

(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2005-287885

(P2005-287885A)

(43) 公開日 平成17年10月20日(2005. 10. 20)

(51) Int. Cl.⁷

A63F 5/04

A63F 7/02

F I

A63F 5/04

5 1 2 D

A63F 7/02

3 5 O Z

テーマコード (参考)

2 C O 8 8

審査請求 未請求 請求項の数 6 O L (全 13 頁)

(21) 出願番号 特願2004-108931 (P2004-108931)

(22) 出願日 平成16年4月1日(2004. 4. 1)

(71) 出願人 000108937

ダイコク電機株式会社

愛知県名古屋市中村区那古野1丁目47番

1号 名古屋国際センタービル2階

(74) 代理人 100095751

弁理士 菅原 正倫

(72) 発明者 片瀬 宏之

愛知県名古屋市中村区那古野1丁目47番

1号 名古屋国際センタービル2階 ダイ

コク電機株式会社内

(72) 発明者 長谷 哲

愛知県名古屋市中村区那古野1丁目47番

1号 名古屋国際センタービル2階 ダイ

コク電機株式会社内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技データ表示装置

(57) 【要約】

【課題】特定の遊技機の稼動低下を招来することなく、ストックの増減数を遊技者に報知することが可能な遊技データ表示装置を提供することを課題とする。

【解決手段】スロットマシン4の主制御部401は内部当選したボーナスをRAM413にストックし、所定のストック放出条件が成立することによりストックしたボーナスが発生可能となるように制御する。台別情報表示端末3のCPU311が前回のボーナス発生から今回のボーナス発生までの間のストック増減数を算出し、ボーナス間ゲーム数履歴・ストック増減数表示エリア31bの表示がストック増減数表示に切換えられて「ストック増減数」を表示する。

【選択図】図6

(a) 5つ増えた場合



(b) 1つ減った場合



(c) 増減なし



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

内部当選したボーナスを累積的にストックし、所定のストック放出条件が成立することに応じて前記ストックしたボーナスが発生可能となるように制御する遊技機の遊技データを表示する遊技データ表示装置であって、

ボーナスの発生回数を表示するボーナス発生回数表示手段と、

ボーナスが発生する毎に、前回のボーナス発生から今回のボーナス発生までの間におけるボーナスのストック数の増加或いは減少を示すストック増減情報を表示するストック増減情報表示手段と、

を備えたことを特徴とする遊技データ表示装置。

10

【請求項 2】

前記ストック増減情報表示手段は、遊技機から出力されるボーナスのストックを示すストック信号と、ボーナスの発生を示すボーナス発生信号とに基づいて、前回のボーナス発生から今回のボーナス発生までの間におけるストックの増減数を求め、表示することを特徴とする請求項 1 に記載の遊技データ表示装置。

【請求項 3】

遊技機から出力されるゲームの開始を示すゲームスタート信号と、ボーナスの発生を示すボーナス発生信号とに基づいて、ボーナスが発生してから次のボーナスが発生するまでのゲーム数（以下、ボーナス間ゲーム数という）の履歴情報を表示するボーナス間ゲーム数履歴表示手段を備えたことを特徴とする請求項 1 又は 2 に記載の遊技データ表示装置。

20

【請求項 4】

遊技機から出力されるゲームの開始を示すゲームスタート信号と、ボーナスのストックを示すストック信号とに基づいて、ボーナスをストックしてから再度ストックするまでのゲーム数の履歴情報を表示するストック間ゲーム数履歴表示手段を備えたことを特徴とする請求項 1 ないし 3 のいずれか 1 項に記載の遊技データ表示装置。

【請求項 5】

前記ボーナス間ゲーム数履歴表示手段及び前記ストック増減情報表示手段は、1 のデータ表示部に前記ボーナス間ゲーム数の履歴情報及び前記ストック増減情報を切換えて表示することを特徴とする請求項 3 に記載の遊技データ表示装置。

【請求項 6】

前記ストックの増加数が所定数以上の場合に、遊技者に特典を付与する特典付与手段を備えたことを特徴とする請求項 1 ないし 5 のいずれか 1 項に記載の遊技データ表示装置。

30

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、パチンコ機やスロットマシン等の遊技機の遊技データを表示する遊技データ表示装置に関する。

【背景技術】**【0002】**

最近の遊技機（特にスロットマシン）は、例えば特許文献 1 に示すように内部当選したボーナスをストックする機能を備えたものが多い。そして、ストックしたボーナスの入賞に際して、ボーナスの発生に意図的に偏りをもたせ、遊技性の向上を図った遊技機がある。

40

【0003】

【特許文献 1】特開 2003 - 236063 号公報

【発明の開示】**【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

このような遊技機においてはストック数の多寡が出玉率に影響を与え、ストック数が多いほど出玉率が高くなる傾向にある。従って、遊技者は少しでもストック数の多い遊技機

50

で遊技したいと考えるが、表面上はストック数が多いのか少ないのか判別できないので、ストック数を表示して欲しいという要望を抱いている。しかしながら、このような要望に応えてストック数を素直に表示してしまうと、ストック数の少ない遊技機の稼動が低下するという別の問題が発生してしまう。

【0005】

本発明は上記した背景をもとになされたもので、特定の遊技機の稼動低下を招来することなく、ストックの増減数を遊技者に報知することが可能な遊技データ表示装置を提供することを課題とする。

【課題を解決するための手段及び発明の効果】

【0006】

10

上記課題を解決するために本発明の遊技データ表示装置は、内部当選したボーナスを累積的にストックし、所定のストック放出条件が成立することに応じてストックしたボーナスが発生可能となるように制御する遊技機の遊技データを表示する遊技データ表示装置であって、

ボーナスの発生回数を表示するボーナス発生回数表示手段と、

ボーナスが発生する毎に、前回のボーナス発生から今回のボーナス発生までの間におけるボーナスのストック数の増加或いは減少を示すストック増減情報を表示するストック増減情報表示手段と、

を備えたことを特徴とする。

【0007】

20

上記本発明の遊技データ表示装置は、前回のボーナス発生から今回のボーナス発生までの間に、ストック数が増加したのか或いは減少したのかのストック増減情報を表示するストック増減情報表示手段を備えており、遊技者はボーナスが発生する都度、ストックの増減情報（例えば増減数）を確認することができるので、少なくとも自分自身が遊技を継続している期間中において幾つのストックが溜まったのか、或いは幾つのストックを放出したのかを認識することができる。また、ストックの絶対数は表示されないとともに、ボーナスが発生したときに限り増減情報が表示されるもので、非稼動状態の遊技機のストック数が遊技者に知られて、稼動低下の原因となってしまうことがない。

【0008】

その際、ストック増減情報表示手段は、遊技機から出力されるボーナスのストックを示すストック信号と、ボーナスの発生を示すボーナス発生信号とに基づいて、前回のボーナス発生から今回のボーナス発生までの間におけるストックの増減数を求め、表示することができる。このように、ストック信号、ボーナス発生信号に基づいて、ストックの増減数が求められ表示され、遊技者はボーナスの発生の都度ストック増減数を認識できる。

30

【0009】

また、遊技機から出力されるゲームの開始を示すゲームスタート信号と、ボーナスの発生を示すボーナス発生信号とに基づいて、ボーナスが発生してから次のボーナスが発生するまでのゲーム数（以下、ボーナス間ゲーム数という）の履歴情報を表示するボーナス間ゲーム数履歴表示手段を備えることができる。

【0010】

40

さらに、遊技機から出力されるゲームの開始を示すゲームスタート信号と、ボーナスのストックを示すストック信号とに基づいて、ボーナスをストックしてから再度ストックするまでのゲーム数の履歴情報を表示するストック間ゲーム数履歴表示手段を備えることができる。

【0011】

このように、ボーナス間ゲーム数の履歴情報やストック間ゲーム数の履歴情報が求められ表示され、遊技者にはストック増減数の情報に加えてこれらの情報を認識することができる。

【0012】

また、ボーナス間ゲーム数履歴表示手段及びストック増減情報表示手段は、1のデータ

50

表示部にボーナス間ゲーム数の履歴情報及びストック増減情報を切換えて表示することができる。このように、データ表示部には、ボーナス間ゲーム数に加え、ストック増減数を表示し、遊技者はボーナスの発生間隔の情報及びストック増減数とを認識でき、遊技機の過去の傾向といまの状態（ボーナスの出易い状態）を把握することがある程度できるとともに、切換え表示としており表示スペースもコンパクトにできる。

【0013】

さらに、ストックの増加数が所定数以上の場合に、遊技者に特典を付与する特典付与手段を備えることができる。このように、ストック数が所定数以上増加した場合、特典を付与するようにしており、遊技者に別の楽しみが付加され、ボーナス発生時にストック数を期待感をもって確認することができる。ストックの増加数が所定数以上の場合は、自動的に呼び出しランプを点灯するようにして、例えばドリンク券をプレゼントするなどの特典を付与するようにでき、遊技者サービスのイベントの実施が可能となる。

10

【発明を実施するための最良の形態】

【0014】

（実施例）

以下、本発明の実施の形態につき、図面を参照して説明する。図1は、遊技データ表示システム100の全体概略図である。遊技データ表示システム100は、ホールコンピュータ1と、複数のスロットマシン4、4（以下4で代表させることもある）と、それらスロットマシン4、4とホールコンピュータ1とを繋ぐ通信網10とを含んで構成されている。スロットマシン4、4とホールコンピュータ1との通信経路上には、台別情報表示端末（遊技データ表示装置）3、3（以下3で代表させることもある）が配置されている。

20

【0015】

図2は、スロットマシン4及び台別情報表示端末3の正面図である。スロットマシン4は、筐体を有し、その筐体内にはステッピングモータで回転駆動される3体のリールが収容されている。各リールには図柄（数字を含む図柄）が描かれている。中央部に設けられた表示窓40から各リールの3図柄分が視認可能となっており、これによって左、中、右図柄表示部41L、41C、41Rの図柄表示領域が形成されている。

【0016】

表示窓40の下部にはメダル投入口42、遊技者が3枚掛けゲームを設定するために操作するMAXBETスイッチ43、遊技者がクレジットを解除するために操作する精算スイッチ44が設けられている。さらにその下部には、遊技を開始するためのスタートスイッチ（スタートレバー）45、左、中、右図柄表示部41L、41C、41Rの図柄変動を停止させるための遊技者が操作する左、中、右ストップスイッチ46L、46C、46Rが設けられている。最下部にはメダル払出口47、メダル貯留皿48が設けられている。

30

【0017】

筐体上部には、音声情報を遊技者に提供する報知装置として機能するスピーカ49、49が対をなす形にて設けられている。また、スピーカ49、49の近傍に液晶表示部50が設けられ、遊技の演出を画像情報として遊技者に提供する報知装置としても機能する。これら報知装置により、遊技に関する情報が画像、色彩および音声のいずれか、またはそれらが組み合わされて遊技者に提供される。

40

【0018】

スロットマシン4の上方に位置して台別情報表示端末3が設けられている。台別情報表示端末3は、中央にデータ表示部31、中央下部に呼出スイッチ32、上部にBIGボーナスランプ33、左右に一对のREGボーナスランプ34、34及び一对の呼出ランプ35、35が設けられている。

【0019】

次に、図3に示すのは、図1の遊技データ表示システム100のブロック図である。ホールコンピュータ1は、CPU101、ROM102、RAM103、入出力インターフェイス105（I/O）、HDD104（ハードディスクドライブ）を含み、これらはバスを介して相互通信を行う。入出力インターフェイス105を介してモニタ107が接続

50

される。HDD 104には、プログラム格納領域、遊技データ管理領域が割り振られている。遊技データ管理領域には、スロットマシン4から送られてくる遊技データが集計されて、データベース(データ配列)が作成される。ホールコンピュータ1のCPU101は、モニタ107とともに、スロットマシン4の遊技データを出力する情報出力手段を構成するものである。

【0020】

台別情報表示端末3は、CPU311、ROM312、RAM313及び入出力インターフェイス314を含む制御部301、表示基板302及び表示部31、呼出スイッチ32、BIGボーナスランプ33、REGボーナスランプ34及び呼出ランプ35を含んで構成されている。台別情報表示端末3のデータの表示部31には、ボーナス回数、前回ボ

10

【0021】

図4はスロットマシン4の電氣的構成を概略的に示すブロック図である。スロットマシン4の主制御部であるメイン基板401は、演算装置であるCPU411と、各種プログラムや抽選判定用テーブルが予め記憶された読み取り専用記憶装置であるROM412と、読み書き可能な主記憶装置でありワークエリアとして使用されるRAM413と、入出力インターフェイス414とを中心に構成されている。これらの装置は、図に表れていないバスで相互に接続されている。

【0022】

メイン基板401には、操作部からの操作信号が、入出力インターフェイス414を経て入力される。メイン基板401に入力された信号は、CPU411に入力される。各操作部は、スタートスイッチ45、左、中、右ストップスイッチ46L、46C、46R、投入メダル検知部42a、MAXBETスイッチ43、精算スイッチ44及び電源スイッチなどを含むものである。遊技が行われている最中の処理は、ROM412に格納されているシーケンスプログラムがCPU411に逐次読み出されて、RAM413に記憶され、遊技の進行に応じて実行される。処理の実行結果は、CPU411から入出力インターフェイス414を介して各動作部(リール駆動部51、メダル払出部52、各種表示ランプ53)に出力される。

20

【0023】

入出力インターフェイス414を介して表示制御部54及び音声出力部55と電氣的に接続されている。ROM412には、画像表示プログラム、画像データ、音声出力プログラムおよび音声データ等が記憶されており、スロットマシン4の動作に応じてCPU411に読み出される。プログラムの実行とともに、表示制御部54、音声出力部55にそれぞれ画像データ信号、音声データ信号が出力される。液晶表示部50は、表示制御部54を介して制御される。スピーカ49は、音声出力部55、AMP56(アンプリファイア)を介して制御される。

30

【0024】

リール駆動部51は、CPU411から出力された駆動パルス信号によって、その動作が制御される。リール51L、51C、51Rは、リール位置検知部57によって1回転ごとに基準位置が検知され、リール基準位置信号がCPU411に入力される。その情報

40

【0025】

スロットマシン4が備える外部出力端子57からは、次に示す信号が出力される。

アウト信号：メダル投入枚数に応じた出力

セーフ信号：メダル払出枚数に応じた出力

スタート信号(ゲームスタート信号)：ゲームの開始に応じた出力

BIGボーナス発生信号：BIGボーナス発生時に出力

REGボーナス発生信号：REGボーナス発生時に出力

BIGストック信号：BIGボーナスをストック時に出力

REGストック信号：REGボーナスをストック時に出力

50

【 0 0 2 6 】

なお、ボーナスについて、次のように説明できる。

ボーナスとは、出玉率が著しく高まった状態となることを指す。また、ボーナスは出玉率の高まった期間が比較的長く続き、獲得可能となる出玉が多いBIGボーナスと、BIGボーナスと比べ出玉率の高まった期間が短く、獲得可能となる出玉が少ないREGボーナスとに区分される。以下においては単にBIG、REGと記載することもある。

【 0 0 2 7 】

また、ホールコンピュータ1と台別情報表示装置（遊技データ表示装置）3,3の通信経路上には、中継装置を配置して、各スロットマシン4からのデータを一時的または継続的に蓄積及び管理するように構成することができる。

10

【 0 0 2 8 】

台別情報表示端末3のCPU311（ボーナス発生回数表示手段）は、ボーナスの発生回数を表示する機能を有している。CPU311（ストック増減情報表示手段）は、遊技機から出力されるボーナスのストックを示すストック信号と、ボーナスの発生を示すボーナス発生信号とに基づいて、前回のボーナス発生から今回のボーナス発生までの間におけるボーナスのストックの増減数を求め、表示部31に表示する機能を有している。

【 0 0 2 9 】

CPU311（ボーナス間ゲーム数履歴表示手段）は、遊技機から出力されるゲームの開始を示すゲームスタート信号と、ボーナスの発生を示すボーナス発生信号とに基づいて、ボーナスが発生してから次のボーナスが発生するまでのゲーム数（以下、ボーナス間ゲーム数という）の履歴情報を表示する機能を有している。CPU311（ストック間ゲーム数履歴表示手段）は、遊技機から出力されるゲームの開始を示すゲームスタート信号と、ボーナスのストックを示すストック信号とに基づいて、ボーナスをストックしてから再度ストックするまでのゲーム数の履歴情報を表示する機能を有している。

20

【 0 0 3 0 】

CPU311（ボーナス間ゲーム数履歴表示手段及びストック増減情報表示手段）は、1のデータ表示部にボーナス間ゲーム数の履歴情報及びストック増減情報を切換えて表示する機能を有している。CPU311（特典付与手段）は、ストックの増加数が所定数以上の場合、遊技者に特典を付与する機能を有している。

【 0 0 3 1 】

本実施例では、台別情報表示端末側で表示手段及び演算手段の機能を有する所謂スタンドアロンで運用する形態としている。つまり台別情報表示端末3はデータだけを遊技機から入手できれば、ホールコンピュータなしでも運用は可能である。なお、ホールコンピュータ1のCPU101が、台別情報表示端末3の表示基板302を介して表示部31の表示を制御する指令機能をもって構成することも勿論可能である。つまり、表示手段はCPU311でもよいし、CPU101であってもよい。また、演算手段も同様にCPU311でもよいし、CPU101であってもよい。

30

【 0 0 3 2 】

図5は、台別情報表示端末3の表示部31の表示例を示す。表示部31は蛍光表示管で構成されている。表示部31において、上部左側にゲーム数表示エリア31a、上部右側にボーナス間ゲーム数履歴・ストック増減数表示エリア31b、下部にBIG・REG回数表示エリア31dの各表示エリアが形成されている。ゲームスタート信号と、BIGボーナス発生信号或いはREGボーナス発生信号とに基づいて、ボーナス間のゲーム数がRAM313のゲーム数記憶領域に時系列的に記憶される。ボーナス間ゲーム数履歴・ストック増減数表示エリア31bにおいて、通常時には「ボーナス間ゲーム数」の履歴を過去10回分だけ（左側を最新として10回分）グラフで表示し、ボーナス発生時にはストックの増減数を切換え表示する。ボーナス間ゲーム数履歴の表示の場合、1目盛り（発光部材よりなる単位ドットD）はゲーム数100回を表す。ボーナス間ゲーム数履歴の表示エリア31bの下部には、ボーナス種別表示エリア31cが形成され、「BIG」ボーナスの場合、「」マークを付与するようにしている。ボーナス間ゲーム数履歴の表示エリア

40

50

3 1 bにおける左側「只今」は、当日の現在のボーナス間ゲーム数を表す。

【0033】

ゲーム数表示エリア3 1 aにおいては、只今のボーナス間ゲーム数（図5において「2 3 4」）と、「本日の累計ゲーム数（図5において「3 7 5 6」）とを表示する。BIG・REG回数表示エリア3 1 dにおいては、「BIG回数（BIGボーナス発生回数）」と「REG回数（REGボーナス発生回数）」とを過去2日分まで表示する。図5において本日は、「BIG」が「1 5」、「REG」が「7」と表示されている。1日前は、「BIG」が「3」、「REG」が「0」と表示されている。また2日前は、「BIG」が「3 2」、「REG」が「2 5」と表示されている。右端には過去最高の「BIG回数」の記録（図5において「8 8」）が残され表示されるようにしている。

10

【0034】

図6は、ストック増減数の表示例を示す。ボーナス発生時には、ボーナス間ゲーム数履歴・ストック増減数表示エリア3 1 bの表示が切り、BIGとREGの合計ストックの増減数を表示する。図6（a）は、前回ボーナス発生時点から今回ボーナス発生時点までのストックが5つ増えた場合の例を示し、「+ 5」と表している。すなわちストックが6つあり、今回のボーナス発生で1つ消化され、結果として「+ 5」となったことを表している。

【0035】

図6（b）は、ストックが1つ減った場合を示し、「- 1」と表している。すなわち前回のボーナス発生時点から今回のボーナス発生までの間にストックが増加しないままボーナスが発生してストックが1つ消化され、結果として「- 1」となったことを表している。本実施例のスロットマシンはボーナスが発生することなくストックが自然消滅することはないので、「- 1」より減少することはない。図6（c）は、ストックの増減なしの場合を示し、「0」と表している。すなわち前回のボーナス発生時点から今回のボーナス発生までの間にストックが1つ増加した後ボーナスが発生して1つ消化され、結果として「0」となったことを表している。

20

【0036】

スロットマシンの動作の仕組みはよく知られており、主要な点のみ説明する。主制御部4 0 1においては、メダルの投入に応じて入賞ライン6 1, 6 2, 6 3（図2参照）が有効化され、各ラインに対応するランプが点灯されるとともに、スタートスイッチ4 5からゲーム開始信号が入力されることに伴って、大当たり（ボーナスともいう）や小役等の予め定められた複数種類の役のうちいずれを当選とするかを決定するための抽選処理が実行される。このような抽選処理は、主制御部4 0 1にて発生させた乱数のサンプリングと、サンプリング乱数に基づき複数種類の役のうちいずれの役に当選しているか、あるいはハズレかを判定することにより行われる。すなわち、主制御部4 0 1のCPU 4 1 1は、抽選手段として機能する。

30

【0037】

ここで、主制御部4 0 1は、内部当選したボーナスをRAM 4 1 3にストックして、所定のストック放出条件が成立した場合にボーナス図柄を揃えること（ボーナス入賞）が可能となるように遊技制御（リール制御を含む）を実行する。すなわち、スロットマシン4

40

は、いわゆる「ストック機」として構成されている。ボーナスに内部当選することは、上記した抽選処理においてボーナスに当選することを意味しており、実質的なボーナスの発生とは直結してない。

【0038】

左、中、右ストップスイッチ4 6 L, 4 6 C, 4 6 Rを操作すると、対応する左、中、右リール5 1 L, 5 1 C, 5 1 Rを内部当選フラグに基づいて停止させる。左、中、右リール5 1 L, 5 1 C, 5 1 Rが停止した時点で入賞役に対応する図柄が左、中、右図柄表示部4 1 L, 4 1 C, 4 1 Rに表示された場合にメダルを払い出す。

【0039】

ボーナスのストックがある状態で放出条件が成立すると、放出するボーナスの種類を決

50

定した後、そのボーナスの放出フラグをたて入賞可能な状態となる。ボーナス以外の役は内部当選したゲームに限り入賞可能な状態となる。左、中、右リール51L, 51C, 51Rは最大4図柄の範囲で引込み制御が実行され、当選フラグに対応する図柄を引込んだり、或いは非当選の役に対応する図柄が揃わないようにする。

【0040】

なお、ストック放出条件としては、予め決定されたストックゲーム数を消化することとし、ストックゲーム数をボーナスが終了する毎に抽選で決定する。例えば1~1500ゲームの範囲内で抽選により決定し、そのゲーム数を消化した時点で放出フラグが成立する。また、その他ストック放出条件としては、特定の小役が成立することとし、例えば毎ゲーム「1/700」の確率で抽選する小役に当選すると放出フラグが成立するように設定できる。上記以外にも様々な条件を設定することが可能である。

【0041】

このように、スロットマシン4における制御装置401は、所定のストック放出条件の成立の有無を判定する手段(CPU411)と、ストック放出条件が成立した場合に、ボーナス記憶手段にストックされたボーナスを消費してボーナス入賞が可能となるようにリール駆動部51を制御する手段(CPU411)とを含んで構成される。

【0042】

次に、台別情報表示端末3の表示制御について、図7に示すフローチャートに従って説明する。ステップS1において、ゲームのスタート信号の入力があつたか否かを判定し、NOの場合、ステップS4に移行する一方、YESの場合、「ボーナス間ゲーム数」と「累計ゲーム数」をインクリメントし(S2)、表示部31のゲーム数表示エリア31aの表示を更新する(S3)。続いてステップS4において、BIGストック信号の入力があつたか否かを判定し、NOの場合、ステップS6に移行する一方、YESの場合、「BIGストック数」をインクリメントする(S5)。続いてステップS6において、REGストック信号の入力があつたか否かを判定し、NOの場合、ステップS8に移行する一方、YESの場合、「REGストック数」をインクリメントする(S7)。

【0043】

次に、ステップS8において、BIGボーナス発生信号(BIG信号)の入力があつたか否かを判定し、NOの場合、ステップS18に移行する一方、YESの場合(BIGボーナス発生の場合)、「BIG回数」をインクリメントし(S9)、BIG・REG回数表示エリア31dの本日BIG回数の表示を更新する(S10)とともに、「BIGストック数」をデクリメントする(S11)。そして、台別情報表示端末3のCPU311が前回のボーナス発生時点から今回のボーナス発生時点までの間のストック増減数を算出し(S12)、ボーナス間ゲーム数履歴・ストック増減数表示エリア31bの表示がストック増減数表示に切換えられて「ストック増減数」を図6に示すように表示する(S13)。

【0044】

続いてステップS14において、BIG信号の入力が停止されたか否かを判定し、YESの場合、ボーナス間ゲーム数履歴・ストック増減数表示エリア31bの表示がボーナス間ゲーム数履歴表示に切換えられて「ボーナス間ゲーム数」の履歴表示を更新する(S15)とともに、ボーナス種別表示エリア31cに「」マークを表示し(S16)、その後「ボーナス間ゲーム数」をリセットする(S17)。

【0045】

次に、ステップS18において、REGボーナス発生信号(REG信号)の入力があつたか否かを判定し、NOの場合、リターンする一方、YESの場合、「REG回数」をインクリメントし(S19)、BIG・REG回数表示エリア31dの本日REG回数の表示を更新する(S20)とともに、「REGストック数」をデクリメントする(S21)。そして、台別情報表示端末3のCPU311が前回のボーナス発生時点から今回のボーナス発生時点までの間のストック増減数を算出し(S22)、ボーナス間ゲーム数履歴・ストック増減数表示エリア31bの表示がストック増減数表示に切換えられて「ストック

増減数」を図6に示すように表示する(S23)。

【0046】

続いてステップS24において、REG信号の入力が停止されたか否かを判定し、YESの場合、ボーナス間ゲーム数履歴・ストック増減数表示エリア31bの表示がボーナス間ゲーム数履歴表示に切換えられて「ボーナス間ゲーム数」の履歴表示を更新する(S25)とともに、「ボーナス間ゲーム数」をリセットする(S26)。

【0047】

このように、台別情報表示端末3のデータの表示部31では、前回のボーナス発生時点から今回のボーナス発生時点までの間に、ストック数が増加したのか或いは減少したのかのストック増減数をストック増減数表示エリア31bに表示するようにしており、遊技者はボーナスが発生する都度、ストックの増減数を確認することができるので、少なくとも自分自身が遊技を継続している期間中において幾つのストックが溜まったのか、或いは幾つのストックを放出したのかを認識することができる。また、ストックの絶対数は表示されないとともに、ボーナスが発生したときに限り増減情報が表示されるもので、非稼動状態の遊技機のストック数が遊技者に知られて、稼動低下の原因となってしまうことがない。

10

【0048】

また、表示部31のボーナス間ゲーム数履歴・ストック増減数表示エリア31bでは、ボーナスが発生し次にボーナスが発生するまでのゲーム数の過去の履歴を表示するエリアとして機能し、ボーナス間ゲーム数の履歴とストック増減数とを切換え表示することができるので、ボーナス間ゲーム数に加え、ストック増減数を表示し、遊技者はボーナスの発生間隔の情報及びストック増減数とを認識でき、遊技機のいまの状態(ボーナスの出易い状態)を把握することがある程度でき、ゲームを継続する意欲を持続する効果も期待できる。また、切換え表示としており、表示スペースもコンパクトにできる。

20

【0049】

なお、ストックの増加数が所定以上、例えば10以上の場合に、遊技者に特典を付与するようにしてもよい。例えばストック増加数が10以上の場合、台別情報表示端末3の呼出ランプ35を自動的に点灯するようにして、例えばドリンク券をプレゼントするなどの特典を付与するようにでき、遊技者サービスのイベントの実施が可能となる。遊技者に別の楽しみが付加され、ボーナス発生時にストック数を期待感をもって確認することができる。

30

【0050】

また、本実施例に次のような変形を加えてもよい。

(1) 遊技機(スロットマシン4)と別体でデータの表示部31を設けたが、遊技機と一体に設けてもよい。

(2) 遊技機としてスロットマシン4に適用した例を示したが、ストック機能を有したパチンコ遊技機に適用することも可能である。パチンコ遊技機に適用した場合、ボーナスを大当たりと置き換えできる。

【0051】

(3) ボーナス間のゲーム数の履歴を表示したが、ボーナスをストックしてから再度ストックするまでのゲーム数の履歴を表示するストック間ゲーム数履歴表示手段を設けてもよい。この場合、ストック増減数の表示と同様に、ボーナスが発生した場合に限り、前回のボーナス発生から今回のボーナス発生までのストック間のゲーム数履歴を表示するとよい。従って、例えば図6(a)の場合はストックが5つ増加しているので、6つのストック間ゲーム数を示す棒グラフが表示されることとなる。

40

(4) BIGとREGの合計ストックの増減数を表示したが、BIGとREG各々の増減数を表示することもできる。

【0052】

(5) ボーナスが発生する毎に必ずストックの増減数を表示するようにしたが、ボーナス間ゲーム数が所定数以下の場合には表示しないようにしてもよい。例えばボーナス終了後1

50

0 ゲーム程度の少ないゲーム数で再度ボーナスが発生した場合は、その間にストックを上乗せしている可能性が低いので、ストックの増減数を表示する意味は薄い。従って、ゲーム数が9以下の場合、或いは連チャンしている場合には、ストックの増減数を表示しないようにできる。

【図面の簡単な説明】

【0053】

【図1】本発明に係る遊技データ表示システムの全体概略図。

【図2】スロットマシン及び台別情報表示端末の正面図。

【図3】遊技データ表示システムの電氣的構成を示すブロック図。

【図4】スロットマシンの電氣的構成を示すブロック図。

【図5】台別情報表示端末の表示部の表示例を示す説明図。

【図6】ストック増減数の表示例を示す説明図。

【図7】台別情報表示端末の表示制御フローを示すフローチャート。

【符号の説明】

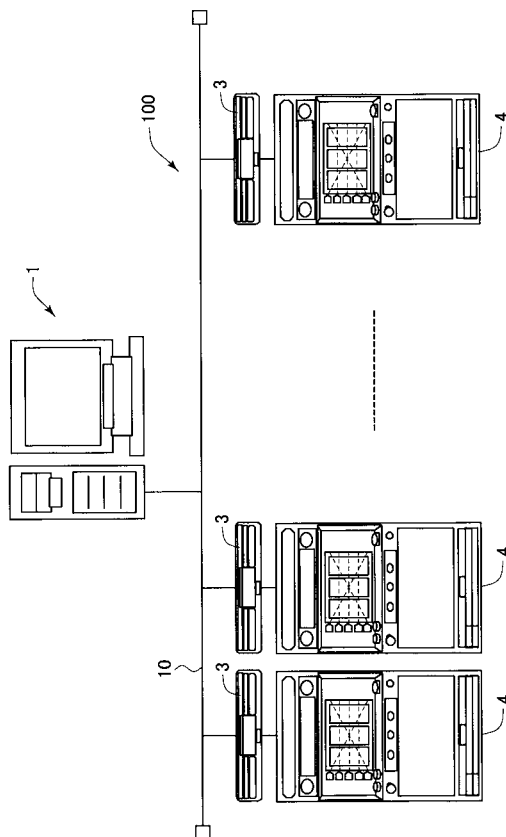
【0054】

- 1 ホールコンピュータ
- 3 台別情報表示端末
- 4 スロットマシン（遊技機）
- 31 表示部（データ表示部）
- 57 外部出力端子

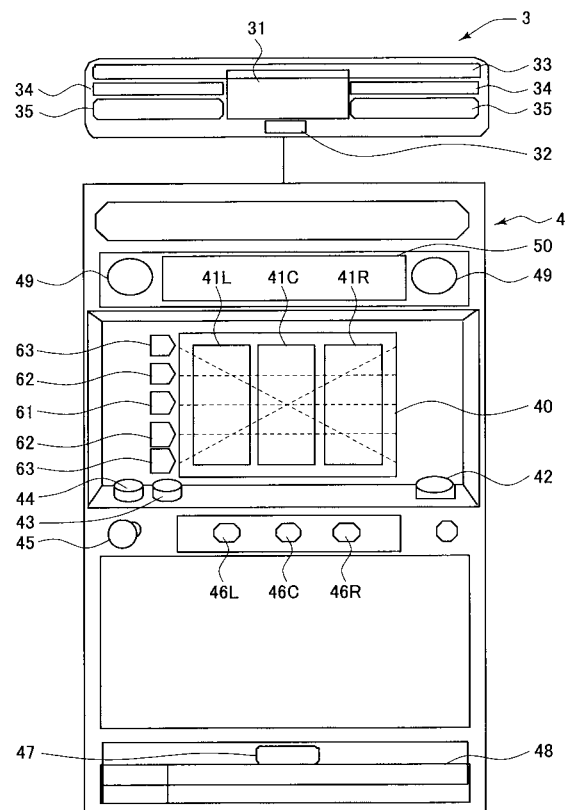
311 CPU（ボーナス発生回数表示手段、ストック増減情報表示手段、ボーナス間ゲーム数履歴表示手段、ストック間ゲーム数履歴表示手段、特典付与手段）

- 313 RAM

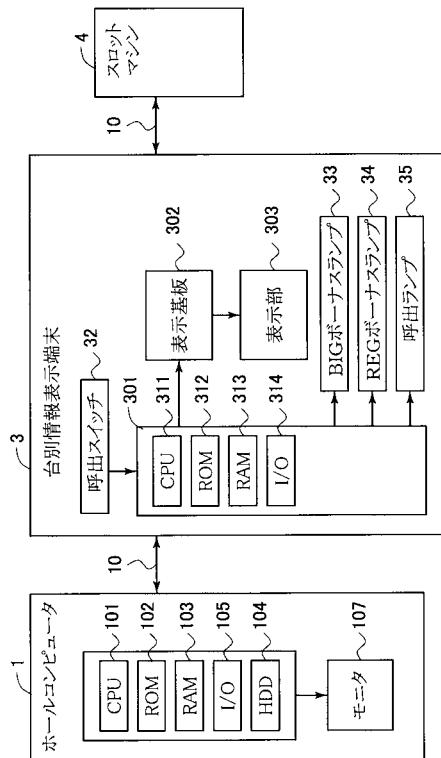
【図1】



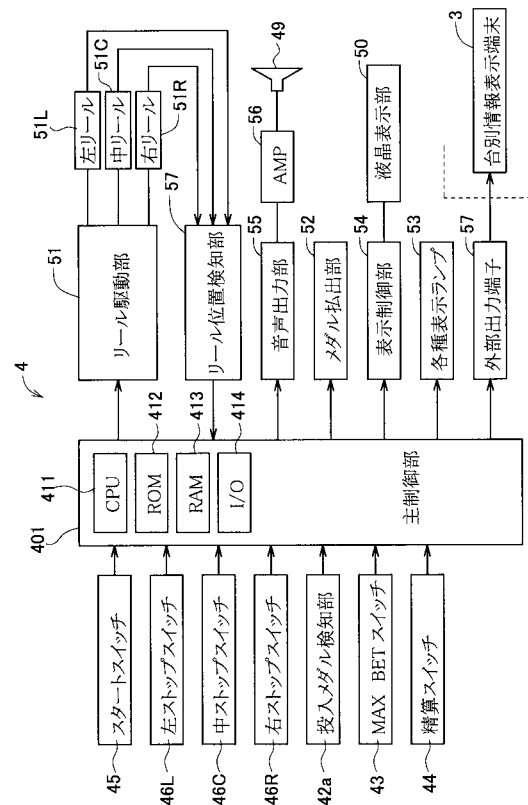
【図2】



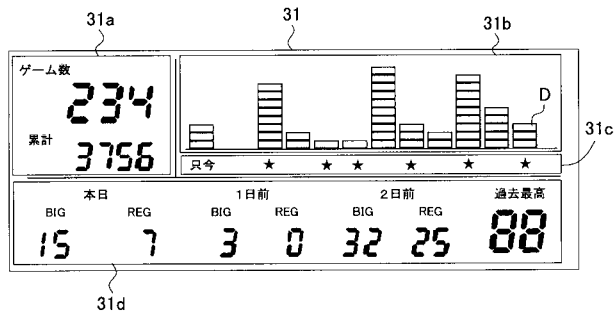
【図 3】



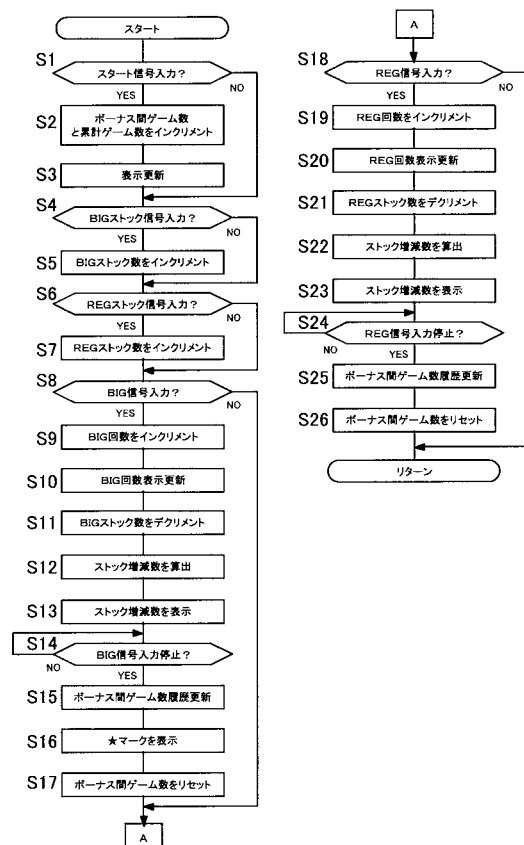
【図 4】



【図 5】

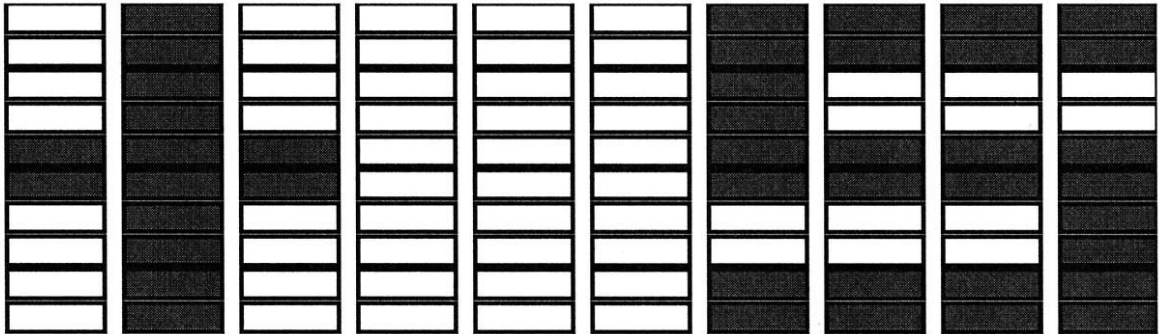


【図 7】

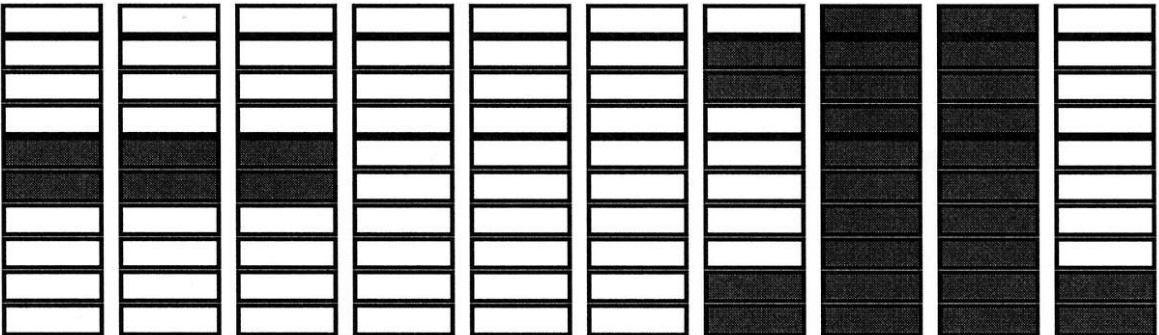


【 図 6 】

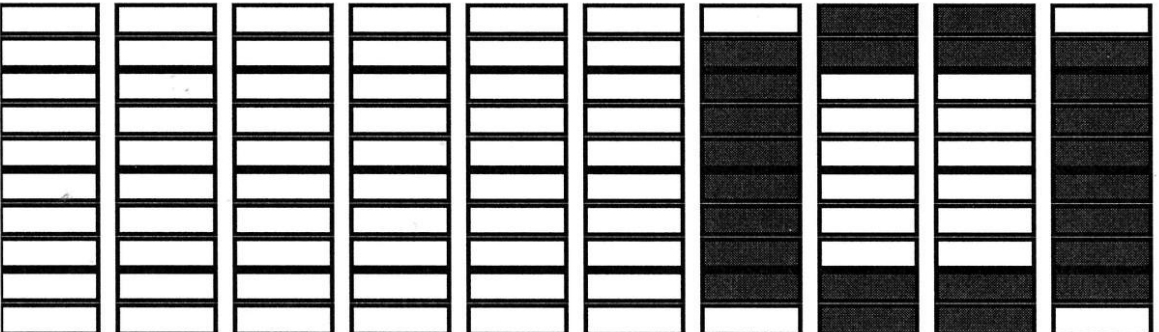
(a) 5つ増えた場合



(b) 1つ減った場合



(c) 増減なし



フロントページの続き

(72)発明者 向山 幸治

愛知県名古屋市中村区那古野一丁目４番１号 名古屋国際センタービル２階 ダイコク電機株式会社内

Fターム(参考) 2C088 CA09 CA27 EA49 EB55