

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第5426406号  
(P5426406)

(45) 発行日 平成26年2月26日(2014.2.26)

(24) 登録日 平成25年12月6日(2013.12.6)

(51) Int. Cl. F 1  
**A 6 3 F 5/04 (2006.01)**  
 A 6 3 F 5/04 5 1 2 D  
 A 6 3 F 5/04 5 1 6 F  
 A 6 3 F 5/04 5 1 2 B

請求項の数 3 (全 13 頁)

<p>(21) 出願番号 特願2010-3874 (P2010-3874)                  (22) 出願日 平成22年1月12日 (2010.1.12)                  (65) 公開番号 特開2011-142941 (P2011-142941A)                  (43) 公開日 平成23年7月28日 (2011.7.28)                  審査請求日 平成24年10月25日 (2012.10.25)</p>	<p>(73) 特許権者 000108937                  ダイコク電機株式会社                  愛知県名古屋市中村区那古野一丁目4番3号                  5号                  (74) 代理人 110000567                  特許業務法人 サトー国際特許事務所                  (72) 発明者 向山 幸治                  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                  審査官 古屋野 浩志</p>
--	---

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技情報表示装置

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

複数の図柄表示領域において複数種類の図柄を所定の配列に従って変動表示する図柄変動表示手段と、

遊技媒体が投入された状態でゲームを開始するために遊技者が操作するゲーム開始操作手段と、

前記ゲーム開始操作手段が操作されたときに、複数種類の役の中から内部当選役を決定するための内部抽選を実行する内部抽選手段と、

前記図柄変動表示手段による図柄の変動表示を停止させるために遊技者が操作する停止操作手段と、

前記停止操作手段が操作されたときに、内部当選役に対応する図柄を予め規定された引込範囲内で引き込んで前記図柄表示領域に停止表示させる表示制御手段と、

前記図柄変動表示手段の各図柄表示領域に停止表示された図柄の組合せに基づいて入賞が発生したか否かを判定する入賞判定手段と、

前記入賞判定手段により入賞が発生したと判定されたときに、当該入賞に対応する利益を遊技者に付与する利益付与手段と、

予め定められた特定遊技状態発生条件が成立したときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態を発生可能な特定遊技状態発生手段と、

前記内部抽選における内部当選確率を複数段階で規定する複数段階の設定値の中から1つの設定値を有効化することにより出玉率を設定する設定手段と、を備え、

前記特定遊技状態発生手段は、前記設定手段により有効化された設定値が第1設定値である場合には前記特定遊技状態を発生する一方、当該設定値が第2設定値である場合には前記特定遊技状態を発生しないように構成されたスロットマシンに付設される遊技情報表示装置であって、

前記設定手段により有効化された設定値を判別する設定値判別手段と、

前記設定値判別手段による判別結果に基づいて、前記設定値が第1設定値である場合には前記特定遊技状態の発生回数を表示するための表示欄を設ける一方、前記設定値が第2設定値である場合には当該表示欄を設けないように制御する表示欄設定手段と、

前記特定遊技状態の発生回数を計数するとともに、その発生回数を前記表示欄に表示する特定遊技状態発生回数表示手段と、を備えたことを特徴とする遊技情報表示装置。

10

#### 【請求項2】

前記表示欄設定手段は、前記設定値判別手段による判別結果が第1設定値である場合において、前記特定遊技状態が最初に発生するまでは前記表示欄を設けず、前記特定遊技状態が最初に発生したときに前記表示欄を設けるように制御することを特徴とする請求項1記載の遊技情報表示装置。

#### 【請求項3】

前記設定値判別手段による判別結果が第2設定値である場合において、前記特定遊技状態発生条件が成立したときに、前記設定手段により有効化されている設定値が第2設定値である旨を遊技者に報知する第2設定値報知手段を備えたことを特徴とする請求項1または2に記載の遊技情報表示装置。

20

#### 【発明の詳細な説明】

#### 【技術分野】

#### 【0001】

本発明は、設定値に応じてゲーム性が変化するように構成されたスロットマシンの遊技情報を表示する遊技情報表示装置に関する。

#### 【背景技術】

#### 【0002】

従来、スロットマシンの遊技情報を表示可能な遊技情報表示装置が知られている（例えば、特許文献1参照）。スロットマシンのゲーム性は機種毎に様々であり、その機種のゲーム性に合わせて適切な項目の遊技情報を表示するのが一般的である。例えば、RT（リプレイタイム）を発生可能な機種の遊技情報を表示する場合にはRT発生回数を表示し、AT（アシストタイム）を発生可能な機種の遊技情報を表示する場合にはAT発生回数を表示するようにしている。

30

#### 【先行技術文献】

#### 【特許文献】

#### 【0003】

【特許文献1】特開2006-280709号公報

#### 【発明の概要】

#### 【発明が解決しようとする課題】

#### 【0004】

40

ところで、スロットマシンのゲーム性を高めるために、同一機種であっても設定値毎にゲーム性を大きく変化させることが提案されている。例えば、1～6の設定値が設定可能なスロットマシンにおいて、設定値が奇数設定（1、3、5）の場合にはRTが発生可能であるが、偶数設定（2、4、6）の場合にはRTが発生しないといったことが考えられる。

しかしながら、このようなスロットマシンの遊技情報を表示する場合、同一機種であっても設定値によって表示すべき遊技情報の項目が変わることになり、遊技者が混乱してしまう虞があった。

#### 【0005】

本発明は、上記した事情に鑑みてなされたものであり、その目的は、設定値によってゲ

50

ーム性が大きく変化するスロットマシンの遊技情報を適切に表示することが可能な遊技情報表示装置を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0006】

請求項1に記載した発明は、複数の図柄表示領域において複数種類の図柄を所定の配列に従って変動表示する図柄変動表示手段と、遊技媒体が投入された状態でゲームを開始するために遊技者が操作するゲーム開始操作手段と、前記ゲーム開始操作手段が操作されたときに、複数種類の役の中から内部当選役を決定するための内部抽選を実行する内部抽選手段と、前記図柄変動表示手段による図柄の変動表示を停止させるために遊技者が操作する停止操作手段と、前記停止操作手段が操作されたときに、内部当選役に対応する図柄を予め規定された引込範囲内で引き込んで前記図柄表示領域に停止表示させる表示制御手段と、前記図柄変動表示手段の各図柄表示領域に停止表示された図柄の組合せに基づいて入賞が発生したか否かを判定する入賞判定手段と、前記入賞判定手段により入賞が発生したと判定されたときに、当該入賞に対応する利益を遊技者に付与する利益付与手段と、予め定められた特定遊技状態発生条件が成立したときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態を発生可能な特定遊技状態発生手段と、前記内部抽選における内部当選確率を複数段階で規定する複数段階の設定値の中から1つの設定値を有効化することにより出玉率を設定する設定手段と、を備え、前記特定遊技状態発生手段は、前記設定手段により有効化された設定値が第1設定値である場合には前記特定遊技状態を発生する一方、当該設定値が第2設定値である場合には前記特定遊技状態を発生しないように構成されたスロットマシンに付設される遊技情報表示装置であって、前記設定手段により有効化された設定値を判別する設定値判別手段と、前記設定値判別手段による判別結果に基づいて、前記設定値が第1設定値である場合には前記特定遊技状態の発生回数を表示するための表示欄を設ける一方、前記設定値が第2設定値である場合には当該表示欄を設けないように制御する表示欄設定手段と、前記特定遊技状態の発生回数を計数するとともに、その発生回数を前記表示欄に表示する特定遊技状態発生回数表示手段と、を備えたことを特徴とする

10

20

請求項2に記載した発明は、前記表示欄設定手段は、前記設定値判別手段による判別結果が第1設定値である場合において、前記特定遊技状態が最初に発生するまでは前記表示欄を設けず、前記特定遊技状態が最初に発生したときに前記表示欄を設けるように制御することを特徴とする。

30

【0007】

請求項3に記載した発明は、前記設定値判別手段による判別結果が第2設定値である場合において、前記特定遊技状態発生条件が成立したときに、前記設定手段により有効化されている設定値が第2設定値である旨を遊技者に報知する第2設定値報知手段を備えたことを特徴とする。

【発明の効果】

【0008】

請求項1に記載した発明によれば、設定値毎に対応するゲーム性に合わせた遊技情報の項目を適切に表示することが可能となり、遊技者に疑念を持たれる虞を解消することができる。

40

【0009】

請求項2に記載した発明によれば、最初に特定遊技状態が発生するまでは、特定遊技状態の発生回数を表示するための表示欄を設けないようにしたので、遊技を開始する以前から遊技者に設定値が知られてしまうことがない。

【0010】

請求項3に記載した発明によれば、特定遊技状態発生条件が成立したときに設定手段により有効化されている設定値が第2設定値である旨を遊技者に報知する第2設定値報知手段を設けたので、遊技者は自身が遊技しているスロットマシンの設定値が第2設定値であるから特定遊技状態が発生しない旨を認識でき、混乱する虞がない。

【図面の簡単な説明】

50

## 【 0 0 1 1 】

【図 1】本発明の一実施形態による遊技場用システムの概略を示す全体構成図

【図 2】スロットマシンの正面図

【図 3】スロットマシンの各リールの図柄配列を示す図

【図 4】有効ラインを示す図

【図 5】スロットマシンの役構成を示す図

【図 6】スロットマシンの電氣的構成を示す機能ブロック図

【図 7】スロットマシンの当選乱数の個数及び内部当選確率を示す図

【図 8】遊技情報表示装置の正面図

【図 9】初期状態の画面表示例を示す図

10

【図 10】R T回数表示部が追加された画面表示例を示す図

【図 11】R Tなしを告知する画面表示例を示す図

【発明を実施するための形態】

## 【 0 0 1 2 】

以下、本発明の一実施形態による遊技情報表示装置について図面を参照しながら説明する。

図 1 は、遊技情報表示装置を含む遊技用システムを概略的に示す全体構成図である。遊技場用システムは、遊技場内に設置された複数のスロットマシン 2、各スロットマシン 2 にそれぞれ対応して設けられている貸出装置 3 及び遊技情報表示装置 4 などから構成されている。遊技情報表示装置 4 は、スロットマシン 2 及び貸出装置 3 に接続されていると共に、LAN 5 を介して管理装置 6 などに通信可能に接続されている。管理装置 6 は、例えば遊技場内の事務所などに設置され、スロットマシン 2、貸出装置 3 及び遊技情報表示装置 4 との間で各種の遊技情報や信号の送受信を行う。

20

## 【 0 0 1 3 】

図 2 は、スロットマシン 2 の正面外観を概略的に示している。スロットマシン 2 の正面には表示窓 1 1 が設けられており、遊技者は表示窓 1 1 を通じて内部に設けられたリール 1 2 (図柄変動表示手段に相当) の図柄を視認可能となっている。この場合、図柄は、図 3 に示すように、左リール 1 2 a、中リール 1 2 b 及び右リール 1 2 c の円周面に描かれている。これらの図柄は、各リール 1 2 a ~ 1 2 c が停止した状態では、表示窓 1 1 の上段、中段及び下段に対応して表示される。

30

## 【 0 0 1 4 】

表示窓 1 1 の左方には有効化された入賞ラインを示す有効ライン表示部 1 3 が設けられている。スロットマシン 1 では、図 4 に破線で示す合計 5 本 (表示窓 1 1 の上段、中段、下段に対応した横方向に 1 本ずつの 3 本及び斜め方向の 2 本) の有効ラインが設けられており、入賞図柄が何れかの有効ライン上に揃ったときに対応する入賞が発生する。

## 【 0 0 1 5 】

表示窓 1 1 の上方には、図 2 に示すように、各種の情報を表示する表示パネル 1 4、及びスピーカ 1 5 が設けられている。表示窓 1 1 の下方には、クレジットメダルの投入を行うクレジットボタン 1 6、クレジットメダルの精算を行う精算ボタン 1 7、メダルを投入するメダル投入口 1 8 が設けられており、これらの下方にはゲーム開始操作手段に相当するスタートレバー 1 9、及び停止操作手段に相当する左ストップボタン 2 0 a、中ストップボタン 2 0 b、右ストップボタン 2 0 c が設けられている。表示窓 1 1 の右方には、メダルの払出枚数を表示する払出数表示部 2 1 及びメダルのクレジット枚数を表示するクレジット数表示部 2 2 が設けられている。また、スロットマシン 2 の正面最下部には受皿 2 3 が設けられ、正面最上部には装飾ランプ部 2 4 が設けられている。

40

## 【 0 0 1 6 】

図 5 は、スロットマシン 2 に設定されている内部当選役の役構成を示している。スロットマシン 2 には、ボーナス役、小役、リプレイ役の 3 種類の役が設定されており、これらのうち、ボーナス役としては B B 1 役及び B B 2 役の 2 種類、小役としては 1 枚役、8 枚役、15 枚役、2 枚役の 4 種類、リプレイ役としてはリプレイ 1 役、リプレイ 2 役の 2 種

50

類が設定されている。スロットマシン 2 では、1 回のゲームにおけるメダルの投入数（BET 数）は、後述する通常状態及び RT 状態では 3（3 BET）に設定されており、後述するボーナス状態では 2（2 BET）に設定されている。また、ボーナス状態では、小役（2 種類の 15 枚役が新たに追加される）のみが内部当選役になるように設定されている。

#### 【0017】

次に、スロットマシン 2 の電気的な構成について説明する。

図 6 は、スロットマシン 2 の電気的な構成を機能ブロックとして示している。制御部 26 は、CPU、ROM、RAM、I/O などを備えたマイクロコンピュータにより構成されており、クレジットボタン 16、精算ボタン 17、スタートレバー 19、左ストップボタン 20a、中ストップボタン 20b、右ストップボタン 20c、投入メダル検知部 27、設定値操作部 28 などから各種の操作信号が入力される。

10

#### 【0018】

制御部 26 は、メダル投入口 18 に投入されたメダルの真贋及び数量を判定する投入メダル検知部 27 から投入メダル検知信号が入力されると、その入力された信号の数に基づいて投入されたメダルの数を計数する。メダルの数が 1 ゲームに必要な規定数（通常状態では 3 枚）を超えたときには、超えた分のメダルの数をクレジット数として例えば RAM などに所定の上限值（例えば 50 枚）まで記憶すると共に、そのクレジット数をクレジット数表示部 22 に表示する。

#### 【0019】

また、制御部 26 には、設定値操作部 28 から内部当選確率などを規定するための設定値が入力される。スロットマシン 2 には 1～6 の 6 段階の設定値が設けられており、設定値操作部 28 はこのうち 1 つの設定値を有効化する。これにより、出玉率が理論値として設定される。設定値操作部 28 では、設定変更キー 25 が挿入され設定変更が可能な状態となった上で、例えば DIP スイッチの切り替えなどによって設定値が変更される。つまり、設定値操作部 28 は、本発明でいう設定手段に相当する。

20

#### 【0020】

制御部 26 は、表示パネル 14、払出数表示部 21、クレジット数表示部 22 などの各種表示部、装飾ランプ部 24、各リール 12a～12c に対応するリール用モータを駆動するリール駆動部 29、各リール 12a～12c に設けられた基準位置片の通過を検知するセンサからの検知信号に基づいて各リール 12a～12c の基準位置を検知する基準位置検出部 30、スピーカ 15 を駆動する音声出力部 31 と接続されている。また、メダルを払い出すメダル払出部 32 と接続されており、精算ボタン 17 が操作されると、記憶しているクレジット数に対応するメダルを払い出すようにメダル払出部 32 を制御するとともに、クレジット数表示部 22 の表示を零にする。

30

#### 【0021】

制御部 26 は、ゲームの開始に応じて、つまり、メダルが投入された状態でスタートレバー 19 が操作されると、0～65535 の間で発生する乱数のうち 1 つを抽選用乱数として抽出し、その抽出した抽選用乱数を図示しない当選乱数テーブルと照合することにより、内部当選役を決定する。当選乱数テーブルには各役に対応する当選乱数の範囲が規定されており、抽出した抽選用乱数が属する範囲に対応する役が内部当選役となる。この当選乱数テーブルは、スロットマシン 2 の遊技状態に応じて、またスロットマシン 2 の設定値毎に設定されており、遊技状態及び設定値毎に各役に対応する当選乱数の範囲が異なっている。

40

#### 【0022】

制御部 26 は、内部抽選処理を実行すると、リール 12 を始動（回転）させる。続いて、各ストップボタン 20a～20c の操作により対応するリール 12a～12c の回転を停止させる。続いて、内部当選役フラグに応じて各リール 12a～12c の停止位置を決定するための図示しない停止テーブルに基づいて所謂引込制御（すべり制御）を含む停止制御（各リール 12a～12c を内部当選役フラグの種類に応じた入賞図柄又はハズレ図

50

柄で停止表示させる制御)を実行する。尚、停止テーブルは、内部当選役フラグの種類毎にそれぞれ設定されている。

【0023】

この引込制御は、各ストップボタン20a~20cの操作を検出した時点から予め規定された引込範囲(最大で4図柄まで)にある図柄を有効ライン上に引込んで停止させることが可能な制御である。尚、内部当選役フラグに対応する図柄が上記の引込範囲内に存在しないときは、その図柄を有効ライン上に引き込んで停止させることができないので、入賞が発生せず、いわゆる取りこぼしとなる。

【0024】

ここで、スロットマシン2に設けられている遊技状態について詳細に説明する。

スロットマシン2には、通常状態、ボーナス状態、RT状態の3つの遊技状態が設けられている。スロットマシン2は、予め定められた条件の成立に応じてこれらの遊技状態が切替わるようになっており、初期化時(電源オン時、リセット時)などには通常状態になっている。

通常状態では、遊技者が入賞させた役に応じて対応する利益が遊技者に付与される。例えば、通常状態において小役が入賞した場合には、対応する数のメダルを払い出すという利益が遊技者に付与される。また、リプレイ役が入賞した場合には、新たにメダルを投入することなく再度ゲームを実行できるという利益が付与される。

【0025】

スロットマシン2は、通常状態においてボーナス役(BB1役又はBB2役)が入賞した場合には、入賞したボーナス役に応じたボーナス状態(BB1状態又はBB2状態)に移行する。これにより、ボーナス状態の発生という利益が遊技者に付与される。このボーナス状態では、ボーナス役及びリプレイ役が内部抽選の抽選対象から外され、小役のみが内部当選するように設定されているため、各小役の内部当選確率が大幅に向上することになる。また、ボーナス状態では全ての小役が15枚のメダルを払い出すように構成されている。このため、ボーナス状態は、一気に大量のメダルを獲得することが可能であり、且つ、BET数が2に削減されることから、遊技者にとって最も有利な遊技状態であると言える。ボーナス状態は、規定数のメダルが払い出されるまで継続し、本実施形態では、メダルの払出が400枚を越えた時点で終了する。スロットマシン2は、ボーナス状態が終了すると通常状態へ移行する。

【0026】

また、スロットマシン2は、通常状態において特定図柄(本実施形態ではリプレイ2図柄)が停止表示されると、RT状態を発生させる。つまり、リプレイ2図柄の停止表示が、本発明でいう特定遊技状態発生条件の成立に相当する。これらのRT状態は、50ゲームを消化するか、何れかのボーナス役が入賞するまで継続する。また、RT状態には、スロットマシン1の設定値に応じて、設定値が奇数設定である場合に発生する第1RT状態と、設定値が偶数設定である場合に発生する第2RT状態が設定されている。

【0027】

図7に、通常状態、第1RT状態、第2RT状態におけるスロットマシン2の当選乱数の個数及び内部当選確率を示す。尚、図7では、通常状態とRT状態とにおいて個数が変化する当選乱数をハッチングにて示すとともに、ボーナス状態における当選乱数の個数及び内部当選確率は省略している。

【0028】

通常状態では、図7に示すように設定値が1又は2の場合は、BB1役及びBB2役には200個の当選乱数が割り振られている。これらBB1役及びBB2役の当選乱数の個数は、図示しない他の設定値(3~6)が設定された場合には、設定値が1又は2の場合と比較して増加した同一値に設定されている。尚、設定値1~6全てに異なるように設定してもよく、その場合は、従来と同様に設定値が大きいほど増加するように設定する。一方、各小役の当選乱数の個数は、設定値によらず一定である。このため、上記した設定値操作部28の操作によりいずれかの設定値が有効化された場合には、BB1役及びBB2

10

20

30

40

50

役などの内部当選確率が変化することにより、設定値に応じた出玉率が理論値として設定される。

#### 【0029】

本発明でいう特定遊技状態に相当する第1RT状態は、図7に示すように、設定値が奇数設定(1、3、5。本発明でいう第1設定値に相当)の場合に発生するRT状態である。この第1RT状態は、リプレイ1役に40000個の当選乱数が割り振られており、通常状態(8880個)に比べてリプレイ1役の内部当選確率が大幅に高く設定されている。このため、第1RT状態は、遊技者がメダルをほとんど消費することなくゲームを進行することが可能であり、通常状態よりも遊技者にとって有利な状態であるといえる。一方、第2RT状態は、設定値が偶数設定(2、4、6。本発明でいう第2設定値に相当)の場合に発生するRT状態であり、リプレイ1役の当選乱数の個数(8980個)は、通常状態におけるリプレイ1役の当選乱数の個数(8880個)とリプレイ2役の当選乱数の個数(100個)との合算値と同じであり、何れかのリプレイ役が内部当選する確率は通常状態と比べて変化がない。

10

#### 【0030】

すなわち、スロットマシン2は、設定値が奇数設定の場合にはリプレイ役の内部当選確率が大幅に向上した第1RT状態を発生させる一方、当該設定値が偶数設定の場合には第1RT状態を発生させずに、第2RT状態を発生させる。このため、第1RT状態に移行した場合にはゲーム性が大きく変化する一方、第2RT状態に移行した場合には通常状態と実質的に変わらないゲーム性が提供される。

20

#### 【0031】

このような構成のスロットマシン2は、ゲームの進行に応じて、投入媒体数(投入したメダルの数)を特定可能なアウト信号(1メダルの投入毎、又は1クレジットメダルの投入毎に1パルス出力)、払出媒体数(払出されたメダルの数)を特定可能なセーフ信号(1メダルの払出毎に1パルス出力)、ボーナス状態を特定可能なBB信号(ボーナス状態中にレベル出力)、RT状態を特定可能なRT信号(RT状態中にレベル出力)、設定値を特定可能な設定値信号(設定値に応じて複数段階のレベル出力、或いはデータ出力)などの各種の遊技信号が出力される。各遊技信号は、遊技情報表示装置4及びLAN5を介して、遊技場内に設置されている管理装置6に出力される。尚、このような構成のスロットマシン2は、それぞれ固有の番号(所謂台番)が付与されて遊技場内に多数(例えば数百台)設けられている。

30

#### 【0032】

貸出装置3は、図1に示すように、各スロットマシン2に対応してそれぞれ設けられている。貸出装置3は、上部に貨幣投入口3a、下部にメダル払出口3bが設けられており、遊技者が貨幣投入口3aに貨幣を投入すると、メダル払出口3bから貨幣に応じた数のメダルが払出され、スロットマシン2の受皿23(図2参照)に供給される。このとき、払出したメダル数に応じた信号が遊技情報表示装置4及び管理装置6に出力される。また、貸出装置3の最上部には動作状態を示す動作ランプ3cが設けられている。動作ランプ3cは、不具合が生じた場合などに点灯し、従業員に例えば装置の異常の発生などを報知する。

40

#### 【0033】

管理装置6は、図示しないCPU、ROM、RAM、及びHDDなどの記憶装置からなるマイクロコンピュータで構成されており、例えばHDDなどに記憶されている制御プログラムに従って作動する。また、管理装置6は、スロットマシン2や貸出装置3などから送信された各遊技信号に基づいて、遊技情報を集計・記憶している。

#### 【0034】

次に、遊技情報表示装置4について詳細に説明する。遊技情報表示装置4(設定値判別手段、表示欄設定手段、特定遊技状態発生回数表示手段、第2設定値報知手段)は、図1に示すように、各スロットマシン2及び貸出装置3に対応してそれぞれ設けられている。遊技情報表示装置4は、図8に示すように、稼動状態やエラー状態などを表示するための

50

複数のランプ 4 a、遊技場の従業員を呼び出すための呼出ボタン 4 b、及び各種の遊技情報を表示する情報表示部 4 c を備えている。

【 0 0 3 5 】

遊技情報表示装置 4 は、図示しない CPU、制御プログラムなどを記憶した ROM、ワーキングエリア用の RAM、信号を入出力するための入出力部 ( I / O ) などを備えたマイクロコンピュータにより構成されており、制御プログラムに従って、ランプ 4 a の点灯 / 消灯、呼出ボタン 4 b の操作 ( 押下 ) の検出、情報表示部 4 c への各種情報の表示などの制御を行っている。

図 9 は、初期状態における情報表示部 4 c の画面表示例を示している。尚、本実施形態では、電源投入後或いは営業開始後に初めて RT 状態が発生するまでの状態、すなわち、その当日 ( 以下、本日ともいう ) にまだ RT 状態が発生していない状態のことを初期状態と称している。

【 0 0 3 6 】

遊技情報表示装置 4 の情報表示部 4 c には、本日のボーナス状態の発生回数を表示本日ボーナス状態発生回数表示部 M 1、前日のボーナス状態の発生回数を表示前日ボーナス状態発生回数表示部 M 2、前回のボーナス状態が発生してから消化されたゲーム数を表示只今ゲーム数表示部 M 3、本日の累計のゲーム数を表示累計ゲーム数表示部 M 4 が設けられている。これらのうち、本日ボーナス状態発生回数表示部 M 1 は、BB 1 状態の発生回数を表示 BB 1 状態発生回数表示部 M 1 a と、BB 2 状態の発生回数を表示 BB 2 状態発生回数表示部 M 1 b とを備えている。また、前日ボーナス状態発生回数表示部 M 2 は、前日の BB 1 状態の発生回数を表示 BB 1 状態発生回数表示部 M 2 a、前日の BB 2 状態の発生回数を表示 BB 2 状態発生回数表示部 M 2 b、及び前日の RT 状態の発生回数を表示前日 RT 状態発生回数表示部 M 2 c を備えている。尚、スロットマシン 2 の前日の設定値が奇数設定である場合には、前日 RT 状態発生回数表示部 M 2 c を最初から ( 営業開始時から ) 表示する。

【 0 0 3 7 】

このような遊技情報表示装置 4 は、遊技者によるゲームの進行に応じて、スロットマシン 2 及び貸出装置 3 から出力される各種の遊技信号を受信して管理装置 6 へ転送するとともに、各遊技信号に基づいて遊技情報を集計・演算し、表示する。このとき、設定値信号に基づいて、すなわちスロットマシン 2 に設定されている設定値に応じて情報表示部 4 c に表示する遊技情報の項目を以下のように変更する。

【 0 0 3 8 】

< 設定値が奇数設定 ( 第 1 設定値 ) である場合 >

図 10 は、奇数設定時の液晶表示部 4 の画面表示例を示す図である。遊技情報表示装置 4 は、受信した設定値信号によりスロットマシン 2 の設定値が奇数設定 ( 設定値が 1、3、5 のいずれか ) であると判別している場合、例えば図 9 に示す初期状態においてその次のゲームで RT 状態 ( 第 1 RT 状態 ) になったとき ( リプレイ 2 役が入賞したとき ) には、図 10 に示すように本日の RT 状態の発生回数を表示本日 RT 回数表示部 M 5 を表示するとともに、只今ゲーム数表示部 M 3 及び表示累計ゲーム数表示部 M 4 の表示を更新する。これにより、遊技者は、自身が遊技しているスロットマシン 2 の設定値が奇数設定であることを認識可能になる。尚、この場合、奇数設定であることは認識できるものの、設定値が 1、3、5 のいずれであるのかは認識できない。

【 0 0 3 9 】

< 設定値が偶数設定 ( 第 2 設定値 ) である場合 >

一方、図 11 は、偶数設定時の液晶表示部 4 の画面表示例を示す図である。遊技情報表示装置 4 は、受信した設定値信号によりスロットマシン 2 の設定値が偶数設定 ( 設定値が 2、4、6 のいずれか ) であると判別している場合、例えば図 9 に示す初期状態においてその次のゲームで RT 状態 ( 第 2 RT 状態 ) になったときには、図 11 に示すように、スロットマシン 2 の設定値が偶数設定であることを示す「この台の設定値」表示部 M 6 を表示する。これにより、遊技者は、自身が遊技しているスロットマシン 2 の設定値が偶数設

10

20

30

40

50

定であることを認識可能になる。この場合、上記したように、第2 R T状態ではリプレイ役の内部当選確率が通常状態と同じであるので、実質的にはR Tがないのと同じ状態になる。尚、偶数設定であることは認識できるものの、設定値が2、4、6のいずれであるのかは認識できない。

【0040】

このように、遊技情報表示装置4は、スロットマシン2の設定値が奇数設定の場合には、当日(本日)最初にR T状態が発生した時点でR T状態の発生回数を表示する本日R T回数表示部M5を表示する一方、R T状態が発生するまでの間は本日R T回数表示部M5を表示しない。

以上説明したように、本実施形態の遊技情報表示装置4によれば次のような効果を得ることができる。

遊技情報表示装置4は、スロットマシン2の設定値が奇数の場合には本日R T回数表示部M5を表示するので、設定値に対応して遊技情報の項目を適切に表示することが可能になり、遊技者に疑念を持たれる虞を解消することができる。

【0041】

スロットマシン2の設定値が奇数の場合には本日R T回数表示部M5を表示するので、設定値に対応して遊技情報の項目を適切に表示することが可能になり、遊技者に疑念を持たれる虞を解消することができる。

【0042】

また、当日最初にR T状態が発生するまでは、R T状態の発生回数を表示するための本日R T回数表示部M5を表示しないようにしたので、遊技を開始する以前から遊技者に設定値が知られてしまうことがない。一方、スロットマシン2の設定値が偶数の場合には、遊技情報表示装置4は、R T状態が発生すると設定手段により有効化されている設定値が第2設定値である旨を遊技者に報知する。これにより、遊技者は自身が遊技しているスロットマシン2が偶数設定であることを認識でき、スロットマシン2の遊技性が変化したとしても混乱する虞がない。これらにより、遊技者は、自身が遊技しているスロットマシン2の設定値が奇数設定であるか偶数設定であるかを認識することができるとともに、設定値に応じて遊技性が変化するスロットマシン2を遊技する場合であっても、混乱することがない。

【0043】

(その他の実施形態)

本発明は、上記した実施形態に限定されることなく、次のように変形または拡張することができる。

設定値の数は2段階以上であれば何段階あってもよい。

特定遊技状態として第1 R T状態を例示したが、これに限られない。

周知のA T(アシストタイム)状態やC T(チャレンジタイム)状態を特定遊技状態として採用してもよい。

【0044】

R T状態の発生条件としてリプレイ2役の入賞を例示したが、これに限られず様々なR T発生条件を設定することが可能である。

例えば、B B状態が終了したこと、B B状態の終了後所定数のゲームを消化したこと等をR T発生条件として設定してもよい。

遊技情報表示装置4をスロットマシン2と別体で設けるようにしたが、スロットマシン2と一体的に設けるようにしてもよい。

複数段階の設定値を有するパチンコ遊技機に適用することもできる。

【0045】

第2 R T状態におけるリプレイ役の内部当選確率を通常状態と同じに設定したが、必ずしも同一の内部当選確率でなくてもよい。例えば内部当選乱数の個数が数個異なるように設定するなど、通常状態と第2 R T状態とでゲーム性に実質的な変化が生じないように設定すれば、どのように設定しても良い。また、各役の当選乱数の個数などは例示であり、

10

20

30

40

50

これに限定されない。

【0046】

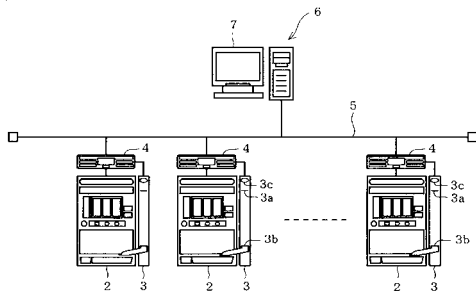
遊技情報表示装置4(設定値判別手段)は、スロットマシン2から出力される設定値信号に基づいて有効化された設定値を判別するようにしたが、遊技場の従業員が設定値を入力するための入力手段を設け、その入力手段により入力された設定値を有効化された設定値として判別するようにしてもよい。

【符号の説明】

【0047】

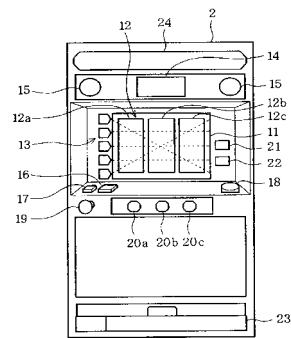
図面中、2はスロットマシン、4は遊技情報表示装置(設定値判別手段、表示欄設定手段、特定遊技状態発生回数表示手段、第2設定値報知手段)、12は図柄変動手段、19はゲーム開始操作手段、20a~20cは停止操作手段、M5は表示欄を示す。

【図1】



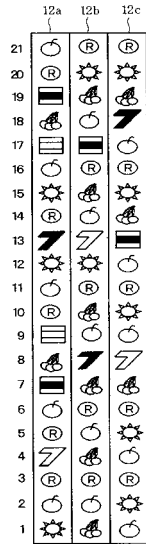
2：スロットマシン  
 4：遊技情報表示装置、設定値判別手段、表示欄設定手段、  
 特定遊技状態発生回数表示手段、第2設定値報知手段

【図2】

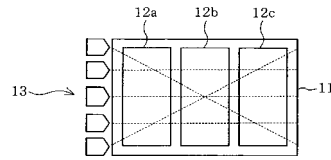


12：図柄変動表示手段  
 19：ゲーム開始操作手段  
 20a, 20b, 20c：停止操作手段

【図3】



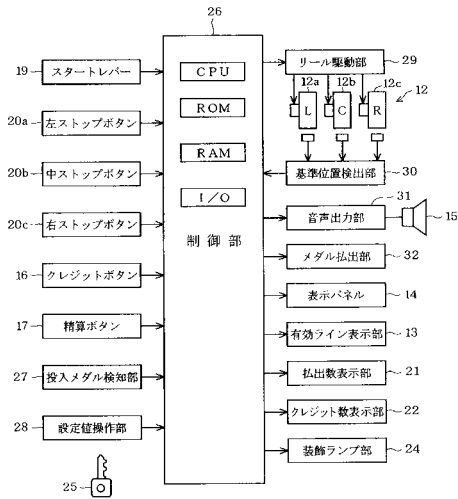
【図4】



【図5】

役	入賞図柄	通常状態	BB状態
BB1	777	0枚+BB1	-
BB2	777	0枚+BB2	-
1枚	777	1	15
8枚	777	8	15
15枚	777	15	15
2枚	777	2	15
リプレイ1	R R R	リプレイ	-
リプレイ2	R R 7	リプレイ(R)	-
BB中のみ			
15枚役	777	-	15
15枚役	777	-	15

【図6】

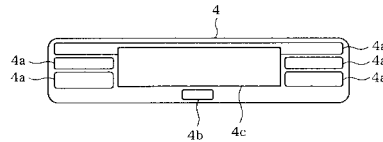


【図7】

内部抽選用乱数: 0~65535

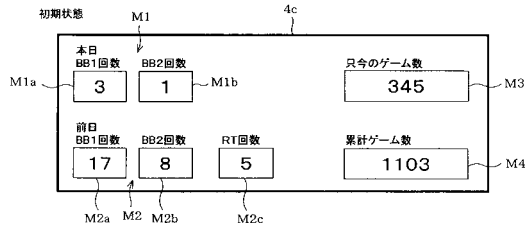
役	通常状態(1,2)	第1RT状態(1,3,5)	第2RT状態(2,4,6)
BB1	200	327.7	200
BB2	200	327.7	100
1枚役	500	131.1	500
2枚役	1500	43.7	50
8枚役	9000	7.3	50
15枚役	1000	65.5	1000
リプレイ	8880	7.4	8980
リプレイ	100	665.3	0
ハズレ	44156	1.5	54656

【図8】

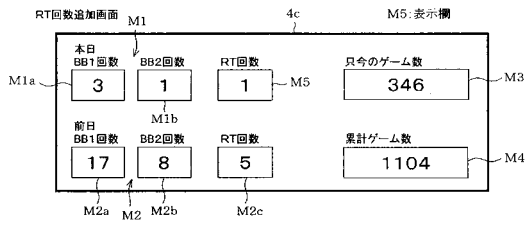


26: 内部抽選手段、表示制御手段、入賞判定手段、利益付与手段、設定手段、特定遊技状態発生手段

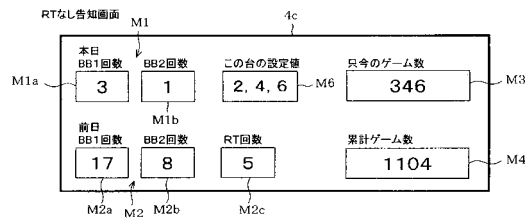
【図9】



【図10】



【図11】



---

フロントページの続き

(56)参考文献 特開2002-126170(JP,A)  
特開2009-28284(JP,A)  
特開2008-295707(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)  
A63F 5/04