

(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2006-167083**  
(P2006-167083A)

(43) 公開日 **平成18年6月29日(2006.6.29)**

(51) Int. Cl. F I テーマコード (参考)  
**A63F 5/04 (2006.01)** A63F 5/04 512E  
 A63F 5/04 516F

審査請求 未請求 請求項の数 11 O L (全 15 頁)

(21) 出願番号	特願2004-362464 (P2004-362464)	(71) 出願人	599115354 株式会社ドラゴン
(22) 出願日	平成16年12月15日 (2004.12.15)	(74) 代理人	100080838 弁理士 三浦 光康
		(72) 発明者	井上 治雄 東京都杉並区高井戸西1-15-12

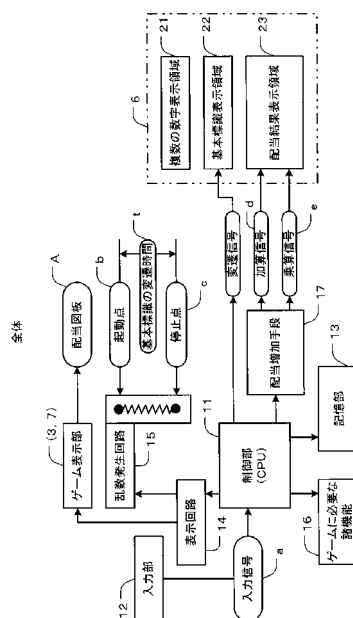
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 配当表示部に変化を持たせ、高得点獲得への期待感の向上を図ること。

【解決手段】 入力部、制御部、記憶部、表示部を備え、記憶部の情報に基づいて予め決められた入賞が得られたときに、前記表示部に該入賞に対応する配当表示が行われ、所定の遊戯媒体が払い出される遊技機に於いて、前記配当表示は、複数の数字と、これらの数字の間に位置し、加算又は乗算のいずれかを意味する一つの基本標識の停止態様とを含み、当該ゲームを実行中、入賞の成立に伴って配当を表示する際には、制御部は、前記基本標識の表示態様を変遷するように制御し、該配当結果は、前記基本標識の停止態様によって決定される遊技機。

【選択図】 図3



## 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

入力部、制御部、記憶部、表示部を備え、記憶部の情報に基づいて予め決められた入賞が得られたときに、前記表示部に該入賞に対応する配当表示が行われ、所定の遊戯媒体が払い出される遊技機に於いて、前記配当表示は、複数の数字と、これらの数字の間に位置し、加算又は乗算のいずれかを意味する一つの基本標識の停止態様とを含み、当該ゲームを実行中、入賞の成立に伴って配当を表示する際には、制御部は、前記基本標識の表示態様を変遷するように制御し、該配当結果は、前記基本標識の停止態様によって決定されることを特徴とする遊技機。

## 【請求項 2】

請求項 1 に於いて、基本標識の表示態様は「+」から「×」、または「×」から「+」のいずれかに変動可能であることを特徴とする遊技機。

10

## 【請求項 3】

請求項 1 に於いて、基本標識の表示態様は觀念が同一の「第 1 図形」から「第 2 図形」、または「第 2 図形」から「第 1 図形」のいずれかに変動可能であることを特徴とする遊技機。

## 【請求項 4】

請求項 1 に於いて、複数の数字表示領域は、横方向に所定間隔を有して「n個」配設され、一つの基本標識も、「n個」に対応して各数字表示領域の間に存在していることを特徴とする遊技機。

20

## 【請求項 5】

請求項 1 に於いて、遊技機の前面には、配当に関連付けられた配当図柄を表示する図柄表示画面が設けられ、基本標識で決定付けられた配当結果は、前記図柄表示画面に描写された配当図柄に関連付けられていることを特徴とする遊技機。

## 【請求項 6】

請求項 1 に於いて、配当結果は、乱数発生回路の作動時間、ゲーム表示部に描写された配当図柄に基づく数字表示領域に現れる数値情報及び基本標識 B の停止表示態様にそれぞれ決定付けられことを特徴とする遊技機。

## 【請求項 7】

請求項 1 に於いて、基本標識の表示態様を変遷は、回転、揺動、点滅のいずれかであることを特徴とする遊技機。

30

## 【請求項 8】

請求項 1 に於いて、基本標識の表示態様を変遷すると、外観上、変遷した基本標識に変遷を示唆する表示手段が付随することを特徴とする遊技機。

## 【請求項 9】

請求項 1 または請求項 8 に於いて、変遷態様と照明と変遷位置（場所の移動）を組み合わせたことを特徴とする遊技機。

## 【請求項 10】

請求項 1 に於いて、ゲームはサブゲームであり、基本標識に変遷は、該サブゲーム毎に繰り返され、配当結果は、常に該基本標識に決定付けられることを特徴とする遊技機。

40

## 【請求項 11】

請求項 1 に於いて、第 1 の数字表示領域～n個の数字表示領域に於いて、複数の数字表示領域を括弧の記号で括り、配当率を高め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、遊技機に関する。

## 【背景技術】

## 【0002】

遊技機の配当表示に関しては、普通一般に上部前面パネルに固定的に表示されている。

50

例えば日本国の特許文献 1 の図 3 には、スロットマシンの一例が開示され、該スロットマシンの上部前面パネルに複数列の配当表が表示されている。この配当表を有するスロットマシンの配当表示装置に於いて、表示画面上のシンボルが入賞ライン上に揃った場合には、上部前面パネルの配当表の横列の一つが点灯表示する。この実施例では、例えば「2BAR(上から 2 番目)の配当表示」が当該ゲームの配当結果であることをプレイヤーに示唆している。

【0003】

このように、従来の遊技機は、メインゲーム又はサブゲームのいずれであれ、当該ゲームの入賞に対応した配当表内の横の「BAR」を単に点灯表示するものであるから、プレイヤーにとって配当結果が判りにくいという問題点があった。特に、オッズ表示部(掛け率の符号「x」)は固定されていることから、配当結果に関して趣向を盛り上げることができないという欠点があった。また、サブゲームの配当表示に関しては、どのような計算式で配当がなされているのか、プレイヤーにとって判り難いという問題点があった。

10

【特許文献 1】特開 2002 - 204855 号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

本発明の第 1 の目的は、表示部に配当に関する情報に変化を持たせ、高得点獲得への期待感の向上を図ること。また、当該ゲームの配当結果を判りやすくことである。第 2 の目的は、簡単な表現形式を用いて、前記 1 の目的を達成することである。第 3 の目的は、プレイヤーに対して、ゲーム中に配当結果に期待感を抱かせ、ゲームが停止するまで、ドキドキ(興奮)させることである。第 4 の目的は、特に、サブゲームの配当表示に関して、どのような計算式で配当がなされているのかを知らせることである。

20

【課題を解決するための手段】

【0005】

本発明の遊技機は、入力部、制御部、記憶部、表示部を備え、記憶部の情報に基づいて予め決められた入賞が得られたときに、前記表示部に該入賞に対応する配当表示が行われ、所定の遊戯媒体が払い出される遊技機に於いて、前記配当表示は、複数の数字と、これらの数字の間に位置し、加算又は乗算のいずれかを意味する一つの基本標識の停止態様を含み、当該ゲームを実行中、入賞の成立に伴って配当を表示する際には、制御部は、前記基本標識の表示態様を変遷するように制御し、該配当結果は、前記基本標識の停止態様によって決定されることを特徴とする。その他の特徴は、従属項に記載されている。

30

【発明の効果】

【0006】

(1) 当該ゲーム中に配当を決定付ける基本標識の表示態様を変遷するので、高得点獲得への期待感の向上を図ることができる。また、計算式が表示されているから、当該ゲームの配当結果が判り易い。

(2) コペルニクスの発想により、一つの基本標識の表示態様を変遷するだけで良いから、簡単な表現形式を用いて、前記 1 の目的を達成することができる。

(3) 基本標識の表示態様を変遷が、ぐるぐる回る回転、交互に揺動、点滅のいずれかである場合には、ゲームが停止するまで、プレイヤーにドキドキ(興奮)させることが可能である。特に、変遷態様と照明、或いは変遷態様と照明と変遷位置(場所の移動)を組み合わせた場合には、大いに趣向を高めることができる。

40

(4) また、サブゲームに適用した場合には、その配当表示に関して、どのような計算式で配当がなされているのかを知らせることができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0007】

以下、図 1 乃至図 12 に示す本発明の実施形態により説明する。

【0008】

(1) 発明の実施の環境

50

図 1 は、本発明の遊技機 1 の一例を示す。遊技機 1 はスロットマシンである。図 1 を参照にして遊技機 1 の外観上の構成を説明する。

【 0 0 0 9 】

まず、2 は中央部の前面パネルで、この前面パネル 2 には、矩形状のメインゲーム表示部が設けられている。このメインゲーム表示部 3 には、例えば機械式の複数個のリール 4 が見える。リール 4 は、前面パネル 2 の裏側に位置している。また、リール 4 は、外周壁にシンボルを有し、かつ、制御部に制御されながら、駆動源の駆動力により回転する。

【 0 0 1 0 】

次に、5 は上部前面パネルで、この上部前面パネル 5 には、複数個の表示部が設けられている。その一つは、リール 4 を基準にして、リール 4 の上方に位置する配当表示部 6 である。この配当表示部 6 は、後述する制御部 1 1 の制御に基づき、プレイヤーが単数又は複数回のゲームで獲得した配当結果を表示する。なお、配当表示部 6 の設置箇所は、前面パネル 2 又は後述の操作パネル 8 でも良い。

10

【 0 0 1 1 】

配当結果は、メインゲームの表示部 3 に表れる表示結果（入賞ライン L のコンビネーション）又は後述するサブゲームの配当図柄 A に関連付けられている。また、配当結果は、本発明の本質的事項である一つの基準標識 B の停止態様によって決定付けられている。したがって、配当表示部 6 の配当内容は、制御部 1 1 の制御に基づいて基準標識 B と共に表示される。

【 0 0 1 2 】

次に、他の表示部 7 は、配当表示部 6 の上方に設けられている。一番上方の表示部は、普通一般に「サブゲーム表示部」と称されている。本発明の遊技機 X に関しては、該表示部 7 がメインゲーム（第 1 順位のゲーム）であっても、発明の本質的事項に影響はない。

20

【 0 0 1 3 】

次に、8 は中央部の前面パネル 2 の下方に設けられた操作手段用パネルで、該操作パネル 8 には、複数個のボタン式の操作手段 9 が設けられている。操作手段 9 には、例えば 1 枚用ベットボタン、複数枚用ベットボタン、クレジット用ボタン、払出し用ボタン、メインゲーム用開始ボタン、サブゲーム用開示ボタン、ゲーム停止用ボタンなどが配設されている。本発明に主に関係があるボタンは、ゲーム開始用ボタン 9 a , 9 b である。ゲーム停止は自動的に停止する場合もあるから、停止ボタンは、発明の限定的要件ではない。その他、遊技機 1 は、コイン投入口、払出し口等の付随的事項を備えている。

30

【 0 0 1 4 】

( 2 ) ゲームの開始と配当

ここでは、説明の便宜上、メインゲームとサブゲームの開始と配当に関して簡単に説明する。細部的事項（例えばベット、払出し等）に関しては、説明を割愛する。

まず、ゲームの開始に関して説明する。操作手段 9 のボタン 9 a を押すと、メインゲームが開始する。一方、操作手段 9 のボタン 9 b を押すと、サブゲームが開始する。本発明の遊技機 X は、各ゲーム開始に伴い乱数発生回路が起動すると共に、一つの基準標識の表示態様が変遷可能なので、メインゲームの開始、又はサブゲームの開始に起因して基準標識の表示態様が変遷する。本発明の具体的な実施例については後述する。

40

【 0 0 1 5 】

次に、配当に関して説明する。ボタン 9 a を操作すると、公知のように、操作信号が制御部に流れ、該制御部によってリール 4 の回転、音、ランプ等が制御されるから、停止信号までリール 4 は回転続ける。例えば各リール 4 が所定時間経過後に自動停止し、図 1 で示すように入賞ライン L 上に表示された各シンボルが揃った場合には、当該入賞役に応じた配当がなされる。この配当は、後述の配当増加手段を介して実行され、その配当結果は、配当表示部に表示される。

【 0 0 1 6 】

また、サブゲームは、メインゲームの表示結果が、所定の条件を満たした場合（例えば配当増加用の役が出た時）に可能である。そこで、ボタン 9 b を操作すると、メインゲー

50

ムに関連付けられたサブゲームが開始する。本発明の遊技機 X は、望ましくはサブゲームの配当図柄に関連付けられているので、サブゲームの内容について説明する。もちろん、遊技機 X は、メインゲームの表示結果に関連付けても良いことは前述したとおりである。

【0017】

### (3) サブゲームの内容

図2の(a)は、ゲーム表示部7に打ち上げ花火を表現した配当図柄Aが現れる。ここで「配当図柄」とは、文字、記号、図形、色彩、模様等を意味し、かつ、配当に関連付けている表現形式をいう。この配当図柄Aでは、夜空に打ち上げられた花火である。配当は花火の種類に関連付けられている。例えば大きな花火は「500点」、中間の花火は「100点」、小さい花火は「50点」である。このように花火の種類によって異なる配当が現れる。そこで、本発明の制御部は、サブゲームの開始中、基本標識表示領域22の基本標識Bの表示態様を変遷するように制御する。

10

【0018】

図2の(b)は、ゲーム表示部7に寿司を表現した配当図柄Aが現れる。この配当図柄Aは、合計9皿の寿司である(皿に寿司が載っている)。そこで、プレイヤーは、配当図柄Aの幾つか(例えば3個)を選択(例えばゲーム表示部の画面にタッチ)し、その後にボタン9bを操作する。この演出態様は適宜に表現され得る。ところで、サブゲームの実施例に於いて、操作レバーやボタン以外に、タッチパネルをゲーム開始用の操作手段9とすることができる。

【0019】

その他、サブゲームの種類としては、ルーレットゲーム、貯蓄ゲーム、ビンゴゲーム、モグラ叩きゲーム、メインゲームの結果を予測するゲーム(特許文献1)などが存在する。

20

【0020】

したがって、サブゲームの内容自体は、本発明の本質的事項ではない。しかし、本発明は、ゲーム表示部7に、配当に関連付けられた配当図柄Aを表示する単数(本実施例)又は複数の図柄表示画面7が設けられ、基本標識Bで決定付けられた配当結果は、前記図柄表示画面7に描写された配当図柄Aに関連付けられている点に特徴がある。

【0021】

### (4) 電子回路

電子回路は、図3で示すように、制御部(マイクロコンピュータ)11を中心に構成され、プログラム如何によって、メインゲーム又はサブゲームの配当結果が、配当表示部6の配当結果表示領域23に表示される。そして、配当結果表示領域23の表示内容は、ゲームを連続的に繰り返すと、変更可能である。

30

【0022】

図3を参照にして、電子回路の基本的構成を説明する。まず、基本的構成に符号を付けて簡単に説明する。

【0023】

11は入力部12の入力信号aを処理する制御部である。公知のように、制御部11には、図示しない電源ボックス、所定の周波数の矩形波を出力するクロック回路等が電氣的に接続している。また、制御部11には、本発明を実行処理するために必要な情報及び遊技機1のゲーム処理に必要なプログラムを格納した記憶部13が電氣的に接続している。記憶部13に格納されている基本標識に関する情報は後述する。

40

【0024】

制御部11は、入力部12の信号入力aに基づいて、記憶部13の情報にアクセスし、かつ、該記憶部13から情報を取得してゲーム表示部3,7に当該ゲームに必要な情報(配当図柄、基本標識、数字、配当結果、入賞の有無等)を、表示回路14を介して表示する。

【0025】

図1に示したメインゲーム表示部3は、機械的に回転するリール4なので、制御部11

50

は、メインゲームの開始時、リール 4 用の駆動源（ステッピングモータ）の起動及び停止を制御する。

【0026】

したがって、制御部 11 は、図示しないリール 4 の回転角位置を検出する検出手段が検出信号に基づいてメインゲーム表示部 3 の状態を制御する。また、制御部 11 には、乱数発生回路 15 及びゲームに必要な諸機能 16 が電氣的に接続している。

【0027】

なお、前記諸機能 16 には、クレジット機能（投入メダル枚数を記憶部に積算すること）、コインを払い出す機能（コインをホッパーから払い出し口へ放出すること）、切り換え機能（クレジットにするか、コインを払うかを決定すること）、照明点灯・点滅機能、これらに関連して表示回路 14 を制御する表示回路制御機能などがある。ゲームに必要な公知の諸機能 16 は、当業者にとって常識なので、詳細な説明を割愛する。

10

【0028】

（5）本発明の特徴部分

図 3 乃至図 6 を参照にして、本発明に関する事項を説明する。遊技機 X は、その前側に設けた配当表示部 6 にゲームで獲得した配当結果を、制御部 11 の制御に基づいて表示する。本実施例では、特にサブゲームで獲得した配当結果を、サブゲーム表示部 7 に現れた配当図柄 A 及び一つの基本標識 B に関連付けて配当表示部 6 に表示する。

【0029】

図 5 は配当表示部 6 の表示態様の変化を示す説明図である。図 5 の上方の四角括弧で示した配当表示部 6 は、サブゲーム開始前の配当表示部 6 の表示態様を示す。この表示態様から明らかなように、合計 5 個の計算をするための数字表示領域 21 と、各数字表示領域 21 の間にそれぞれ位置する一つの基本標識 B を表示するための「合計 4 個」の基本標識表示領域 22 と、矢印で示され、かつ、これらの表示領域 21, 22 に関連付けられた配当結果表示領域 23 とか成る。

20

【0030】

本実施例では、数字表示領域 21 には、予め「5」と「10」と「30」と「10」と「20」の算用数字が順番に固定表示されている。また、変遷可能な一つの基本標識 B は、プラスを意味する状態「+」で停止表示している。さらに、配当結果表示領域 23 は空欄となっている。

30

【0031】

ところで、前記基本標識表示領域 22 は、小さい四角括弧や小さい印で区画されていないが、ここで意味する領域は、プレイヤーの視線を基準にして基本標識 B が存在する箇所を判別可能な前後の数字表示領域 21, 21 の間の領域を意味する。もちろん、基本標識表示領域 22 を四角括弧や小さい印で表示しても良い。

【0032】

一方、図 5 の中間及び下方の四角括弧 6 は、当該ゲーム終了後の配当表示部 6 の表示態様を示す。図 5 の中間は、最初のサブゲームが終わった結果、現在、第 1 の数字表示領域「5」と第 2 の数字表示領域「10」との間の基本標識 B が、「+」から「×」へ変遷（その場で変化）したことを意味する。したがって、ここでの「変遷」の用語は、「+」が他の場所へと移ることではない。

40

【0033】

次に、図 5 の下方は、二回目のサブゲームが終わった結果、現在、第 1 の数字表示領域「5」と第 2 の数字表示領域「10」との間の基本標識 B が、「×」から「+」へ変遷したこと、及び第 4 の数字表示領域「10」と第 5 の数字表示領域「20」との間の基本標識 B が、「+」から「×」へ変遷したことを意味する。

【0034】

上記に於いて、配当結果表示領域 23 には、「100」、「245」の数字がそれぞれ普通の計算式に基づいて配当結果が現れる。これらの実施例に於いて、計算式に特別な価値を付加する（配当率を高める）ために、例えば二回目のサブゲームに於いて、第 1 の数

50

字表示領域「5」～第4の数字表示領域「10」を括弧の記号で括り、それに第5の数字表示領域「20」を乗算しても良い。そうすると、配当結果が「1, 100」となるから、期待感を一層向上させることができる。

【0035】

(6) 基本標識の表示態様の変遷

基本標識の表示態様の変遷について説明する。操作手段9のサブゲーム開始用ボタン9bを操作すると、図3で示すように、ゲーム開始信号aが、制御部(CPU)11に入る。これによりゲームが開始する。ゲームが開始すると、制御部11は乱数発生回路15を起動させる。ここでは、上方の起動点bを、当該ゲームの開始時点とする。一方、下方の停止点cを、当該ゲームの終了時点とする。

10

【0036】

しかして、制御部11は乱数発生回路15を作動中の起動点bから停止点cまでの間(当該ゲーム中に)、各基本標識表示領域22の基本標識Bの表示態様を変遷するように制御する。

【0037】

図6に基本標識Bの変遷態様を示す。まず、図6の(a)は、望ましくは、基本標識Bが加算又は乗算のいずれかを意味する「+」の記号であり、ゲーム中に「+」から「x」、または「x」から「+」のいずれかに変動していることを示す。この場合、「+」の記号は、例えばその場で、ぐるぐる回転する回転方式である。この場合変化する度に照明(で示す)するように演出している。

20

【0038】

次に図6の(b)は、基本標識Bが加算又は乗算のいずれかを意味する「+」の記号であり、「+」の状態と「x」の状態が交互になるように変化される揺動方式である。この場合最終的に停止した態様(例えば「+」の状態)を照明(で示す)するように演出している。

【0039】

次に、図6の(c)は、基本標識Bが加算又は乗算のいずれかを意味する「+」の記号であり、ゲーム中に「+」または「x」が途中で消え、最終的に「+」または「x」で停止する。この場合も図6の(a)と同様に合変化する度に照明(で示す)するように演出している。したがって、ここでの「変遷態様」は、ぐるぐる回る回転、交互に揺動、点滅のいずれかである。

30

【0040】

なお、図6(a)、(b)、(c)で示した変遷態様は、それぞれの基本的な変化の態様を説明したものであるから、これらの基本的な変化と共に、図6で示すように照明を移動させながら、最終的に停止した方を用いることが考えられる。この場合、上記(a)や(c)のように並列させる場合のみならず、上記(b)のような表示態様も考えられる。そこで、趣向を高めるために、実施例レベルでは、変遷態様と照明、或いは変遷態様と照明と変遷位置(場所の移動)を組み合わせている。

【0041】

図4は、本発明の本質的事項を概略的に示している。図3及び図4から理解が可能であるように、特に、本発明に関係がある制御部11の機能は、図示しない加算演算子及び乗算演算子を有する配当増加手段17と乱数発生回路15である。

40

【0042】

しかして、配当増加手段17は、図柄表示画面7に描写された配当図柄配A及び基本標識Bの停止表示態様に関連して加算信号d又は乗算信号eを配当表示部6側に出力する。また、上述したように、乱数発生回路15の起動点(当該ゲームの開始時点)b、及び該回路15の停止点(当該ゲームの停止時点)cは、基本標識Bの変遷時間「t(数秒～数十秒)」に関連している。

【0043】

換言すれば、配当結果は、乱数発生回路15の作動時間t、図柄表示画面7に描写され

50

た配当図柄配 A に基づく数字表示領域に現れる数値情報（例えば「5」、「10」など）及び基本標識 B の停止表示態様にそれぞれ決定付けられる。なお、乱数発生回路 15 等は、図 4 で示すようにサブゲーム毎（メインゲームの場合には、メインゲーム毎）に繰り返される。したがって、遊技機 X の配当結果は、少なくとも加算又は乗算のいずれかを意味する基本標識 B の停止態様によって決定付けられる。

【0044】

（7）フローチャート

図 7 を参照にして、実施例のフローチャートを簡単に説明する。S1 はメインゲームからサブゲームへ移行したことを意味する。サブゲームへ移行は、所定の条件を充足した場合に移行可能である。実施例如何によっては、メインゲームの「役物」に関連付けて、数字表示領域 21 には、予め「5」と「10」と「30」と「10」と「20」の算用数字が順番に単数又は複数個固定的に表示しても良い（本実施例）。もちろん、メインゲームの「役物」に関連付けずに予め数字表示領域 21 を固定的に表示しておいても良い。

10

【0045】

S2, S3 はサブゲームのスタート及び基本標識 B の変遷である。操作手段 9b を操作すると、サブゲームがスタートすると共に、基本標識 B が変遷する。この時、サブゲーム表示部 7 に、例えば花火（配当図柄）A が夜空に舞い上がる。舞い上がった花火 A は、その大きさに態様して配点に変化する。この配点の合計が、基本標識 B の停止態様に影響を与える。

【0046】

S4 では、サブゲームの終了及び基本標識 B の停止である。基本標識 B の停止は、乱数発生回路の停止と同時に停止する。この停止は自動であるが、操作手段 9 で実行することも可能である。そして、S5 は、基本標識 B の停止と同時に配当表示をする。S6 は、サブゲームからメインゲームへ移行する。

20

【実施例】

【0047】

本発明の実施の形態に於いて、メインゲーム表示部 3 は、機械式に回転するリール 4 であることを説明したが、図 8 で示すように、メインゲーム表示部 3 は、ビデオタイプであっても良い。また、基本標識 B は、「+」の記号の他に、文字や図形であっても良い。例えば図 9 で示すように、観念が同一の加算及び乗算として定義付けした第 1 図形（例えばキャラクター）B を、表現を変えた第 2 図形 B、又は第 2 図形 B から第 1 図形のいずれかに変動させても、発明の本質的事項は同一である。

30

【0048】

配当表示部の数字表示領域 21 の数字は、メインゲームの入賞態様に関連付けると共に、サブゲームにも関連付けることが望ましいから、実施例によっては、数字表示領域 21 の数字を可動的なものにすることもできる。

【0049】

ところで、図 1 及び図 8 で示すように、本実施例では、配当表示部 7 を他の表示部 3, 7 と別箇独立に図示したが、配当表示部 7 を表示部 3, 7 と別箇独立に設けるか、それとも、表示部 3 又は表示部 7 に置換する（表示部の中に、複数の数字表示領域、基本標識表示領域、配当結果表示領域を表示すること）は、発明の目的・効果との関係では、本発明の本質的事項ではない。

40

【0050】

したがって、本発明の本質的事項は、遊技機の前側に設けた表示部に、計算をするための「第 1 領域」と「第 2 領域」とを設け、これらの領域の間に、配当結果を決定付ける一つの基本標識表示領域を設け、ゲームが開始すると、前記制御部は、当該ゲーム中に前記基本標識表示領域の基本標識の表示態様を変遷するように制御し、該配当結果は、少なくとも加算又は乗算のいずれかを意味する該基本標識の停止態様によって決定付けられることである。

【0051】

50



図 1 1 は、サブゲーム表示部 7 の中に数字、基本標識 B 及び配当結果を表示する実施例である。この実施例では、サブゲーム表示部 7 に表示されている配当図柄（花火）と共に、計算をするための複数個の数字（合計 5 個）、一つ基本標識 B（合計 4 個）及び配当結果（配当 1 1 0 点）が横一連に表示されている。

【 0 0 5 2 】

図 1 2 は、メインゲーム表示部 3 の中に数字、基本標識 B 及び配当結果を表示することができる旨の実施例である。このメインゲーム表示部 3 の中に数字、基本標識 B 及び配当結果も前記図 1 2 と同様に横一連に表示され得る。

【 0 0 5 3 】

それ故に、メインゲーム表示部 3 又はサブゲーム表示部 7 の中に数字、基本標識 B 及び配当結果を表示する実施例も本発明の内容に含まれる。 10

【 0 0 5 4 】

なお、上述に於いて、「第 1 領域」、「第 2 領域」等の領域は、プレイヤーを基準にした場合には、遊技機の前側に設けた表示部（例えば 3, 6, 7）に、その可視範囲内に於いて、メインゲーム又はサブゲームの図柄（シンボルなど）と識別できる場所をいう。

【 0 0 5 5 】

したがって、配当に関するデータが制御部で制御された場合には、配当に関する表示は、各実施例のように表われる。

【 0 0 5 6 】

最後に、図 1 2 に記憶部 1 3 に格納されている基本標識に関する情報を簡単に説明する 20。1 3 a は検索データ（基本標識）、1 3 b は該検索データ 1 3 a に関連付けられた基本標識 B の停止態様情報、1 3 c は乱数値情報である。検索データ 1 3 a は項目単位で管理され、また、停止態様情報 1 3 b は配当レベルで管理され、さらに、乱数値情報 1 3 c は、いわゆる配当テーブルであり、乱数値（配当値）で管理されている。

【 0 0 5 7 】

付言すると、前記検索データ 1 3 a の一つの基本標識は、計算式の記号、立体的形状、図形（キャラクターも含む）等がそれぞれ項目単位で管理されている。

【 0 0 5 8 】

したがって、制御部 1 1 が記憶部 1 3 の検索データ 1 3 a にアクセスした時は、本実施例では、加算又は乗算のいずれかを意味する計算式の記号「+」にアクセスして、当該ゲームの基本標識 B を特定し、図 6 で示すように、当該ゲームを実行中、基本標識「+」の表示態様を変遷するように制御する。 30

【 0 0 5 9 】

また、制御部 1 1 は、当該ゲームの実行中、入賞の成立に伴って配当を表示する際には、停止態様情報 1 3 b 及び乱数値情報 1 3 c に基づいて当該配当結果の基本標識 B の停止態様を決定する。

【 0 0 6 0 】

そこで、本実施例の配当表示は、プレイヤーの視覚に対して、配当に関する計算式が一瞥して判るように、最終的に、複数の数字と、これらの数字の間に基本標識 B を位置付け、かつ、一つの基本標識 B の停止態様によって決定される構成を採用している。 40

【産業上の利用可能性】

【 0 0 6 1 】

本発明は、主にパチンコ機、スロットマシン等の遊技機の業界で利用される。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 6 2 】

【図 1】本発明が適用される第 1 の実施形態の遊技機の外觀構成を示す斜視図。

【図 2】サブゲームの内容を示す概略説明図。

【図 3】本発明の全体を示すブロック的な説明図。

【図 4】本発明の主要部を示す概略説明図。

【図 5】本発明の配当表示部に概略説明図。

【図6】基本標識の変遷例を示す説明図。

【図7】一実施例のフローチャート。

【図8】本発明が適用される第2の実施形態の遊技機の外観構成を示す斜視図。

【図9】基本標識の異なる実施例を示す説明図。

【図10】サブゲーム表示部の中に数字、基本標識及び配当結果を表示する実施例の説明図。

【図11】メインゲーム表示部の中に数字、基本標識及び配当結果を表示する実施例の説明図。

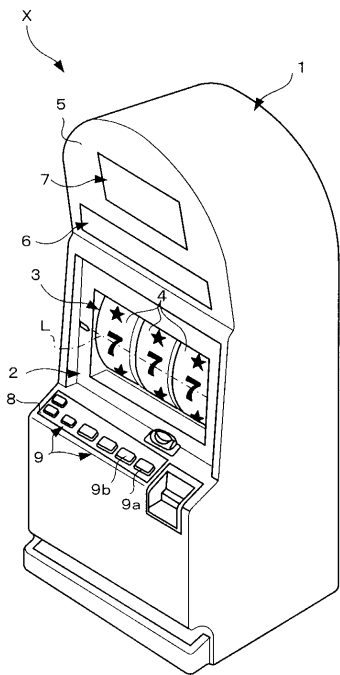
【図12】記憶部に格納されている基本標識に関する情報の説明図。

【符号の説明】

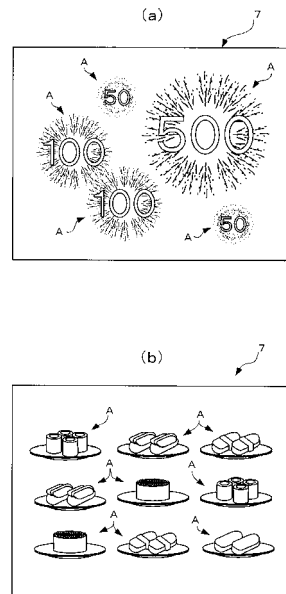
【0063】

X...配当表示装置、1...遊技機、2, 5...前面パネル、3...メインゲーム表示部(ゲーム表示部)、4...リール、5...上部前面パネル、6...配当表示部、7...サブゲーム表示部(ゲーム表示部)、8...操作パネル、9...操作手段、11...制御部、12...入力部、13...記憶部、14...表示回路、15...乱数発生回路、16...必要な諸機能、17...配当増加手段、21...数字表示領域、22...基本標識表示領域、23...配当結果表示領域、A...配当図柄、B...基本標識。

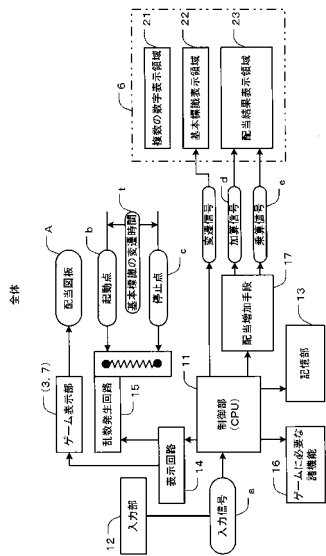
【図1】



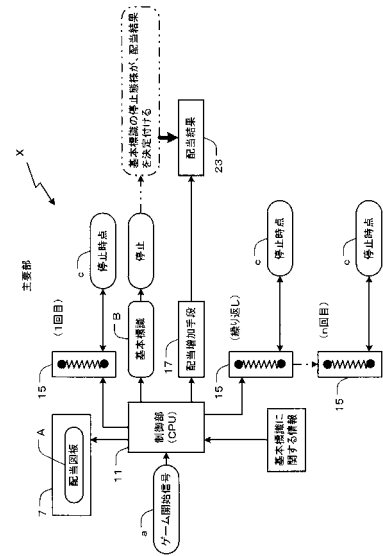
【図2】



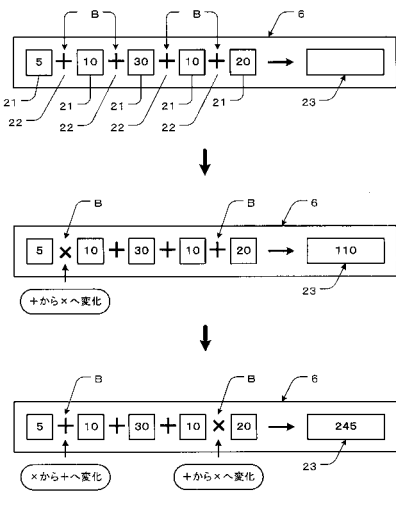
【 図 3 】



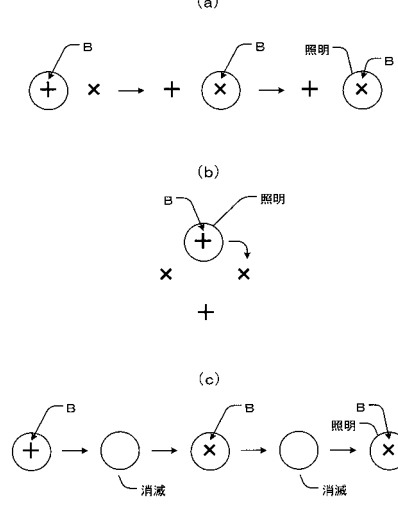
【 図 4 】



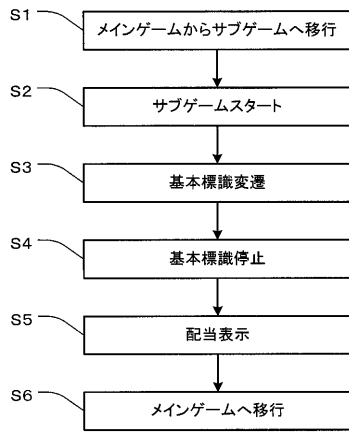
【 図 5 】



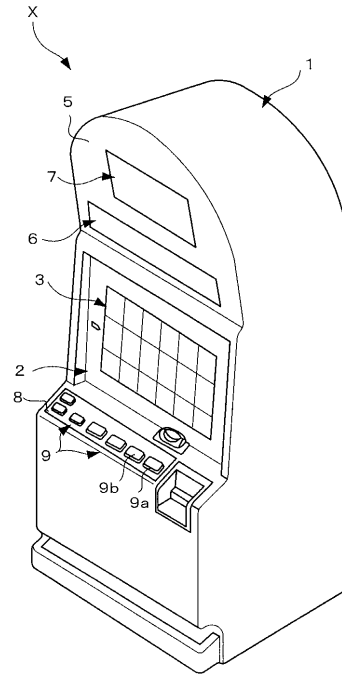
【 図 6 】



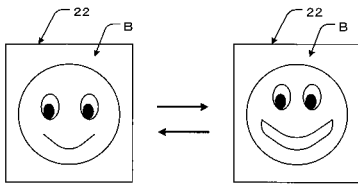
【 図 7 】



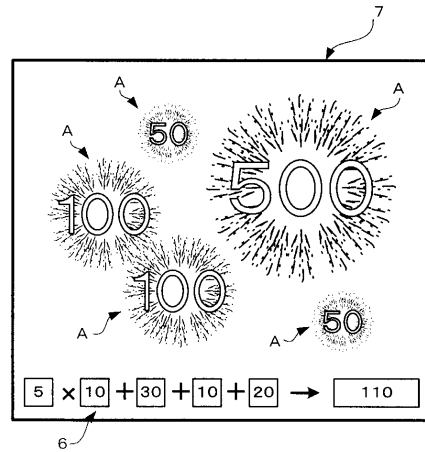
【 図 8 】



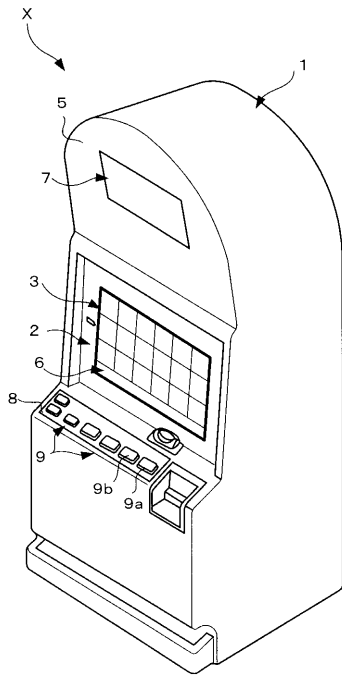
【 図 9 】



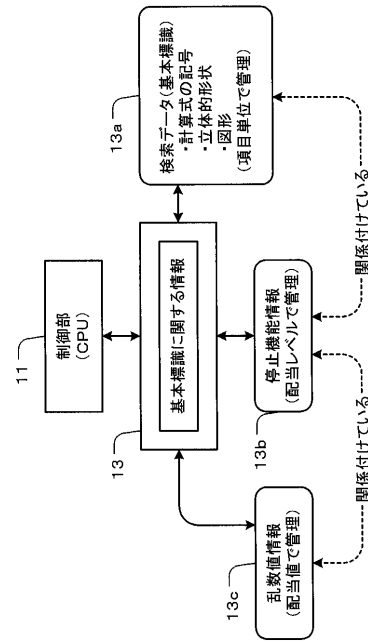
【 図 10 】



【 図 1 1 】



【 図 1 2 】



【 手続 補正 書 】

【 提 出 日 】 平 成 16 年 12 月 17 日 (2004.12.17)

【 手続 補 正 1 】

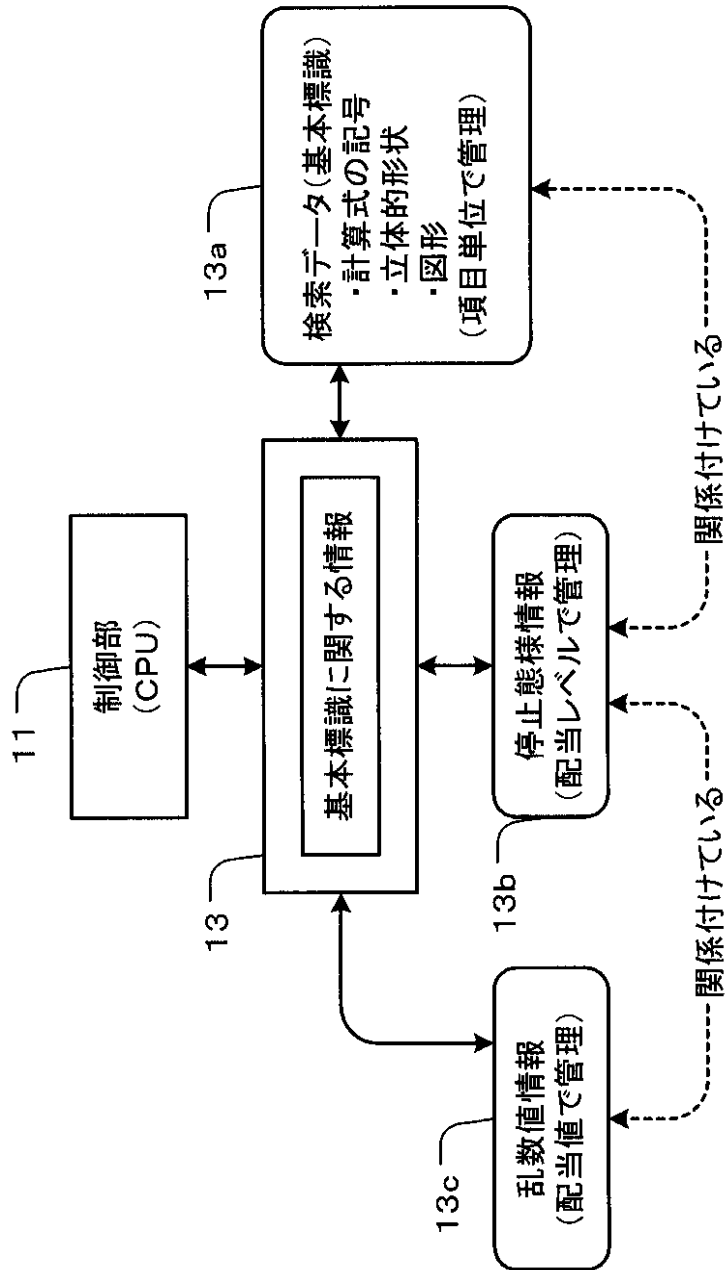
【 補 正 対 象 書 類 名 】 図 面

【 補 正 対 象 項 目 名 】 図 1 2

【 補 正 方 法 】 変 更

【 補 正 の 内 容 】

【 図 1 2 】



【 手続補正書 】

【 提出日 】 平成 17 年 1 月 17 日 (2005.1.17)

【 手続補正 1 】

【 補正対象書類名 】 図面

【 補正対象項目名 】 図 1 0

【補正方法】変更

【補正の内容】

【図10】

