

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第3766048号
(P3766048)

(45) 発行日 平成18年4月12日(2006.4.12)

(24) 登録日 平成18年2月3日(2006.2.3)

| | |
|--------------------------------|----------------------|
| (51) Int. Cl. | F I |
| A 6 3 F 5/04 (2006.01) | A 6 3 F 5/04 5 1 2 D |
| A 6 3 F 9/00 (2006.01) | A 6 3 F 5/04 5 1 2 Z |
| A 6 3 F 13/10 (2006.01) | A 6 3 F 5/04 5 1 6 C |
| | A 6 3 F 5/04 5 1 6 Z |
| | A 6 3 F 9/00 5 1 2 C |
| 請求項の数 2 (全 9 頁) 最終頁に続く | |

| | | | |
|------------|-------------------------------|-----------|--|
| (21) 出願番号 | 特願2002-243713 (P2002-243713) | (73) 特許権者 | 000169477 |
| (22) 出願日 | 平成14年8月23日(2002.8.23) | | アビリット株式会社 |
| (62) 分割の表示 | 特願平5-189214の分割 | | 大阪府大阪市中央区南船場2丁目9番14号 |
| 原出願日 | 平成5年6月30日(1993.6.30) | (74) 代理人 | 100078916 |
| (65) 公開番号 | 特開2003-117064 (P2003-117064A) | | 弁理士 鈴木 由充 |
| (43) 公開日 | 平成15年4月22日(2003.4.22) | (72) 発明者 | 木下 俊一 |
| 審査請求日 | 平成14年8月23日(2002.8.23) | | 大阪市鶴見区今津北4丁目9番10号 高砂電器産業株式会社内 |
| | | 審査官 | 一宮 誠 |
| | | (56) 参考文献 | 特開平03-136682 (JP, A) 実開平04-120785 (JP, U) |
| | | | 最終頁に続く |

(54) 【発明の名称】 ゲーム機およびスロットゲーム機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

ゲームの実行によって入賞が成立したとき所定の得点を付与し、得点表示器に総合得点を表示するとともに、前記得点表示器に表示された得点を用いて遊戯が行われるようにしたゲーム機であって、遊戯者による所定の遊戯操作がある毎に前記総合得点より一定の得点を減算するとともに、ゲームの実行によって入賞がある毎に前記総合得点に所定の得点を加算する演算を実行する演算手段と、前記総合得点が設定値に達したとき景品放出指令に応答して景品を放出する景品放出手段と、景品放出後に計時を開始するタイマと、機械各部をゲームの実行が不可能なロック状態に設定することが可能な制御手段とを備えており、前記演算手段は、景品が放出されるとき、総合得点より前記設定値を減算して、残りの得点を前記得点表示器に表示させ、前記制御手段は、景品放出後前記ロック状態に設定し、前記タイマが所定の時間を計時したとき前記ロック状態を解除するようにしたゲーム機。

【請求項2】

ゲーム毎に複数のリールを回転かつ停止させ、全リール停止時に各リールの所定のシンボルが停止ライン上に揃ったとき所定の得点を付与し、得点表示器に総合得点を表示するとともに、前記得点表示器に表示された得点を用いて遊戯が行われるようにしたスロットゲーム機であって、ゲーム毎に賭け点を設定するための賭スイッチと、賭スイッチの操作により総合得点より前記賭け点を減算するとともに、ゲームの実行により各リールの所定のシンボルが停止ライン上に揃う毎に前記総合得点に所定の得点を加算する演算を実行す

10

20

る演算手段と、前記総合得点が設定値に達したとき景品放出指令に応答して景品を放出する景品放出手段と、景品放出後に計時を開始するタイマと、機械各部をゲームの実行が不可能なロック状態に設定することが可能な制御手段とを備えており、前記演算手段は、景品が放出されるとき、総合得点より前記設定値を減算して、残りの得点を前記得点表示器に表示させ、前記制御手段は、景品放出後前記ロック状態に設定し、前記タイマが所定の時間を計時したとき前記ロック状態を解除するようにしたスロットゲーム機。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【産業上の利用分野】

この発明は、スロットゲームで停止ライン上に各リールの所定のシンボルが揃ったときやパチンコゲームで入賞口へパチンコ玉が入ったときに、所定の得点を付与するようにしたゲーム機およびスロットゲーム機に関する。

10

【0002】

【従来の技術】

従来の典型的なスロットゲーム機は、メダルの投入後に始動レバーを操作すると、3個のリールが一斉に回転を始め、その後、遊戯者が停止釘スイッチを操作する毎に対応するリールが回転を停止するものである。全てのリールが停止したとき、各リールの所定のシンボルが停止ライン上に揃っていると、そのゲームは入賞となり、所定の枚数のメダルがメダル受皿へ放出される。

上記したゲームの実行によって入賞がある毎にメダルが払い出され、その結果、メダル受皿には多数のメダルが溜まってゆく。

20

【0003】

【発明が解決しようとする課題】

メダル受皿に多数のメダルが溜まった時点で遊戯を終了する場合、遊戯者はメダル受皿よりメダルを掻き出して持ち運びが可能な箱に移し、その箱を景品交換所まで運んで景品と交換する必要があり、遊戯者にとって煩雑である。

また、遊戯者は、溜まったメダルの枚数を把握できないため、目的とする景品との交換が可能かどうかの判断が困難である。そのため、景品交換が可能であるにもかかわらずメダルの枚数が不足すると判断し、遊戯をさらに続けて全てのメダルを使い尽くしてしまうという問題もある。

30

【0004】

この発明は、上記問題に着目してなされたもので、総合得点の表示機能と景品の放出機能とを具備させることによって、景品の交換に伴う煩雑さを解消するとともに、景品の交換が可能かどうかの判断を容易にしたゲーム機およびスロットゲーム機を提供することを目的とする。

【0005】

【課題を解決するための手段】

請求項1の発明によるゲーム機は、ゲームの実行によって入賞が成立したとき所定の得点を付与し、得点表示器に総合得点を表示するとともに、前記得点表示器に表示された得点を用いて遊戯が行われるようにしたものであり、遊戯者による所定の遊戯操作がある毎に前記総合得点より一定の得点を減算するとともに、ゲームの実行によって入賞がある毎に前記総合得点に所定の得点を加算する演算を実行する演算手段と、前記総合得点が設定値に達したとき景品放出指令に応答して景品を放出する景品放出手段と、景品放出後に計時を開始するタイマと、機械各部をゲームの実行が不可能なロック状態に設定することが可能な制御手段とを備えている。前記演算手段は、景品が放出されるとき、総合得点より前記設定値を減算して、残りの得点を前記得点表示器に表示させる。前記制御手段は、景品放出後前記ロック状態に設定し、前記タイマが所定の時間を計時したとき前記ロック状態を解除する。

40

【0006】

請求項2の発明によるスロットゲーム機は、ゲーム毎に複数のリールを回転かつ停止さ

50

せ、全リール停止時に各リールの所定のシンボルが停止ライン上に揃ったとき所定の得点を付与し、得点表示器に総合得点を表示するとともに、前記得点表示器に表示された得点を用いて遊戯が行われるようにしたものであり、ゲーム毎に賭け点を設定するための賭スイッチと、賭スイッチの操作により総合得点より前記賭け点を減算するとともに、ゲームの実行により各リールの所定のシンボルが停止ライン上に揃う毎に前記総合得点に所定の得点を加算する演算を実行する演算手段と、前記総合得点が設定値に達したとき景品放出指令にตอบสนองして景品を放出する景品放出手段と、景品放出後に計時を開始するタイマと、機械各部をゲームの実行が不可能なロック状態に設定することが可能な制御手段とを備えている。前記演算手段は、景品が放出される時、総合得点より前記設定値を減算して、残りの得点を前記得点表示器に表示させる。前記制御手段は、景品放出後前記ロック状態に設定し、前記タイマが所定の時間を計時したとき前記ロック状態を解除する。

10

【0007】

【作用】

請求項1のゲーム機では、遊戯者により所定の遊戯操作がある毎に総合得点より一定の得点が減算され、ゲームの実行によって入賞がある毎に総合得点に所定の得点が加算される。現在の総合得点が得点表示器に表示されるので、景品の交換が可能かどうか分かる。総合得点が設定値に達すると、景品が放出され、設定値を越えた余りの得点が得点表示器に表示される。これにより遊戯者は景品交換所まで足を運ばなくても、その場で景品を獲得できる。景品放出後、機械各部は一時的にゲームの実行が不可能なロック状態となるが、所定の時間が経過すると、ロック状態は解除され、遊戯者は余りの得点を使って引き続きゲームが実行できる。

20

【0008】

請求項2のスロットゲーム機では、賭スイッチの操作により総合得点より賭け点が減算され、ゲームの実行により各リールの所定のシンボルが停止ライン上に揃う毎に総合得点に所定の得点が加算される。

【0009】

【実施例】

図1は、この発明の実施例を示す。この実施例のゲーム機本体1はスロットマシンであって、ゲーム機本体1の内部には、周面に複数のシンボルが表された3個のリール42A, 42B, 42Cが組み込まれている。

30

【0010】

ゲーム機本体1の前面の各リールの位置にはシンボル表示窓41が設けてあり、このシンボル表示窓41より各リール42A, 42B, 42Cの回転状態を観察できる。また、このシンボル表示窓41には複数本の停止ラインL1~L5が表してあり、リール停止時には、これら停止ライン上に各リール42A, 42B, 42Cの3駒分のシンボルが停止する。

【0011】

上記の構成の他に、機体前面には、メダル投入口7, 始動レバー43, リール毎の停止釘スイッチ44, 賭スイッチ45, 得点表示器6, 設定値表示器47などが表示されている。

40

【0012】

始動レバー43は3個のリール42A, 42B, 42Cを一斉に始動させるためのものである。各停止釘スイッチ44は回転中の各リールを個別に停止させるためのものである。

【0013】

この実施例のゲーム機は、ゲームの実行に先立ち1~複数枚のメダルをメダル投入口7より機体内に投入するよう設定されており、投入メダル1枚ごとに得点として5点が付与される。この加算された総合得点は前記得点表示器6に表示される。

【0014】

前記賭スイッチ45は、ゲームの開始を指示するとともに実行するゲームに賭ける得点(賭け点)を設定するためのもので、1ゲームにつき5回まで操作することができる。

50

【 0 0 1 5 】

前記賭スイッチ 4 5 の操作ごとに総合得点は 1 点ずつ減算され、前記停止ライン L 1 ~ L 5 が順次有効化される。この有効化されたいずれかの停止ライン L 1 ~ L 5 上に予め決められたシンボルの組み合わせが整列すると、ゲームは入賞となり、賭けた得点の値および成立したシンボルの組み合わせ内容に応じて、所定の得点が付与され、前記総合得点に加算される。

【 0 0 1 6 】

ゲームが進行して総合得点が設定値に達すると、総合得点から設定値が減算された後、景品放出部 2 より景品が放出される。このとき機体各部は一時的にゲームの実行が不可能なロック状態となるが、所定の時間が経過すると、ロック状態は解除され、再びゲームの実行が可能となる。

10

【 0 0 1 7 】

つぎに、景品収容部 2 は、前面にのぞき窓 1 5 および景品放出用の放出口 1 6 が設けられた箱状体であって、この箱状体の内部は、多数個の球状カプセル 1 7 を収容することが可能な空間となっている。各カプセル 1 7 は透明な合成樹脂成形体であって、内部に所定の景品が装填される。このカプセル 1 7 を 2 個の半球体に分割すれば、内部の景品を容易に取り出すことができる。

【 0 0 1 8 】

前記景品収容部 2 内の底部には、図 2 ~ 図 4 に示すように、平面形状が円板状をなす可動板 1 8 が回転可能に設けられている。この可動板 1 8 は回転駆動装置 1 9 に連繫された回転軸 2 0 上に水平状態で一体支持されている。前記回転駆動装置 1 9 は、正逆回転が可能なモータを駆動源とし、このモータの回転を歯車機構により低速回転に落とし、回転軸 2 0 へ伝達する。

20

【 0 0 1 9 】

前記可動板 1 8 には、同一円周上の対角位置に前記カプセル 1 7 を 1 個宛取り込むことが可能なカプセル取込口 2 1 , 2 1 が開設されており、各カプセル取込口 2 1 の口周縁には下方へ突出する筒状壁 2 2 が一体形成されている。可動板 1 8 の上面適所には複数のコイルスプリング 2 3 が縦設してあり、可動板 1 8 の回転時、これらコイルスプリング 2 3 と可動板 1 8 の上方位置に設けられた邪魔板 2 4 とで景品収容部 2 内のカプセル 1 7 を攪拌し、これによりカプセル 1 7 の詰まりを防止し、また、カプセル取込口 2 1 へのカプセル 1 7 の取込みを円滑化する。

30

【 0 0 2 0 】

前記可動板 1 8 の下方には、水平な支持板 2 5 が可動板 1 8 と平行に配備されている。前記支持板 2 5 は、可動板 1 8 に対し、カプセル 1 7 の直径とほぼ一致する間隔隔てて位置させてある。この支持板 2 5 の上面は、前記可動板 1 8 の各カプセル取込口 2 1 に嵌まったカプセル 1 7 を転動自由に支持する支持面 2 6 を構成し、この支持面 2 6 のカプセル 1 7 の転動路上に前記放出口 1 6 に連通するカプセル落下口 2 7 が 1 個開口してある。

【 0 0 2 1 】

前記支持板 2 5 と可動板 1 8 との間のカプセル 1 7 の通過位置であって、前記カプセル落下口 2 7 よりわずかに上流位置には、リミットスイッチ 2 8 より成るカプセル検出器 2 9 が配備してある。前記リミットスイッチ 2 8 は、図 5 および図 6 に示すように、押操作される操作片 3 0 を備え、この操作片 3 0 がカプセル 1 7 の通過位置に突出するようリミットスイッチ 2 8 が位置決めされる。従ってカプセル 1 7 がこのリミットスイッチ 2 8 の位置を通過すると、前記操作片 3 0 がカプセル 1 7 により押されてリミットスイッチ 2 8 の内部の接点が動作する。このリミットスイッチ 2 8 の作動により、カプセル落下口 2 7 に接近位置するカプセル取込口 2 1 にカプセル 1 7 が取り込まれていることを判別できる。

40

【 0 0 2 2 】

前記回転駆動装置 1 9 が駆動を開始した後、リミットスイッチ 2 8 が作動すると、その作動後、カプセル取込口 2 1 がカプセル落下口 2 7 を通過するに必要な時間だけ経過した適当な時間タイミングで回転駆動装置 1 9 が停止する。なおカプセル検出器 2 9 はリミット

50

スイッチに限らず、光電センサなどを用いて構成することも可能である。

【0023】

図7は、上記ゲーム機の電氣的構成を示し、CPU50、ROM51、RAM52、タイマ53から成る制御部49に、バス48を介して、メダル検出器31、始動レバー43、3個の停止釘スイッチ44、賭スイッチ45、カプセル検出器29、得点表示器6、設定値表示器47、回転駆動装置19の他に、3個のリールを駆動させるためのリール駆動機構39などが接続されている。

【0024】

図8は、この実施例における制御手順を示す。まず、メダルの投入があると、ステップ1(ST1)が「YES」となって、投入されたメダル数nに応じた得点t(5n)が総合得点Tに加算されて表示される(ステップ2)。

10

【0025】

つぎに、賭スイッチ45が押操作されるとステップ3が「YES」となり、CPU50はつぎのステップ4で、押操作の回数に応じた得点を総合得点Tより減算して総合得点Tを更新するとともに、この値を得点表示器6に表示した後、始動レバーの操作に待機する。

【0026】

始動レバー43が操作されると、ステップ5が「YES」となり、CPU50は前記リール駆動部39を駆動させて各リール42A、42B、42Cを一斉に始動させた後、いずれか停止釘スイッチ44の押操作に応じて対応するリールを停止させる(ステップ7、8)。すべてのリールが停止するとつぎのステップ9が「YES」となってステップ10へ移行し、有効化されたいずれかの停止ラインに入賞にかかるシンボルの組み合わせが成立したか否かがチェックされる。この判定が「YES」のとき、つぎのステップ11において、成立したシンボルの組み合わせに応じた得点を総合得点Tに加算して総合得点Tを更新し、この値を得点表示器6に表示する。

20

【0027】

つぎに、CPU50は、ステップ12において、総合得点Tが設定値Sに達したか否かをチェックする。この判定が「YES」のとき、総合得点から設定値Sを減算して総合得点Tを更新し、これを得点表示器6に表示した後、景品の放出を行う(ステップ13、14)。

【0028】

景品放出後、CPU50はタイマ53をスタートし、機体各部をゲームの実行が不可能なロック状態に設定する(ステップ15、16)。この後所定の時間が経過すると、ステップ17が「YES」となり、CPU50はつぎのステップ18でロック状態を解除した後、ステップ19で得点が残っているかどうかをチェックする。

30

【0029】

このステップ19の判定は、前記ステップ10が「NO」のとき、すなわち停止ライン上に入賞にかかるシンボルが成立しなかったときにも実行される。ステップ19が「YES」のとき、すなわち得点が残っているときはステップ3へ移行する。ステップ19が「NO」のときは、得点表示器6に表示される総合得点Tは「0」であり、ゲームを終了する。

40

【0030】

なお、この発明は、上記したスロットゲーム機に限らず、図9に示すようなパチンコゲーム機にも実施することが可能である。

図示のパチンコゲーム機は、景品収容部2上にゲーム機本体1を設置した構成のもので、機体内にメダルを投入することによりゲームの実行が可能となる。機体の前面には、遊戯盤3、操作ハンドル5、得点表示器6、メダル投入口7などが設けられている。

【0031】

前記遊戯盤3は、外周部の球通路8と遊戯盤面9とから成り、遊戯盤面9には、ここでは図示しないが、複数の障害釘がそれぞれランダム設定された位置に配置される。さらに、この遊戯盤面9の適宜位置には、複数の小入賞口10および大入賞口11が、また、盤面

50

中央の下部位置にはアウト球を取り込むためのアウト口 1 2 が、それぞれ設けられている。

【0032】

前記操作ハンドル 5 は図示しない打撃部を作動させ、内部より打撃部に供給されたパチンコ球を遊戯盤面 9 上へ打ち出すためのものである。

【0033】

前記メダル投入口 7 は、ゲームに先立ち、1 枚以上のメダルを投入するためのもので、メダルが投入されると、機体内部のパチンコ球収容部（図示せず）よりパチンコ球が打撃部へ供給されて、ゲームが可能となる。

【0034】

このパチンコゲーム機において、ゲームに先立ってメダルを 1 枚投入する毎に 10 点の得点を付与し、打球毎に得点を 1 点ずつ減算し、入賞口 10, 11 へパチンコ球が入る度に所定の得点を加算して、総合得点が定められた設定値に達したとき、景品収容部 2 より景品を放出するとともに、総合得点から設定値を減算する。現在の総合得点は得点表示器 6 に表示されるもので、総合得点がゼロになるまで打撃部へパチンコ球が自動供給される。

【0035】

なお、上記の実施例では、いずれもメダルの投入によりゲームを行うようにしているが、これに限らず、百円玉や五百円玉などの硬貨の投入により同様のゲームを実行するようにしてもよい。

【0036】

また、上記の実施例では、総合得点が所定の設定値に達することに対して景品を放出するようにしているが、これに限らず、景品引換券などを放出するようにしてもよい。

【0037】

【発明の効果】

この発明は上記の如く、総合得点の表示機能と景品の放出機能と具備させたから、景品の交換に伴う煩雑さを解消でき、景品交換が可能かどうかの判断も容易であるなど、発明目的を達成した顕著な効果を奏する。

【図面の簡単な説明】

【図 1】この発明の一実施例にかかるスロットゲーム機の外観を示す正面図である。

【図 2】図 1 の A - A 線に沿う断面図である。

【図 3】図 2 の B - B 線に沿う断面図である

【図 4】カプセル取込口がカプセル落下口に対向位置したときの図 2 の C - C 線に沿う断面図である。

【図 5】リミットスイッチの設置状態を示す拡大断面図である。

【図 6】リミットスイッチの設置状態を示す平面図である。

【図 7】実施例の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 8】実施例の制御手順を示すフローチャートである。

【図 9】他の実施例の外観を示す正面図である。

【符号の説明】

- 1 ゲーム機本体
- 2 景品収容部
- 6 得点表示器
- 16 放出口
- 18 可動板
- 19 回転駆動装置
- 42A, 42B, 42C リール
- 45 賭スイッチ
- 50 CPU
- 52 RAM

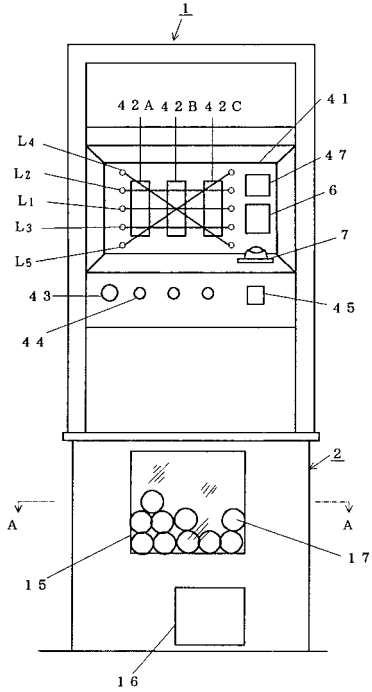
10

20

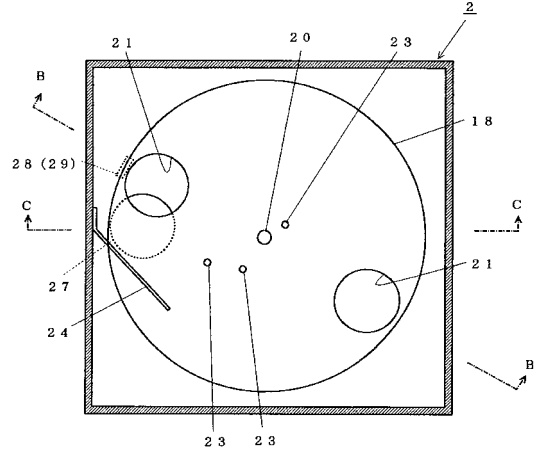
30

40

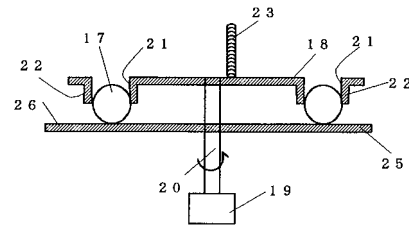
【図1】



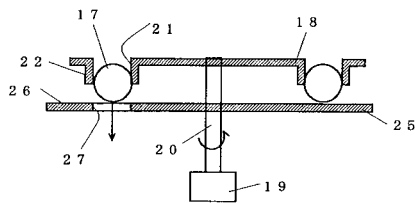
【図2】



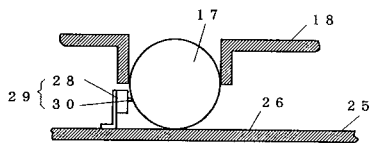
【図3】



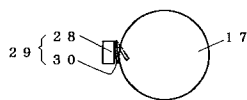
【図4】



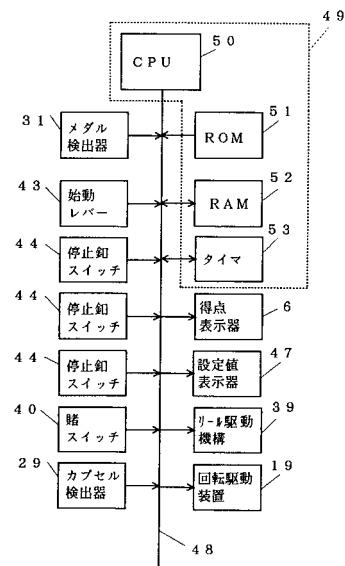
【図5】



【図6】



【図7】



フロントページの続き

(51)Int.Cl.

F I

A 6 3 F 13/10

(58)調査した分野(Int.Cl. , D B名)

A63F 5/04

A63F 7/02