッピングモータ60a～60cに供給した駆動パルスの個数から各リール20a～20cの回転位置を把握できる。また、リール駆動コントローラ58は、把握した各リール20a～20cの回転位置に基づいて、各ステッピングモータ60a～60cに供給する駆動パルスの個数を制御することで、各リール20a～20cの回転位置を自在に制御できる。さらに、リール駆動コントローラ58は、各ステッピングモータ60a～60cに供給する駆動パルスの供給スピード(単位時間当たりの供給量)を制御することで、各リール20a～20cの回転スピードを自在に制御できる。

【0030】

メイン制御基板50は、遊技が開始されると、これに伴ってタイマ56を参照し、前回の遊技においてリール20a～20cの回転が開始されてから規定時間(例えば、4.1秒)が経過しているか否かを判定する。そして、規定時間が経過している場合は、リール駆動コントローラ58を作動させて各リール20a～20cの回転を開始させ、規定時間が経過していない場合は、規定時間が経過するのを待ってから各リール20a～20cの回転を開始させる。各リール20a～20cは、所定の加速期間を経て予め設定された一定速度まで加速され、一定速度に到達した後はこの一定速度で回転(定常回転)される。

【0031】

メイン制御基板50は、各リール20a～20cが定常回転となり、かつ、各リール20a～20cの回転位置が検知(第1～第3センサ62a～62cにより第1～第3インデックス64a～64cが検知)された場合に、ストップボタン30a～30cを有効化する。そして、メイン制御基板50は、有効化されたストップボタン30a～30cが操作されると、これに応答し、リール駆動コントローラ58を介して、押下されたストップボタン30a～30cに対応するリールの停止制御を行う。

【0032】

サブ制御基板52には、報知演出実行部(報知手段)70が設けられている。報知演出実行部70には、メイン制御基板50から、当選役抽選が実行されたときに当選役抽選の結果を示す情報が入力される他、ストップボタン30a～30cが有効化されたときにこの旨を示す情報が送信される。報知演出実行部70は、メイン制御基板50から送信された情報に基づいて、報知演出を実行する。

【0033】

具体的には、図3に示すように、報知演出実行部70は、メイン制御基板50から当選役抽選の結果を示す情報が送信されると、報知演出を実行するか否か(当選役抽選で選択役A～Cが当選したか否)を判定し、報知演出を実行する場合、ストップボタン30a～30cの有効化を示す情報の入力を待つ。そして、ストップボタン30a～30cの有効化を示す信号の入力がなされると、報知演出を実行する。

【0034】

以上のように、スロットマシン10では、ストップボタンの操作が無効化されている状態では報知演出を実行せずに、ストップボタンの操作が有効化されるのを待って報知演出を実行する。これにより、ストップボタンの操作が無効化されているにも係わらず報知演出が実行され、報知に従ってストップボタンを操作したにも関わらず、操作が無効化されて押し間違いとなってしまうといった問題を防止できる。

【0035】

10

20

30

40

50

なお、本発明は、ストップボタンの操作が有効化されるのを待って報知演出を実行すればよいので、細部の構成は上記実施形態に限定されず適宜変更できる。

【0036】

例えば、遊技開始から当選役抽選が実行されて報知演出の実行が決定されるまでの時間は一瞬である（報知演出が実行されることは遊技開始とほぼ同時に決定される）が、実際に報知演出が実行（ストップボタンの操作が有効化）されるまでには、リールの加速や回転インデックスの検知を挟むため時間が空いてしまう。そして、この間（遊技開始から報知演出が実行されるまでの間）は、報知演出が実行されることが決定されていたとしても遊技者はこれを知ることができない。このため、報知演出が行われることを知らずに報知演出が無い時と同じようにストップボタンを操作してしまい、報知演出に気付いたときは報知とは異なる操作態様でストップスイッチが操作済みの状態となっていた（押し間違いとなっていた）などの問題がある。

10

【0037】

このような問題を防止するために、図4に示すように、報知演出を実行することが決定されたとき（本例では、当選役抽選において選択役が当選した時点であり、遊技開始とほぼ同時）に、ストップボタンの操作が有効化された後に報知演出が実行されることを予告する予告演出を行ってもよい。こうすることで、押し間違いをより確実に防止することができる。

20

【0038】

また、上記実施形態では、選択役が当選すると必ず報知演出が実行される例で説明をしたが、所定条件を満たした場合に移行する特殊な遊技状態でのみ報知演出を実行し、これ以外の遊技状態では、選択役が当選しても報知演出を行わないようにしてもよい。また、選択役が当選した場合に遊技状態などに応じた抽選を行って、報知演出を実行するか否かを決定し、実行すると決定された場合にのみ報知演出を実行してもよい。もちろん、前述した例に限定されず、どのような場合に報知演出を行うかについては自由に設定できる。

20

【0039】

さらに、上記実施形態では、報知演出において、液晶ディスプレイにメッセージを表示することによって報知を行う例で説明をしたが、スピーカから音声を出力することによって報知を行ってもよい。さらに、液晶ディスプレイやスピーカ以外の演出装置（ランプなどの電飾装置や、アクチュエータによって可動する可動式役物）を用いて報知を行ってもよい。もちろん、報知の態様（どのような画像を液晶ディスプレイに表示するか、どのような音声をスピーカから出力するかなど）についても、前述した例に限定されず自由に設定できる。

30

【0040】

また、上記実施形態では、順押し、逆押し、中押しの3つの押し順（ストップボタンの操作順序）に対応した3種類の選択役を設ける例で説明をしたが、3つのストップボタンを有するスロットマシンでは、ストップボタンの操作順序が6通り存在するので、これら6通りの操作順序に対応する6種類の選択役を設けてもよい。もちろん、ストップボタンの押し順及び選択役の種類や数並びに組合せは、前述した例に限定されず自由に設定できる。

40

【0041】

さらに、上記実施形態のように、遊技開始やリールの回転開始から時間をおいてストップボタンの操作が有効化される遊技機では、ストップボタンの操作が無効化されていることや、あとどのくらいでストップボタンの操作が有効化されるのかが判らないと不便であるだけでなく、ストップボタンの操作が有効化された後に報知演出が行われるにもかかわらず報知演出が行われないときと同じようにストップボタンを操作してしまい押し間違いとなってしまう恐れもある。このため、ストップボタンの操作が無効化されていることや、あとどのくらいでストップボタンの操作が有効化されるのかについて報知することがほしい。

【0042】

50

なお、上記実施形態では、報知演出により、当選役抽選で当選した当選役を入賞させるためのストップボタンの操作順序を報知するタイプの遊技機に本発明を適用する例で説明をしたが、例えば、報知演出により、当選役抽選で当選した当選役を入賞させるためのストップボタンの操作タイミングを報知するタイプの遊技機に本発明を適用してもよい。また、報知演出により、当選役抽選で当選した当選役を報知するタイプの遊技機に本発明を適用してもよい。もちろん、前述した操作順序の報知や操作タイミングの報知、当選した当選役の報知などのうち1種類の報知のみを行うタイプの遊技機に限定されず、複数種類の報知を同時、または、複数種類の報知のいずれを実行するかを遊技状態などに応じて切り換えるタイプの遊技機に本発明を適用してもよい。

【0043】

また、上記実施形態では、リールが定常回転となり、かつ、リールの回転位置が検知された際にストップボタンを有効化する遊技機に本発明を適用する例で説明をしたが、本発明はこれに限定されるものではない。リールが定常回転となったことが検知された後にリールの回転位置を検知するように構成し、リールの回転位置が検知できた際にストップボタンを有効化する遊技機に本発明を適用してもよい。また、リールの回転位置を遊技毎に把握し直すことなく常時リールの回転位置を把握するように構成し、リールが定常回転となった際にストップボタンを有効化する遊技機に本発明を適用してもよい。

【0044】

さらに、上記実施形態では、前回の遊技の所定契機時から、今回の遊技の所定契機時までの時間が、規定時間を下回らないように構成されるとともに、前述した所定契機時が、リールの回転開始時である遊技機に本発明を適用する例で説明をしたが、所定契機時として、ストップボタンが有効化されたときなど、上述した以外のタイミングが設定された遊技機に本発明を適用してもよい。

【0045】

また、上記実施形態では、メイン制御基板からサブ制御基板へ、ストップボタンの操作が有効化された旨の情報を送信し、サブ制御基板がこの情報を受けると直ちに報知演出が実行される例、すなわち、ストップボタンの有効化と同時に（ほぼ同時を含む）に報知演出が実行される例で説明をしたが、本発明はこれに限定されるものではない。報知演出を実行するタイミングは、ストップボタンの操作の有効化以降であれば自由なタイミングに設定できるので、例えば、ストップボタンの操作が有効化された旨の情報を受けてから一定時間を空けた後に報知演出を行ってもよい。

【0046】

さらに、上記実施形態では、ストップボタンの操作が有効化された旨の情報を受けて（実際にストップボタンの操作が有効化されたことを受けて）報知演出を実行する例で説明をしたが、本発明はこれに限定されるものではない。例えば、リールの回転開始から、予め設定された設定時間が経過した際に、ストップボタンの操作が有効化されたとみなして、報知演出を実行するように構成してもよい。この場合、リールの回転開始からストップボタンが有効化されたとみなすのに十分な時間を設定時間として記憶させ、この設定時間が経過した際に、ストップボタンが有効化されたとみなして報知演出を実行すればよい。

【0047】

なお、ストップボタンの操作が有効化されるタイミングとしては、「リールが定常回転となり、かつ、リールの回転位置が検知されたとき」や、「リールの回転位置が検知されたとき」や、「リールが定常回転となったとき」など各種の場合が考えられる。このため、前述した設定時間の長さは、「リールの回転開始から、リールが定常回転となり、かつ、リールの回転位置が検知されるまでに十分な時間」や、「リールの回転開始から、リールの回転位置が検知されるまでに十分な時間」や、「リールの回転開始から、リールが定常回転となるのに十分な時間」など、遊技機の仕様に合わせて適宜設定または変化させればよい。

【0048】

もちろん、設定時間が経過したか否かの測定を開始するタイミングは、前述したように

10

20

30

40

50

リールの回転が開始されたタイミングに限定されず、例えば、遊技開始など、リールの回転開始以外のタイミングとしてもよい。この場合、例えば、遊技開始などの所定のタイミングから、予め設定された設定時間が経過した際に、報知演出を実行すればよい。この場合も、遊技機の仕様（設定時間が経過したか否かの測定をどのタイミングで開始するか）に合わせて、設定時間の長さなどを設定または変化させればよい。

【0049】

なお、遊技機の仕様によっては、設定時間が経過したか否かを測定している間にウェイト機能が発動される場合がある。このような仕様の遊技機としては、例えば、「前回の遊技でリールが定常回転となってから今回の遊技でリールが定常回転となるまでの時間が規定時間を下回らないようにウェイト機能を発動させるとともに、リールの回転開始から設定時間が経過した場合に報知演出を実行する遊技機」や、「前回の遊技でリールが回転を開始してから今回の遊技でリールが回転を開始するまでの時間が規定時間を下回らないようにウェイト機能を発動させるとともに、遊技開始から設定時間が経過した場合に報知演出を行う遊技機」などが挙げられる。そして、このような仕様の遊技機では、ウェイト機能が発動したか否かや、ウェイト機能が発動された時間の長さによって、設定時間として設定すべき時間の長さ（所定のタイミングからストップボタンの操作が有効化されたとみなせる時間の長さ）が異なる。よって、このような仕様の遊技機では、ウェイト機能が発動されたか否かや、ウェイト機能が発動された時間の長さなどを考慮して、設定時間の長さを設定または変化させることが好みしい。

10

20

【0050】

以上のように、実際にストップボタンの操作が有効化されたか否かによらず、所定のタイミングから設定時間が経過した際に、ストップボタンの操作が有効化されたとみなして、報知演出を実行する構成としても上述した実施形態と同様の効果を得ることができる。

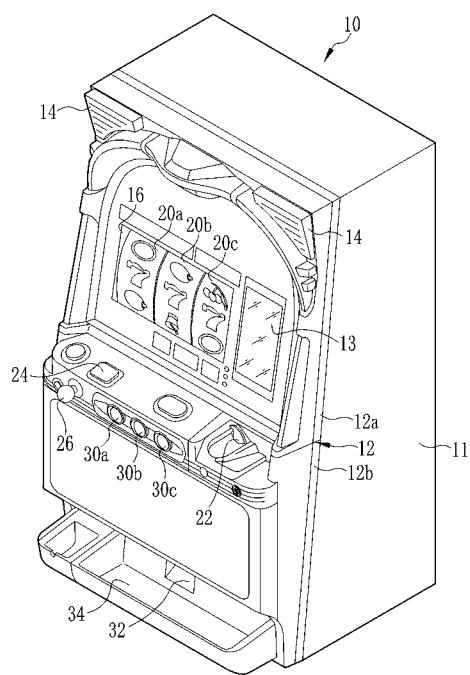
30

【符号の説明】

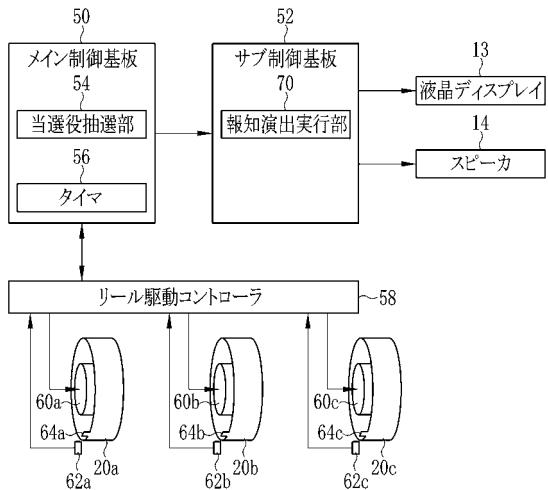
【0051】

- 10 スロットマシン（遊技機）
- 13 液晶ディスプレイ
- 14 スピーカ
- 20 a ~ 20 c リール
- 30 a ~ 30 c ストップボタン（ストップスイッチ）
- 50 メイン制御基板
- 52 サブ制御基板
- 54 当選役抽選部（当選役抽選手段）
- 56 タイマ
- 70 報知演出実行部（報知手段）

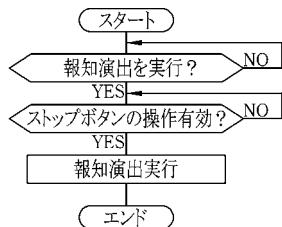
【図1】



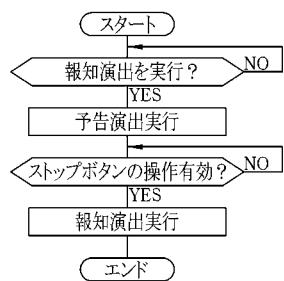
【図2】



【図3】



【図4】



フロントページの続き

(72)発明者 高野裕

東京都台東区東上野二丁目11番7号 株式会社オリンピア内

(72)発明者 山下裕史

東京都台東区東上野二丁目11番7号 株式会社オリンピア内

F ターム(参考) 2C082 AA02 BA02 BA22 BB02 BB16 BB56 BB78 BB83 BB93 BB94
BB96 CA02 CA24 CA25 CB04 CB23 CB32 CB49 CB50 CC01
CC12 CD12 CD19 CD23 CD25 CD31 CD41 CD51 DA52 DA54
DA58