

(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2007-252691

(P2007-252691A)

(43) 公開日 平成19年10月4日(2007.10.4)

(51) Int. Cl.

A63F 5/04 (2006.01)

F I

A63F 5/04 512D

テーマコード (参考)

審査請求 未請求 請求項の数 2 O L (全 17 頁)

(21) 出願番号 特願2006-82107(P2006-82107)
 (22) 出願日 平成18年3月24日(2006.3.24)

(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 100118315
 弁理士 黒田 博道
 (72) 発明者 麻生 和美
 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

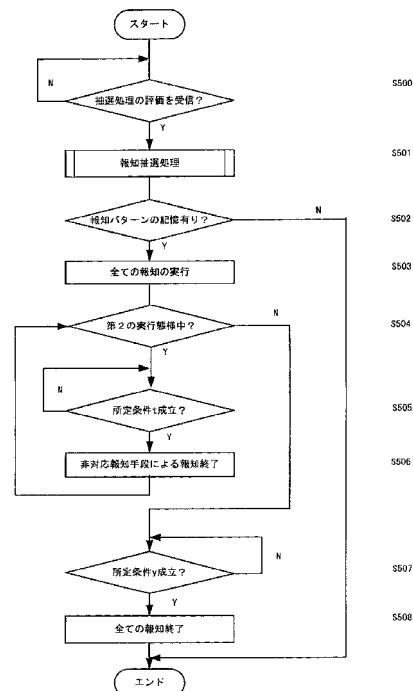
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】多様な報知を実行することのできる遊技機の提供。

【解決手段】当選役抽選手段110の抽選結果に対応した報知と、当選役抽選手段110の抽選結果に対応しないいわゆるガセ役報知とを同時に実行する混合報知を実行可能にし、混合報知が実行された場合には、いわゆるガセ役報知を抽選結果に対応する報知より先に終了させる。

【選択図】 図6



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

複数ある当選役の一またはハズレのいずれかを抽選により選択する当選役抽選手段と、
所定の情報を伝達する報知装置と、
前記当選役抽選手段の抽選結果と関連して前記報知装置を制御する結果報知手段を備えた遊技機において、

前記報知装置は複数備えられており、

前記結果報知手段は、

前記当選役抽選手段で選択される複数ある当選役の一に対応した役報知、複数ある当選役に共通した共通報知、あるいはハズレに対応したハズレ報知が記憶された複数の報知パターンを有し、

前記複数の報知パターンのうち、前記当選役抽選手段の結果に一致した役報知、共通報知、あるいはハズレ報知を行う対応報知制御手段と、

前記複数の報知パターンのうち、前記当選役抽選手段の結果に一致していない役報知、共通報知、あるいはハズレ報知を行う非対応報知制御手段とを備え、

前記対応報知制御手段及び前記非対応報知制御手段は、

いずれか一方が実行される第 1 の実行態様と、双方同時に実行される第 2 の実行態様とが実行可能であり、

前記第 2 の実行態様が実行されている場合には、報知開始後の所定時に非対応報知制御手段の報知を終了させたことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記第 2 の実行態様によって報知をする場合には、

前記対応報知制御手段が制御する報知装置と、前記非対応報知制御手段が制御する報知装置とを異ならしめる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】**

本発明は遊技機、特に所定の報知を実行することが可能である遊技機であって、パチンコ機あるいはスロットマシンに応用すると好適なものである。

【背景技術】**【0002】**

従来、この種の遊技機においては、所定のタイミングで抽選が行われていた。

一方、遊技者はこの抽選に当選したか否かということに重大な関心をよせており、遊技者の興趣の向上を図るために、この種の遊技機においては抽選結果を知らせるような報知が行われていた。そして、このような抽選結果を知らせる報知を実行する報知装置として、スピーカ、ランプ、液晶画面等が使用されていた。

また、特開 2002 - 191751 号公報記載の発明では、これら複数種類の報知装置による報知を相互に関連付け、一体化した報知も記載されている。

【特許文献 1】特開 2002 - 191751 号公報**【発明の開示】****【発明が解決しようとする課題】****【0003】**

しかしながら、上述した従来 of 遊技機では、単一の報知、あるいは複数の報知装置を関連付けて報知を行っていたために、報知装置毎の報知パターンの組合せが固定されてしまい、抽選結果によっては同じ報知が繰り返されてしまうこととなっていた。

そのため、遊技者に飽きられてしまい、報知に対する興味を遊技者に持たせ続けることは困難であった。

また、抽選結果の報知では、当選したときには必ず報知するものとする、報知がなければハズレであることが明らかとなってしまう。ハズレが明らかとなってしまうと遊技者が遊技に対する興味がなくなるので、当選していても報知を行わなかったり、あるいはハ

10

20

30

40

50

ズレであってもあたかも当選しているかのような報知を行う抽選結果と対応しないいわゆるガセ役報知を行ったりしていた。

【0004】

本発明は、上記問題点に着目してなされたものであり、抽選結果に対応する報知と、抽選結果に対応しないガセ役報知とを同時に組み合わせることにより、新たな報知を実行することが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0005】

(請求項1)

(特徴点)

10

請求項1に記載した発明は、次の点を特徴とする。

すなわち、複数ある当選役の一またはハズレのいずれかを抽選により選択する当選役抽選手段110と、所定の情報を伝達する報知装置66と、前記当選役抽選手段110の抽選結果と関連して前記報知装置66を制御する結果報知手段140を備えた遊技機において、前記報知装置66は複数備えられており、前記結果報知手段140は、前記当選役抽選手段110で選択される複数ある当選役の一に対応した役報知、複数ある当選役に共通した共通報知、あるいはハズレに対応したハズレ報知が記憶された複数の報知パターンを有し、前記複数の報知パターンのうち、前記当選役抽選手段110の結果に一致した役報知、共通報知、あるいはハズレ報知を行う対応報知制御手段160と、前記複数の報知パターンのうち、前記当選役抽選手段110の結果に一致していない役報知、共通報知、あ

20

(請求項2)

(特徴点)

請求項2に記載した発明は、前述した請求項1に記載した発明の特徴点に加え次の点を特徴とする。

【0006】

すなわち、前記第2の実行態様によって報知をする場合には、前記対応報知制御手段160が制御する報知装置66と、前記非対応報知制御手段170が制御する報知装置66とを異ならしめることを特徴とするものである。

30

【発明の効果】

【0007】

本発明は、以上のように構成されているので、以下のような効果を奏する。

すなわち、新たな報知を実行することが可能となり、報知の多様化を図ることができるようになる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0008】

以下に本発明を実施するための最良の形態である一の実施形態について遊技機としてスロットマシンを例に図面を参照しながら説明する。

40

(図面の説明)

図1ないし図7は、本発明の実施の形態を示すものである。

図1は、スロットマシンのブロック図、図2は、スロットマシンの外観正面図、図3は、スロットマシンの動作の概略を示すフロー図、図4は、スロットマシンの動作のうち、遊技抽選処理の概略を示すフロー図、図5は、スロットマシンの動作のうち、回転リールの回転停止処理の概略を示すフロー図、図6は、報知制御装置による当選役報知制御処理の概略を示すフロー図、図7は、報知制御装置による報知抽選処理の概略を示すフロー図である。

50

(スロットマシン 10)

スロットマシン 10 は、図 2 に示すように、四角箱状の筐体 11 を有する。この筐体 11 には、遊技者側に向かって臨む表示窓 12 が形成されており、さらに表示窓 12 には、三個の回転リール 40 の図柄を見ることが出来る図柄表示窓 13 が形成されている。また、筐体 11 には、種々の報知を行う報知装置 66 が設けられている。具体的には、報知装置 66 は、画像表示装置 67 及びランプ 68 及びスピーカ 69 から構成されている。

そして、スロットマシン 10 の高さ方向の略中央の右側端部には、メダル投入口 14 が設けられている。

【0009】

スロットマシン 10 の内部には、前記回転リール 40 を備えるリールユニット 60 と、
図示していないが、スロットマシン 10 の全体の動作を制御するための制御装置 20 (図
1 参照) が内蔵されている。

10

(制御装置 20)

上記制御装置 20 は、図示しないが、CPU を中心に構成され、ROM、RAM、I/O 等を備えている。ここで CPU は、一個に限定されず、二個以上の CPU で制御するようにしてもよい。また、CPU、ROM、RAM 及び I/O 等は一体化されてワンチップを構成してもよい。そして、CPU が ROM に記憶されたプログラムを読み込むことで、次の (1) 及び (2) の装置を構成する。

【0010】

(1) 遊技制御装置

20

(2) 報知制御装置

遊技制御装置 21 は、スタートスイッチ 30 及びストップスイッチ 50 の操作により、回転リール 40 の回転及び停止を制御するためのものである。報知制御装置 22 は、ランプ 68 やスピーカ 69 等の報知装置 66 を制御するためのものである。

(入力段)

上記制御装置 20 の入力段には、図 1 に示すように、次のパーツが接続されている。

(1) 投入スイッチ 15

(2) ベットスイッチ 16

(3) 精算スイッチ 17

(4) スタートスイッチ 30

30

(5) ストップスイッチ 50

なお、入力段としては、上記した (1) ないし (5) のパーツに限定されるものではない。

【0011】

(投入スイッチ 15)

投入スイッチ 15 は、図 2 に示すように、メダル投入口 14 の下方に内蔵されたスイッチであって、投入された遊技メダルを検知するためのものである。

(ベットスイッチ 16)

ベットスイッチ 16 は、図 2 に示すように、図柄表示窓 13 の下方に位置するスイッチであって、貯留メダル数を減じてメダル投入に代えるためのものである。

40

ここで、スロットマシン 10 は、1 回の遊技につき、最大 3 枚のメダルを投入する (掛ける) ことができるが、投入メダルは、所定枚数例えば 50 枚まで、あらかじめ遊技機内部に貯留しておくことができ、貯留メダル数は、所定のクレジット表示部に表示されるようになっている。そして、このクレジット表示部にクレジット表示がされている場合には、メダル投入口 14 にメダルを投入する代わりに、ベットスイッチ 16 を操作することにより遊技を開始させる (スタートスイッチ 30 を有効化させる) ことができる。ベットスイッチ 16 を操作すると、クレジット表示部の表示が「3」だけ減算され、メダルを 3 枚投入したものとして扱われる。なお、ベットスイッチ 16 として、1 枚掛け用、2 枚掛け用のスイッチを設けてもよい。あるいは、一個のベットスイッチ 16 の操作回数で、1 枚掛け、2 枚掛け、3 枚掛けができるように形成してもよい。

50

【0012】

(精算スイッチ17)

精算スイッチ17は、図2に示すように、メダル投入口14の対向側である左側端部に位置するスイッチであって、クレジットメダルを精算するためのものである。

(スタートスイッチ30)

スタートスイッチ30は、図2に示すように、図柄表示窓13の斜め下方に位置するレバーであって、遊技メダルの投入若しくはベットスイッチ16の投入を条件に、または、「再遊技(Replay)」時には前遊技から所定時間経過を条件に、リールユニット60の駆動を開始させるためのものである。

【0013】

なお、ここで、「再遊技」とは、当選役抽選手段110の抽選により、「再遊技」のフラグが成立し、「再遊技」の図柄が入賞有効ライン上に揃うことにより、次の遊技において、遊技メダルを新たに投入することなく、再度、前回の遊技と同一条件で今回の遊技を行うことができるものである。

(ストップスイッチ50)

ストップスイッチ50は、リールユニット60の駆動を停止させるためのものである。具体的には、ストップスイッチ50は、図2に示すように、各回転リール40に対応した三個のスイッチから構成され、各回転リール40の下方に1個ずつ配置されているものである。そして、回転リール40に対応したストップスイッチ50の操作により、当該対応した回転リール40が回転を停止するように設定されているものである。

【0014】

(出力段)

前記制御装置20の出力段には、図1に示すように、次のパーツが接続されている。

(1)リールユニット60

(2)ホッパーユニット65

(3)報知装置66(画像表示部67及びランプ68及びスピーカ69)

なお、出力段としては、上記した(1)ないし(3)のパーツに限定されるものではない。

(リールユニット60)

リールユニット60は、特に図示しないが枠体に固定或いは支持された三個のモータと、各々のモータの出力軸に固定された三個の回転リール40とから構成されている。そして、各回転リール40は、回転ドラムと、この回転ドラムの周囲に貼付されるテープ状のリールテープ42とを備えている。このリールテープ42の外周面には、複数個(例えば21個)の図柄が表示されている。

【0015】

(ホッパーユニット65)

ホッパーユニット65は、図示しないが、遊技の結果に基づいて、遊技者にメダルを払い出すためのものである。

(報知装置66)

報知装置66は、報知制御装置22の制御により、遊技者に当選等を報知させるなど、種々の演出を行うものである。具体的には、報知装置66は、画像表示部67及びランプ68及びスピーカ69から構成されている。

画像表示部67は、回転リール40の右側に設けられた窓部であり、ドットマトリックス、液晶画面、CRT等を用いて、当選の報知その他の演出を表示するためのものである。なお、画像表示部67としては上記のものに限られず、例えば演出専用の回転リールを設け、リールの図柄や文字等により演出を表示するようにしても良い。

【0016】

ランプ68及びスピーカ69は、発光体の点灯又は点滅、音声の発生により当選等を報知するためのものである。

(遊技制御装置21)

10

20

30

40

50

次に、遊技制御装置 21 について詳述する。

遊技制御装置 21 は、スタートスイッチ 30 及びストップスイッチ 50 の操作により、回転リール 40 の回転及び停止を制御するためのものである。そして、この遊技制御装置 21 は、次の (1) ないし (5) の手段として機能する。

- (1) 通常遊技制御手段 70
- (2) 特別遊技制御手段 80
- (3) 当選役抽選手段 110
- (4) 停止制御手段 120
- (5) 入賞判定手段 130

なお、遊技制御装置 21 としては、上記した (1) ないし (5) の手段に限定されるものではなく、他の手段を含んでいてもよい。 10

【0017】

(遊技制御手段 70)

通常遊技制御手段 70 は、通常遊技を行わせるためのものである。

すなわち、スロットマシン 10 は、あらかじめ定められた規定数すなわち掛け枚数のメダル(具体的には、1枚又は2枚又は3枚)の投入、若しくはベットスイッチ 16 の押下を条件に、または、「再遊技」時には前遊技から所定時間経過を条件に、スタートスイッチ 30 を操作すると、リールユニット 60 が駆動され、三個の回転リール 40 が回転を開始する。

その後、ストップスイッチ 50 の一個を操作すると、当該対応する回転リール 40 の回転が停止する。そして、ストップスイッチ 50 を三個全て操作し終わると、三個の回転リール 40 の回転が全て停止する。このとき、表示窓 12 の所定の有効入賞ライン上に、予め設定された当選図柄が停止すると入賞となり、ホッパーユニット 65 を介して、入賞の種類及び掛け枚数に応じた枚数のメダルが払い出される。なお、メダルを払い出す代わりに、クレジットしても良い。 20

当選には、遊技メダルの払い出しを伴う小役当選(ベル当選、チェリー当選、プラム当選)と、遊技メダルの払い出しは無いが遊技メダルを新たに投入することなく再度の遊技を行える再遊技当選と、小役当選及び再遊技当選よりもさらに大きな利益を遊技者に付与する特別当選(BB当選、RB当選)とを備えている。

【0018】

そして、当選判定の抽選結果がいずれかの当選役に当選となった場合、その当選に対応した当選フラグが成立する。そして、所定の当選フラグが成立中しており、かつすべての回転リール 40 の停止時に、当選に係る図柄の組合せが所定の有効入賞ライン上に揃うことを条件に入賞し、メダルの払い出しや、遊技者に有利な特別遊技が行われるように形成されている。 30

(特別遊技制御手段 80)

特別遊技制御手段 80 は、抽選手段の抽選結果に基づいて、遊技者に有利な特別遊技を行わせるためのものである。

【0019】

上記特別遊技としては、大別すると、次のゲームがある。 40

- (1) 特定導入遊技(ビッグボーナスゲーム、以下BBゲームという)
- (2) 特定遊技(レギュラーボーナスゲーム、以下RBゲームという)
- (3) 特定当選遊技(ジャックゲーム、以下JACゲームという)

なお、RBゲームは、BBゲーム中に行われる場合と、BBゲーム中でないときにも単独で行われる場合がある。また、上記JACゲームは、RBゲーム中に行われるものである。また、特別遊技としては、上記した(1)ないし(3)の遊技に限定されるものではない。

【0020】

特別遊技制御手段 80 は、図 1 に示すように、大別すると、次の手段を備える。

- (1) 特定導入遊技制御手段 90

(2) 特定遊技制御手段 100

(特定導入遊技制御手段 90)

特定導入遊技制御手段 90 は、BB ゲームを制御するためのものである。

具体的には、通常遊技において、図示しないが、例えば「7」等の図柄 61 が入賞ライン上に三個揃うと、ホッパーユニット 65 を介して、例えば 15 枚のメダルが払い出される。このとき、BB ゲームが開始される。

【0021】

BB ゲームに移行すると、通常遊技と同様に最大 3 枚のメダルの投入によって開始され、3つの回転リールの回転を各々停止させた際に、入賞ライン上に当選図柄が揃っているか否かによって、メダルの払い出しが行われるものである。

10

すなわち、BB ゲーム中では、通常遊技と同様に小役を含めた抽選が毎行われるものである。ただ、このBB ゲーム中にRB ゲームに移行するための特定当選図柄が入賞有効ライン上に揃った場合には、その後RB ゲームに移行する。1回目のRB ゲームが終了した後は、また前述したような通常遊技と同様な抽選及び制御が行われる。そして、BB ゲームは、払い出しメダルがあらかじめ定められた枚数、例えば 465 枚を超えた場合に終了するものである。従って、BB ゲームでは、払い出しメダルが所定枚数に達するまで、小役遊技とRB ゲームとが繰り返される。

(特定遊技制御手段 100)

特定遊技制御手段 100 は、RB ゲームを制御するためのものである。

【0022】

20

具体的には、RB ゲームに移行すると、メダルが 1 枚投入となり、回転リール 40 の所定の図柄 61 が表示窓 12 のセンターライン上に揃った場合に入賞となる特定当選遊技が行われるものである。そして、RB ゲームでは、入賞するか否かの特定当選遊技が最大 12 回行えるものであり、そのうち、最大 8 回の入賞が可能である。すなわち、最大 8 回の入賞するか、或いは最大 12 回の特定当選遊技の終了により、RB ゲームは終了するものである。

(当選役抽選手段 110)

当選役抽選手段 110 は、予め定めた抽選確率に基づいて当選役に関する抽選を行うものである。そして、当選役抽選手段 110 は、図 1 に示すように、大別すると、次の手段を備える。

30

【0023】

(1) 乱数発生手段 111

(2) 乱数抽出手段 112

(3) 当選判定テーブル 113

(4) 判定手段 114

(5) 当選フラグ成立手段 115

なお、当選役抽選手段 110 としては、上記した (1) ないし (5) に限定されるものではない。

(乱数発生手段 111)

乱数発生手段 111 は、当選抽選用の乱数を所定の領域内 (例えば十進数で 0 ~ 655 35) で発生させるものである。

40

【0024】

(乱数抽出手段 112)

乱数抽出手段 112 は、乱数発生手段 111 が発生する乱数を、所定の条件 (例えば、スタートスイッチ 30 の操作) で抽出するものである。なお、この抽出した乱数を抽出乱数データとする。

なおここで、「乱数発生手段」としては、ソフト乱数としての平均採中法等で乱数を発生させることができるものの他に、一定範囲の数字を高速で 1 ずつ加算するカウンタを用いて構成することもできる。例えば、0 ~ 16383 の範囲の数字を、1 秒間に 700 万回程度順次繰り返すようにしたカウンタが考えられる。そして、「乱数抽出手段」として

50

は、スタートスイッチを押したタイミングでカウンタの数字を読みとることとなる。

【0025】

このように形成すると、「乱数発生手段」では乱数を発生しているわけではないものの、「乱数抽出手段」によって抽出される数字は、あたかも乱数のような分布となる。このように、結果として乱数のような分布を示す数字が得られる手段を、ここでは「乱数発生手段」あるいは「乱数抽出手段」に含めて考えるものとする。

(当選判定テーブル113)

当選判定テーブル113は、乱数発生手段111が発生する乱数の範囲を全領域として、各当選項目の当選領域を規定したものである。例えば、0から16383までの数値範囲のうち、0から20まではBB当選領域、21から60まではRB当選領域・・・というように、すべての当選役及びハズレに対応する領域が規定されている。そして、当選領域として規定された領域が広いほど当該当選役の当選確率が高くなる。

10

【0026】

(判定手段114)

判定手段114は、乱数抽出手段112が抽出した抽出乱数データと、当選判定テーブル113の抽選確率データを基に、乱数発生手段111がとる乱数の全領域中の各当選項目の当選領域からなる当選判定領域データとを照合し、当該抽出乱数データが属する当選領域に対応する当選を決定するものである。この判定手段114の判定により、抽出乱数データが所定の当選役の当選領域に属している場合には抽選結果が「当選」となり、ハズレの領域に属している場合(あるいは当たりの当選領域にない場合)に抽選結果は「ハズレ」となる。

20

【0027】

(当選フラグ成立手段115)

当選フラグ成立手段115は、前記判定手段114の判定結果がいずれかの当選役に当選した場合に、当選フラグを成立させるためのものである。

ここで、当選フラグとは、「当たり」のデータを制御装置に記憶しておくメモリ部分のことである。そして、当選フラグには、当選判定の抽選結果が小役当選である場合に成立する小役当選フラグ(ベルフラグ、チェリーフラグ、プラムフラグ)と、抽選結果が特別当選である場合に成立する特別当選フラグ(BBフラグ、RBフラグ)とがあり、原則として、当該当選役の入賞により消滅するものである。ただし、抽選により特別当選フラグが成立したが、回転リール40の停止図柄61の組合せが特別当選態様(例えば特別当選図柄である「7」が三つ揃う)と一致していない場合には、それ以後の遊技に特別当選フラグ成立の権利が持ち越されるように設定されている。なお、小役当選フラグは、当選フラグが成立した遊技で入賞させられない場合、当選フラグ成立の権利の次の遊技への持ち越しはない。

30

【0028】

なお、停止制御上、いずれかの当選フラグがない状態では、ハズレフラグが成立している状態となる。

(停止制御手段120)

停止制御手段120は、当選役抽選手段110の当選判定結果に基づいて、ストップスイッチ50の操作に基づく回転リール40の回転停止を制御するためのものである。すなわち、ストップスイッチ50を押した時点で所定位置に直ちに停止できる回転リール40の図柄を基準図柄として、基準図柄から回転方向に5コマ移動した時の図柄までの範囲で回転リール40を停止させるようになっており、この5コマの範囲内において、どこで停止させるかを当選判定結果に基づいて決定するのである。

40

【0029】

具体的には、停止制御手段120は、特に図示しないが、停止制御データ記憶手段と、停止制御変更手段を少なくとも有しており、当選フラグが成立しているときには、その当選に対応した図柄(当選図柄)が極力入賞ライン上に停止するように、それ以外の図柄が停止しないように制御を行い、前記5コマの範囲内で停止図柄を決定する。すなわち、停

50

止させるべき図柄を5コマの範囲内で極力停止するように制御(引き込み制御)し、停止させるべきでない図柄が停止しないように制御(蹴飛ばし制御)するものである。一方、当選フラグが成立していない場合には、停止図柄がいかなる入賞の態様にもならないように、蹴飛ばし制御のみを行う。

【0030】

前記停止制御データとしては、停止テーブルを設けてもよい。停止テーブルとは、所定の図柄から何コマ先まで回転させて回転リール40を停止させるかを、所定条件に応じ各図柄毎にテーブル上に規定したものである。具体的には、当選フラグが成立しているときには、その当選フラグに対応する図柄が有効入賞ライン上に揃うように、予めテーブルの上で停止位置が決定されており、いわゆる引き込み設定の一種を備えているものである。また、当選フラグが成立していないときには、他の当選図柄が有効入賞ライン上に揃わないように、予めテーブルの上で停止位置が決定されており、いわゆる蹴飛ばし設定の一種を備えているものである。

10

【0031】

前記停止制御変更手段は、遊技毎に、当選判定の抽選結果に基づいて所定の設定データを決定するためのものである。すなわち、当選役抽選手段110の当選判定の結果がハズレの場合には、いかなる当選図柄も有効入賞ライン上から蹴飛ばすように設定されたデータを選択し、当選役抽選手段110の当選判定の結果が所定の当選役に当選した場合には、当該当選図柄を有効入賞ライン上に極力引き込み、当該当選図柄以外の図柄が入賞態様にならないよう蹴飛ばすように設定されたデータを選択する。なお、停止テーブルを設けた場合には、停止制御変更手段が停止テーブル変更手段として機能することは言うまでもない。

20

【0032】

(入賞判定手段130)

入賞判定手段130は、当選役抽選手段110の抽選結果及び回転リール40の停止図柄に基づいて、入賞処理を行わせるためのものである。すなわち、当選判定の抽選結果が所定の当選役に当選しており、当該当選に係る当選図柄が所定の有効入賞ライン上に揃って停止するような停止制御を行った場合には、入賞信号を出力するように形成されている。

入賞信号は、種々の手段に送出される。例えば、この入賞信号を受信したホッパーユニット65は所定枚数のメダルを払い出し、この入賞信号を受信した報知制御装置22は入賞報知を実行する。

30

【0033】

(報知制御装置22)

報知制御装置22は、複数の報知パターンを記憶しているとともに、遊技制御装置21からの信号を受信して、報知装置66に所定の報知を行わせるためのものである。

そして、この報知制御装置22は、図1に示すように、結果報知手段140を備えている。

なお、報知制御装置22としては、上記した手段に限定されるものではなく、他の手段を含んでいてもよい。

40

(結果報知手段140)

結果報知手段140は、当選役抽選手段110の抽選結果に基づいて、当選に関する報知を行わせるためのものである。当選に関する報知とは、所定の当選役に当選した場合には、所定の確率で、当選役抽選手段で選択された複数ある当選役の一に対応した役報知、複数ある当選役に共通した共通報知、あるいはハズレに対応したハズレ報知の他、当選した当選役以外の当選を示唆するいわゆるガセ役報知や、当選役抽選手段110の抽選結果に対応した報知と、当選役抽選手段110の抽選結果に対応しないいわゆるガセ役報知とを同時に実行する混合報知も含まれる。そして、結果報知手段としては、次の(1)(2)(3)の手段を有している。

(1)報知抽選手段150

50

- (2) 対応報知制御手段 1 6 0
- (3) 非対応報知制御手段 1 7 0
- (報知抽選手段 1 5 0)

報知抽選手段 1 5 0 は、報知装置 6 6 で実行する報知を決定するためのものである。すなわち、遊技制御装置 2 1 からの信号を受信したことによって、報知を実行するか否か、報知を実行する場合にはあらかじめ定めた複数の報知パターンの中からいずれの報知パターンを実行するかを抽選により決定するためのものである。

【 0 0 3 4 】

この報知抽選手段 1 5 0 は、図 2 に示すように、次の (1) ないし (4) を備える。

- (1) 報知用乱数発生手段 1 5 1
- (2) 報知用乱数抽出手段 1 5 2
- (3) 対応報知パターンテーブル 1 5 3
- (4) 非対応報知パターンテーブル 1 5 4
- (5) 報知抽選判定手段 1 5 5
- (6) 報知パターン記憶手段 1 5 6

なお、報知抽選手段 1 5 0 が備える手段は、上記した (1) ないし (5) に限定されるものではない。

【 0 0 3 5 】

- (報知用乱数発生手段 1 5 1)

報知用乱数発生手段 1 5 1 は、報知パターン選択用の乱数を発生させるためのものである。

具体的には、この報知用乱数発生手段 1 5 1 は、報知パターン選択用の乱数を所定の領域内 (例えば、10進数で 0 ~ 6 5 5 3 5) で発生させる。

- (報知用乱数抽出手段 1 5 2)

報知用乱数抽出手段 1 5 2 は、報知用乱数発生手段 1 5 1 が発生させた乱数を抽出するためのものである。

【 0 0 3 6 】

具体的には、この報知用乱数抽出手段 1 5 2 は、報知用乱数発生手段 1 5 1 が発生させた乱数を所定の条件で抽出する。そして、この抽出した乱数を、報知用乱数データとするものである。

- (対応報知パターンテーブル 1 5 3)

報知パターンテーブル 1 5 3 は、判定手段で判定された各種の当選役あるいはハズレに対応して設けられた報知パターンテーブルである。具体的には、例えば、BB当選の場合には、BB当選報知 1 , BB当選報知 2 , BB当選報知 3 , 共通報知を所定の領域に配置したテーブルとなっている。

【 0 0 3 7 】

従って、例えば、BB当選した場合に報知パターンテーブル 1 5 3 から選択される報知は、必ずBB当選報知となる。

- (非対応報知パターンテーブル 1 5 4)

報知パターンテーブル 1 5 4 は、判定手段で判定された各種の当選役あるいはハズレに対応しない報知パターンが設けられたテーブルである。具体的には、例えば、BB当選の場合には、RB当選報知 1 , チェリー当選報知 1 , 再遊技当選報知 2 等を所定の領域に配置したテーブルとなっている。

従って、例えば、BB当選した場合に非対応報知パターンテーブル 1 5 4 から選択される報知は、必ずBB当選の報知とは異なる報知となる。

【 0 0 3 8 】

- (報知抽選判定手段 1 5 5)

報知抽選判定手段 1 5 5 は、報知用乱数抽出手段 1 5 2 が抽出した乱数と、対応報知パターンテーブル 1 5 3、または非対応報知手段 1 5 4 とを照合して、いずれの報知パターンを実行するかの判定を行うためのものである。

10

20

30

40

50

(報知パターン記憶手段 156)

報知パターン記憶手段 156 は、選択された報知パターンを記憶しておくものである。報知抽選判定手段 155 で判定した報知パターンである対応報知パターンと、非対応報知パターンとを、報知パターン記憶手段 156 から取得して記憶する。

【0039】

(対応報知制御手段 160)

対応報知制御手段 160 は、「抽選結果に対応する報知」を実行する報知装置 66 の作動を制御するためのものである。すなわち、報知抽選手段 150 が抽選結果に対応する報知の実行を決定した場合には、当該報知の対応報知パターンを報知パターン記憶手段 156 から取得して、所定の報知装置 66 に出力するものである。そして、所定の報知パターンを受信した各報知装置 66 では、ランプ 68 を所定の点滅パターンで点滅させたり、スピーカ 69 から音楽や効果音を発声させたり、画像表示装置 67 に文字や絵柄や動画を表示させる。

10

(非対応報知制御手段 170)

非対応報知制御手段 170 は、「抽選結果に対応しない報知」を実行する報知装置 66 の作動を制御するためのものである。すなわち、報知抽選手段 150 が抽選結果に対応しない報知の実行を決定した場合には、当該報知の非対応報知パターンを報知パターン記憶手段 156 から取得して、所定の報知装置 66 に出力するものである。そして、所定の報知パターンを受信した各報知装置 66 では、ランプ 68 を所定の点滅パターンで点滅させたり、スピーカ 69 から音楽や効果音を発声させたり、画像表示装置 67 に文字や絵柄や動画を表示させる。

20

【0040】

なお、対応報知制御手段 160、および非対応報知制御手段 170 は、どちらか一方のみが報知を実行している第 1 の実行態様による報知や、混合報知パターンが選択された場合に生ずる、対応報知制御手段 160 および非対応報知制御手段 170 の双方が同時に報知を実行している第 2 の実行態様による報知が可能である。

(スロットマシン 10 の動作)

次に、上記構成を備えたスロットマシンの動作の概略について、図 3 ないし図 7 に示すフローを用いて説明する。

まず、図 3 に示すステップ 100 において、スタートスイッチ 30 が操作されることにより、スタートスイッチ 30 が ON となる。そして、次のステップ 101 に進む。

30

【0041】

ステップ 101 において、当選役抽選手段 110 により抽選処理が行われる。そして、次のステップ 102 に進む。

ステップ 102 において、回転リール 40 の回転が開始する。そして、次のステップ 103 に進む。

ステップ 103 において、ストップスイッチ 50 が操作されることにより、ストップスイッチ 50 が ON となる。そして、次のステップ 104 に進む。

ステップ 104 において、操作されたストップスイッチ 50 に対応した回転リール 40 の回転停止処理が行われる。そして、次のステップ 105 に進む。

40

【0042】

ステップ 105 において、三個の回転リール 40 に対応するすべてのストップスイッチ 50 の操作が行われたか否かが判定される。三個の回転リール 40 に対応するすべてのストップスイッチ 50 の操作が行われていないと判定された場合、ステップ 103 に戻る。一方、三個の回転リール 40 に対応するすべてのストップスイッチ 50 の操作が行われたと判定された場合には、次のステップ 106 に進む。

ステップ 106 において、当選フラグ成立中に当該当選フラグに対応する当選図柄が入賞有効ライン上に揃ったか否か、すなわち、入賞したか否かが判定される。そして、入賞の場合には、メダルの払い出しや、特別遊技への移行等が行われた後、遊技が終了する。入賞でない場合には、そのまま遊技が終了する。

50

【0043】

次に、上述したステップ101の抽選処理について、図4のフローを用いて説明する。

ステップ200において、当選役抽選手段110の乱数発生手段111により発生された乱数の中から乱数抽出手段112により乱数が抽出される。そして、次のステップ201に進む。

ステップ201において、抽出された乱数が乱数抽出手段112の内部に記憶される。そして、次のステップ202に進む。

ステップ202において、判定手段114により、抽出された乱数と、当選判定テーブル113の当選判定領域データとの比較が行われる。そして、次のステップ203に進む。

10

【0044】

ステップ203において、判定手段114により、抽出された乱数が、当選判定テーブル113のどの当選領域に含まれるか決定され、抽選処理の評価が決定される。そして、次のステップ204に進む。

ステップ204において、前記評価に基づいて当選フラグ成立手段115が所定の当選フラグを成立させると共に、報知制御装置22に前記評価を送信する。そして次のステップ205に進む。

ステップ205において、所定の図柄の蹴飛ばしと、所定図柄の引き込みとが設定される。そして、抽選処理が終了する。

【0045】

20

続いて、図3におけるステップ104の回転リール40の回転停止処理について、図5のフローを用いて説明する。

ステップ400において、所定の図柄に対して、蹴飛ばしの設定が達成されたか否かが判定される。ここで、「蹴飛ばしの設定が達成された」とは、ハズレの場合の全当選役の組合せ、当選の場合の当該当選役以外のすべての当選役の組合せ、が達成されないような停止位置の選択が達成されたことを意味する。

そして、所定の図柄の蹴飛ばしの設定が達成されていないと判定された場合、次のステップ401に進む。

【0046】

ステップ401において、1個の図柄分だけ、回転リール40を回転させる。すなわち、1個の図柄分だけ蹴飛ばしを行う。そして、次のステップ402に進む。

30

ステップ402において、上述した1個の図柄分だけ回転リール40を回転させた当該図柄の数がストップスイッチ50の操作後の4個目に該当するか否かが判定される。そして、ストップスイッチ50を操作した後、1図柄ずつ回転リール40を回転させてずらした図柄の数が4個目の場合には、次のステップ403に進む。

ステップ403において、回転リール40の回転を停止させる。これにより、メダル投入から回転リール40の回転停止までのスロットマシン10の動作が終了する。

【0047】

前記ステップ400において、所定の図柄の蹴飛ばしの設定が達成されていると判定された場合、ステップ404に進む。

40

ステップ404において、いずれかの図柄に対して引き込みが設定されているか否かが判定される。そして、いずれかの図柄に対して引き込みが設定されていると判定された場合、次のステップ405に進む。

ステップ405において、引き込み設定が達成されたか否かが判定される。ここで、「引き込み設定が達成された」とは、いずれかの役に当選した場合、当該当選役をできるだけ有効ライン上に停止させようとする停止制御を行うことが達成されたことを意味する。

【0048】

そして、引き込み設定が達成されたと判定された場合には、ステップ403に進む。

前記ステップ404において、いずれの図柄に対しても引き込みが設定されていないと判定された場合にも、ステップ403に進む。

50

前記ステップ405において、引き込み設定が達成されていないと判定された場合、ステップ401に進む。

前記ステップ402において、ストップスイッチ50を操作した後、1図柄ずつ回転リール40を回転させてずらした図柄の数が4個目でない場合には、ステップ400に戻る。

【0049】

なお、上記ステップ401～ステップ405で説明している例は、いわゆる最小引き込み停止制御の例であり、逆に最大引き込み停止制御としても良い。更には、例えば、ストップスイッチ50を押すタイミングで予め定めたテーブルに従って回転リール40の停止位置を決定する、いわゆるテーブル停止制御の方法によるものでもよい。

10

次に、結果報知手段140の当選役報知制御処理の一例を、図6のフローに基づき説明する。

まず図6に示すステップ500において、図4に示すステップ204で送信される抽選処理の評価を受信したかを判定する。そして、前記評価を受信すれば次のステップ501に進む。前記評価を受信しなければステップ500の処理を繰り返す。

【0050】

ステップ501において、図7に詳細を示したが、報知抽選手段150により報知抽選処理が行われる。そして、次のステップ502に進む。

ステップ502では、報知を実行するか否かを判定する。ステップ501で対応報知パターンと非対応報知パターンのいずれか、または双方が記憶されている場合はステップ503に進む。双方とも記憶されていない場合はそのまま当選役報知制御処理を終了する。

20

ステップ503では、対応報知制御手段160、非対応報知制御手段170のいずれか、もしくは双方による報知を一斉に実行を開始し、ステップ504に進む。

ステップ504では、対応報知制御手段160と非対応報知制御手段170とが両方とも実行されているか否かを確認する。双方とも実行されている第2の実行態様であればステップ505に進み、どちらか一方のみが実行されている第1の実行態様であればステップ508へ進む。

【0051】

ステップ505ではあらかじめ定めた所定の条件t（例えばストップスイッチ50が2つ操作されてから5秒が経過するか、若しくはストップスイッチ50が3つとも操作されるかのいずれかのうち早く成立した方）が成立したかを判定する。条件tが成立していればステップ506へ進み、成立していなければステップ505の処理を繰り返す。

30

ステップ506では、非対応報知制御手段170による報知をキャンセルして終了させ、ステップ507に進む。

ステップ507ではあらかじめ定めた所定の条件y（例えばストップスイッチ50が3つとも操作されるか、前記条件tが成立してから1秒経過するか、いずれかのうち遅く成立した方）が成立したかを判定する。条件yが成立していればステップ508へ進み、経過していなければステップ507の処理を繰り返す。

【0052】

ステップ508では、全ての報知を終了させ当選役報知制御処理を終了する。

40

なお、本実施例では、何回目かのストップスイッチ50の操作を契機に非対応報知制御手段170の制御をキャンセルしたが、上記態様に限られるものではなく、対応報知制御手段160より先に終了すれば、どのタイミングで非対応報知制御手段170による報知が終了しても良い。

上述したステップ501の報知抽選処理について、図7のフローに基づき説明する。

ステップ600において、報知用乱数抽出手段152により、乱数の抽出が行われる。具体的には、報知用乱数発生手段151が発生させた乱数を、報知用乱数抽出手段152が抽出する。そして、次のステップ601に進む。

【0053】

ステップ601において、抽出された乱数が、報知用乱数抽出手段152の内部に記憶

50

される。そして、次のステップ602に進む。

ステップ602において、前記報知用乱数に基づいて対応報知パターンを取得するか否かが判断される。取得しないときには、ステップ605に進む。

取得するときには、ステップ603に進み、記憶された前記報知用乱数値を対応報知パターンテーブル153上で比較し、ステップ604で、対応報知パターンが決定され、かつ記憶される。

ステップ604からは、ステップ605に進み、前記報知用乱数に基づいて非対応報知パターンを取得するか否かが判断される。取得しないときには、処理を終了する。

【0054】

取得するときには、ステップ606で、記憶された前記報知用乱数値を非対応報知パターンテーブル154上で比較し、ステップ607で、非対応報知パターンが決定され、かつ記憶される。

例えば、小役であるプラムが当選した場合を考える。

ステップ603では、「プラム当選」の報知パターンテーブルと、抽出した乱数値とを比較して、今回の当選役に対応した対応報知パターンを決定する。

一方、ステップ606では、「プラム当選」以外の当選役である、例えば「チェリー当選」「ベル当選」「BB当選」や、「ハズレ」の報知パターンの中から選択された当選あるいはハズレに対応した報知パターンテーブルと、抽出した乱数値とを比較して、今回の当選役に対応しない非対応報知パターンを決定する。

【図面の簡単な説明】

【0055】

【図1】本発明の実施の形態であって、スロットマシンの入力、制御及び出力を示すブロック図である。

【図2】本発明の実施の形態であって、スロットマシンを示す外観正面図である。

【図3】本発明の実施の形態であって、スロットマシンの動作の概略を示すフローである。

【図4】本発明の実施の形態であって、スロットマシンの動作のうち、遊技抽選処理の概略を示すフローである。

【図5】本発明の実施の形態であって、スロットマシンの動作のうち、回転リールの回転停止処理の概略を示すフローである。

【図6】本発明の実施の形態であって、報知制御装置による当選役報知制御処理の概略を示すフローである。

【図7】本発明の実施の形態であって、報知制御装置による報知抽選処理の概略を示すフローである。

【符号の説明】

【0056】

- | | | | |
|-----|------------|-----|----------|
| 10 | スロットマシン | 11 | 筐体 |
| 12 | 表示窓 | 13 | 図柄表示窓 |
| 15 | 投入スイッチ | 16 | ベットスイッチ |
| 17 | 精算スイッチ | 20 | 制御装置 |
| 21 | 遊技制御装置 | 22 | 報知制御装置 |
| 30 | スタートスイッチ | 40 | 回転リール |
| 42 | リールテープ | 50 | ストップスイッチ |
| 60 | リールユニット | 65 | ホッパーユニット |
| 66 | 報知装置 | 67 | 画像表示部 |
| 68 | ランプ | 69 | スピーカ |
| 70 | 通常遊技制御手段 | 80 | 特別遊技制御手段 |
| 90 | 特定導入遊技制御手段 | 100 | 特定遊技制御手段 |
| 110 | 当選役抽選手段 | 111 | 乱数発生手段 |
| 112 | 乱数抽出手段 | 113 | 当選判定テーブル |

10

20

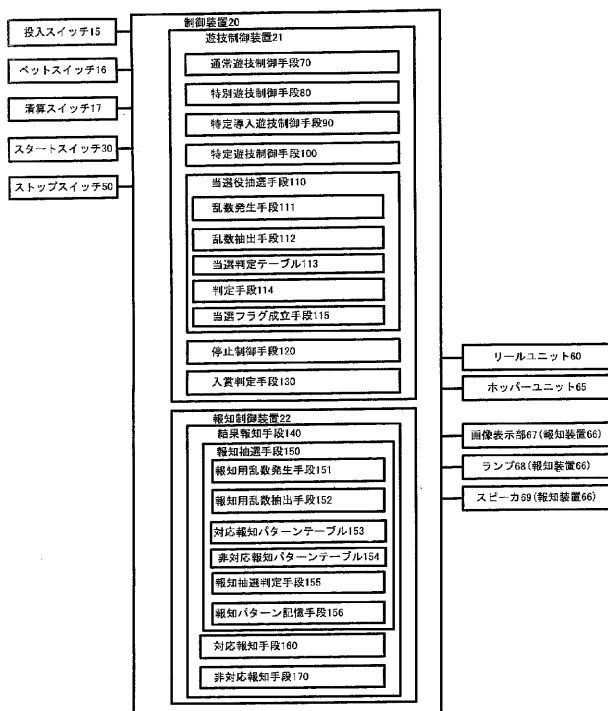
30

40

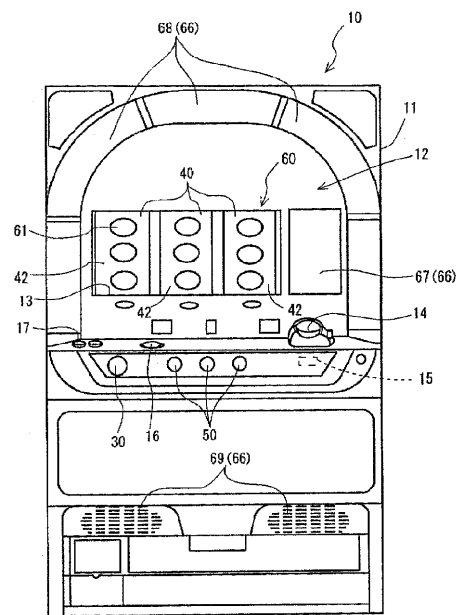
50

- 1 1 4 判定手段
- 1 2 0 停止制御手段
- 1 4 0 結果報知手段
- 1 5 1 報知用乱数発生手段
- 1 5 3 対応報知パターンテーブル
- 1 5 5 報知抽選判定手段
- 1 6 0 対応報知制御手段
- 1 1 5 当選フラグ成立手段
- 1 3 0 入賞判定手段
- 1 5 0 報知抽選手段
- 1 5 2 報知用乱数抽出手段
- 1 5 4 非対応報知パターンテーブル
- 1 5 6 報知パターン記憶手段
- 1 7 0 非対応報知制御手段

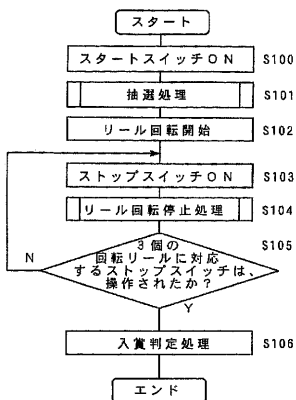
【 図 1 】



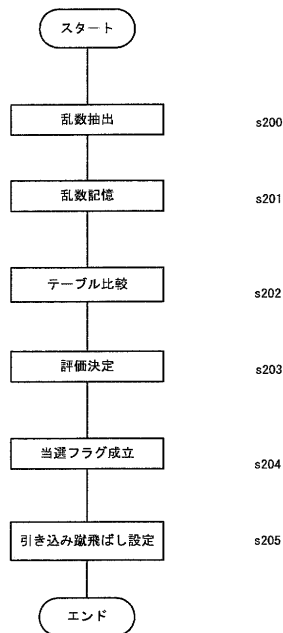
【 図 2 】



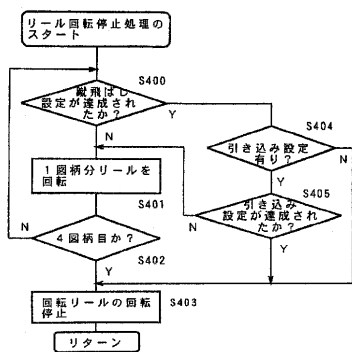
【 図 3 】



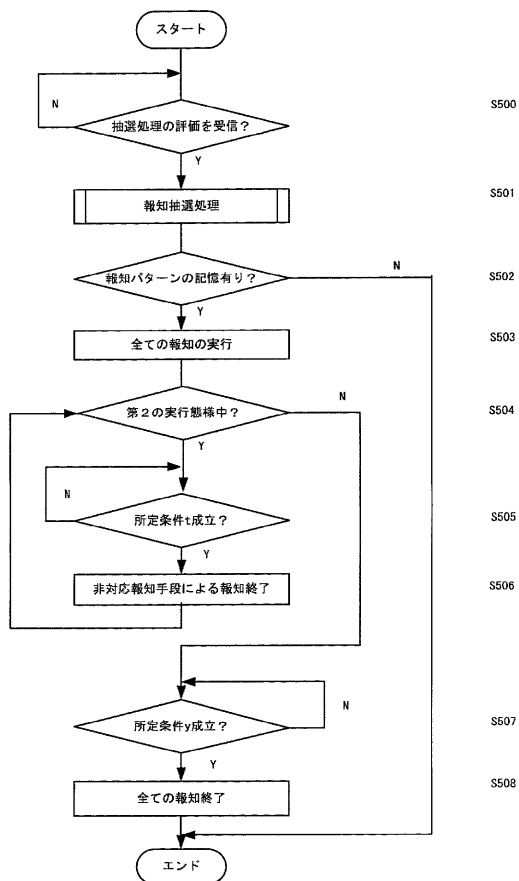
【 図 4 】



【 図 5 】



【 図 6 】



【 図 7 】

