

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第5702115号  
(P5702115)

(45) 発行日 平成27年4月15日(2015.4.15)

(24) 登録日 平成27年2月27日(2015.2.27)

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

請求項の数 2 (全 11 頁)

<p>(21) 出願番号 特願2010-250799 (P2010-250799)                  (22) 出願日 平成22年11月9日 (2010.11.9)                  (65) 公開番号 特開2012-100814 (P2012-100814A)                  (43) 公開日 平成24年5月31日 (2012.5.31)                  審査請求日 平成25年8月28日 (2013.8.28)</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 佐藤 海</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、複数種類の小役及びボーナス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小役の入賞が発生したと判定されたときに、当該小役の種類に対応する数の遊技媒体を払い出す遊技媒体払出手段と、

前記入賞判定手段によりボーナス役の入賞が発生したと判定されたときに、所定のボーナス終了条件が成立するまで、前記小役の内部当選確率を高めたボーナス状態を発生するボーナス状態発生手段と、

前記遊技媒体払出手段が払い出す遊技媒体を貯留する遊技媒体貯留手段と、

前記遊技媒体貯留手段が貯留する遊技媒体が不足していることを検知し、遊技媒体不足エラーが発生した旨を外部に報知する報知手段と、を備えたスロットマシンに付設される遊技情報表示装置において、

前記ボーナス状態が終了した時点から新たに次のボーナス役が内部当選、又は入賞するまでの期間の長さが予め設定された連チャン期間内であるか否かに基づいて、ボーナス役の連チャンが発生したか否かを判定する連チャン判定手段と、

前記連チャン判定手段により連チャンが発生したと判定されたとき、連チャンが発生したと判定されたボーナス役に対応するボーナス状態において前記遊技媒体不足エラーが発生したか否かを判定する遊技媒体不足エラー判定手段と、

前記連チャン判定手段及び前記遊技媒体不足エラー判定手段による判定結果に基づいて、前記遊技媒体不足エラーが発生した後新たに内部当選、又は入賞したボーナス役が前記連チャン判定手段により連チャンと判定された回数である連チャン突入回数、及び連チャンと判定されなかった回数である連チャン終了回数をそれぞれ算出する遊技データ算出手段と、

前記遊技データ算出手段が算出した連チャン突入回数及び連チャン終了回数を表示する表示手段と、

を備えたことを特徴とする遊技情報表示装置。

#### 【請求項2】

前記遊技データ算出手段は、前記連チャン判定手段により連チャンと判定されたボーナス役が連続した回数を連チャン継続回数として計数するとともに、前記ボーナス役が連続している途中で前記遊技媒体不足エラー判定手段により遊技媒体不足エラーが発生したと判定された場合と、当該判定がされなかった場合とで区別して、前記連チャン継続回数の平均値を求め、

前記表示手段は、前記連チャン継続回数の平均値を表示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。

#### 【発明の詳細な説明】

#### 【技術分野】

#### 【0001】

本発明は、エラーの発生を報知するスロットマシンに付設される遊技情報表示装置に関する。

#### 【背景技術】

#### 【0002】

一般的なスロットマシンにおいては、遊技中に様々なエラーが発生するのが普通であり、何らかのエラーが発生したときにはその旨を外部へ報知し、従業員に対してエラーの解消作業を促すように構成されている（例えば、特許文献1参照）。特に、ボーナス役が所定期間内に連続して内部当選する所謂連チャンが発生し、一気に大量のメダル（遊技媒体）を払い出したときには、メダルを貯留するホッパー内のメダルが無くなり、メダル不足エラー（遊技媒体不足エラー）が発生することになる。その場合には、ホッパーへメダルを補給することによってエラーを解消しなければならない。

#### 【先行技術文献】

#### 【特許文献】

#### 【0003】

【特許文献1】特開2002-801号公報

#### 【発明の概要】

#### 【発明が解決しようとする課題】

#### 【0004】

ところで、遊技者の中には、上記したようなメダル不足エラーが契機となって連チャンが終了したり、あるいは更に連チャンが継続したりするのではないかと考える者が少なからず存在しており、そのような遊技者にとっては、メダル不足エラーの発生は無視できない事象であるといえる。

10

20

30

40

50

しかしながら、単にメダル不足エラーの発生を報知するだけではメダル不足エラーの発生とボーナス役の連チャンとの因果関係を遊技者が把握することは困難であり、上記したような遊技者の要望を満たすことができないという問題がある。

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、メダル不足エラーの発生がボーナス役の連チャンと何らかの因果関係を有していると考える遊技者の要望を満たす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】

【0005】

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、複数種類の小役及びボーナス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小役の入賞が発生したと判定されたときに、当該小役の種類に対応する数の遊技媒体を払い出す遊技媒体払出手段と、前記入賞判定手段によりボーナス役の入賞が発生したと判定されたときに、所定のボーナス終了条件が成立するまで、前記小役の内部当選確率を高めたボーナス状態を発生するボーナス状態発生手段と、前記遊技媒体払出手段が払い出す遊技媒体を貯留する遊技媒体貯留手段と、前記遊技媒体貯留手段が貯留する遊技媒体が不足していることを検知し、遊技媒体不足エラーが発生した旨を外部に報知する報知手段と、を備えたスロットマシンに付設される遊技情報表示装置において、前記ボーナス状態が終了した時点から新たに次のボーナス役が内部当選、又は入賞するまでの期間の長さが予め設定された連チャン期間内であるか否かに基づいて、ボーナス役の連チャンが発生したか否かを判定する連チャン判定手段と、前記連チャン判定手段により連チャンが発生したと判定されたとき、連チャンが発生したと判定されたボーナス役に対応するボーナス状態において前記遊技媒体不足エラーが発生したか否かを判定する遊技媒体不足エラー判定手段と、前記連チャン判定手段及び前記遊技媒体不足エラー判定手段による判定結果に基づいて、前記遊技媒体不足エラーが発生した後新たに内部当選、又は入賞したボーナス役が前記連チャン判定手段により連チャンと判定された回数である連チャン突入回数、及び連チャンと判定されなかった回数である連チャン終了回数をそれぞれ算出する遊技データ算出手段と、前記遊技データ算出手段が算出した連チャン突入回数及び連チャン終了回数を表示する表示手段と、を備えたことを特徴とする。

【0006】

請求項2に記載した発明は、前記遊技データ算出手段は、前記連チャン判定手段により連チャンと判定されたボーナス役が連続した回数を連チャン継続回数として計数するとともに、前記ボーナス役が連続している途中で前記遊技媒体不足エラー判定手段により遊技媒体不足エラーが発生したと判定された場合と、当該判定がされなかった場合とで区別して、前記連チャン継続回数の平均値を求め、前記表示手段は、前記連チャン継続回数の平均値を表示することを特徴とする。

【発明の効果】

【0007】

請求項1に記載した発明によれば、連チャンが発生したと判定された連チャンが発生したと判定されたボーナス役に対応するボーナス状態において遊技媒体不足エラーが発生したか否かを判定し、その判定結果に基づいて、遊技媒体不足エラーが発生した後新たに内部当選、又は入賞したボーナス役が連チャン判定手段により連チャンと判定された回数である連チャン突入回数、及び連チャンと判定されなかった回数である連チャン終了回数をそれぞれ算出して表示手段に表示する。これにより、遊技者は、連チャン中に発生した遊

10

20

30

40

50

技媒体不足エラーがその連チャンの継続・終了に対してどのような影響を与えているか、即ち、遊技媒体不足エラーとボーナス役の連チャンとの因果関係を客観的に分析することが可能になる。従って、遊技媒体不足エラーの発生がボーナス役の連チャンと何らかの因果関係を有していると考える遊技者の要望を満たすことができる。

【0008】

また、遊技媒体不足エラーが発生した後新たに内部当選又は入賞したボーナス役が連チャンと判定された回数である連チャン突入回数と、連チャンと判定されなかった回数である連チャン終了回数とをそれぞれ表示するので、遊技者は、遊技媒体不足エラーの発生の影響を容易に把握することができる。

請求項2に記載した発明によれば、連チャンと判定されたボーナス役が連続した回数を連チャン継続回数として計数し、連チャンの継続中に遊技媒体不足エラーが発生したと判定された場合と当該判定がされなかった場合とで区別して前記連チャン継続回数の平均値を求めて表示する。これにより、遊技者は、遊技媒体不足エラーの発生の影響を容易に把握することができる。

【図面の簡単な説明】

【0009】

【図1】本発明の一実施形態による遊技情報表示装置が付設されるスロットマシンの正面図

【図2】スロットマシンの各リールの図柄配列を示す図

【図3】スロットマシンの役構成を示す図

【図4】スロットマシンの有効ラインを示す図

【図5】スロットマシンの電氣的構成を示す機能ブロック図

【図6】遊技情報表示装置の通常画面の一例を示す図

【図7】遊技情報表示装置の連チャン及びメダル不足エラーデータ画面の一例を示す図

【発明を実施するための形態】

【0010】

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、スロットマシン1の正面外観を概略的に示している。スロットマシン1の正面には表示窓2が設けられており、遊技者は表示窓2を通じて内部に設けられたリール3（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。各図柄は、図2に示すように、左リール3a、中リール3b及び右リール3cの円周面に描かれている。これらの図柄は、各リール3a～3cが停止した状態では、表示窓2の上段、中段及び下段に対応して表示される。即ち、スロットマシン1には、各リール3a～3cそれぞれについて3図柄ずつ、合計9図柄分の図柄表示領域が形成されている。

【0011】

図3は、スロットマシン1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1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いる。これらのうち、ボーナス役としてはBB役及びRB役の2種類、小役としては1枚役、8枚役、15枚役及び2枚役の4種類が設定されている。スロットマシン1では、1回のゲームにおけるメダル（遊技媒体に相当）の投入数（BET数）は、通常状態では3枚（3BET）に設定されており、ボーナス状態では2枚（2BET）に設定されている。また、ボーナス状態では、各小役の払出枚数が全て15枚に設定されている。

表示窓2の左方には、図1に示すように、有効化された入賞ラインを示す有効ライン表示部4が設けられている。スロットマシン1には、図4に示す合計5本（表示窓2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1～5が設けられている。これらの有効ライン1～5のうち何れかの有効ライン上に内部当選役に対応する図柄が揃ったとき、即ち、有効ライン上に停止表示された図柄の組合せが内部当選役に対応する図柄の組合せと一致したときに入賞が発生する。尚、有効ラインの数

10

20

30

40

50

は、B E T数に関わらず5本である。

【0012】

表示窓2の上方には、図1に示すように、各種の情報を表示する遊技情報表示装置としての液晶表示部5、及びスピーカ6が設けられている。表示窓2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7、クレジットメダルの精算を行う精算ボタン8、メダルを投入するメダル投入口9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10、及び停止操作手段に相当する左ストップボタン11a、中ストップボタン11b、右ストップボタン11c、及び液晶表示部5に表示されるデータの種類を切り替えるデータ表示ボタン12が設けられている。表示窓2の右方には、メダルの払出枚数を表示する払出数表示部13、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14、及びボーナス役の内部当選を遊技者に告知するボーナス告知ランプ15が設けられている。また、スロットマシン1の正面最下部には受皿16が設けられ、正面最上部には装飾ランプ部17が設けられている。また、スロットマシン1の内部には、遊技者に払い出すためのメダルを貯留するホッパー26（遊技媒体貯留手段に相当する）が設けられている。

10

【0013】

ここで、スロットマシン1の遊技状態について説明する。スロットマシン1には、通常状態及びボーナス状態の2つの遊技状態が設けられており、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数のメダルが遊技者に付与される。スロットマシン1は、通常状態においてボーナス役（B B役又はR B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（B B状態又はR B状態）に移行する（ボーナス状態を発生する）。

20

【0014】

ボーナス状態では、各小役の内部当選確率が大幅に高められると共に、上記したように全ての小役が15枚のメダルを払い出すように構成されている。そのため、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、B E T数が2に削減されることから、遊技者にとって有利な遊技状態であるといえる。換言すると、通常状態は、ボーナス状態に比べて遊技者にとって不利な遊技状態であるといえる。このボーナス状態は、所定のボーナス終了条件が成立するまで継続する。本実施形態の場合、ボーナス終了条件として規定数のメダルの払い出しが設定されており、ボーナス状態は、B B状態では360枚、R B状態では120枚のメダルの払い出しがあるまで継続する。スロットマシン1は、ボーナス状態が終了すると通常状態へ移行する。

30

【0015】

次に、スロットマシン1の電気的な構成について説明する。

図5は、スロットマシン1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18（内部抽選手段、表示制御手段、入賞判定手段、遊技媒体払出手段、ボーナス状態発生手段、連チャン判定手段、遊技媒体不足エラー判定手段、遊技データ算出手段に相当する）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7、精算ボタン8、スタートレバー10、左ストップボタン11a、中ストップボタン11b、右ストップボタン11c、投入メダル検知部19、設定値操作部20などから各種の信号が入力される。

40

【0016】

制御部18は、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19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。スロットマシン1は、メダル投入口9からの手入れ投入、及び、クレジットボタン7の押下によるクレジット投入の2つの投入形態によるメダルの投入が可能である。制御部18は、投入されたメダルの数が1ゲームに必要な規定数（通常状態では3枚）を超過した場合には、超過した分のメダルの数をクレジット数として例えばRAMなどに所定の上限値（例えば50枚）まで記憶するとともに、そのクレジット数をクレジット数表示部14に表示する。また、制御部18は、小役の入賞に伴って払い出しされた

50

メダルもクレジット数として記憶する。このとき、クレジット数が上限未満の場合にはクレジット数に払出数を加算し、クレジット数が上限に達している場合にはホッパー 26 の図示しない払出機構を駆動して受皿 16 にメダルを払い出す。

【 0 0 1 7 】

制御部 18 には、設定値操作部 20 から当選確率などの各種の設定信号が入力される。スロットマシン 1 には例えば設定 1 ~ 6 の 6 段階で各役の内部当選確率を設定するための設定値が設けられており、設定値操作部 20 は、このうちの遊技場係員により任意に選択された 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 20 では、設定変更キー 21 を挿入して設定変更が可能な状態とした上で、例えば図示しない DIP スwitch の切り替えなどによって設定値が変更される。

10

また、制御部 18 は、液晶表示部 5、払出数表示部 13 及びクレジット数表示部 14 などの各種表示部、ボーナス告知ランプ 15、装飾ランプ部 17、各リール 3a ~ 3c に対応するリール用モータを駆動するリール駆動部 22、各リール 3a ~ 3c 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 3a ~ 3c の基準位置を検知する基準位置検出部 23、スピーカ 6 を駆動する音声出力部 24 に接続している。また、メダルを払い出すメダル払出部 25 にも接続しており、精算ボタン 8 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 25 を制御するとともに、クレジット数表示部 14 の表示を零にする。

【 0 0 1 8 】

また、制御部 18 は、図示しない乱数発生部および乱数抽出部を有している。制御部 18 は、メダルが投入された状態でスタートレバー 10 が操作されると（ゲーム開始操作が行われると）、各リール 3a ~ 3c を始動（回転）させる。続いて、乱数発生部が発生する乱数の中から 1 つの乱数を乱数抽出部で抽出することにより、内部当選役を決定する内部抽選を実行するとともに、内部当選役がある場合には当該内部当選役に対応するフラグを成立させる。このとき、制御部 18 は、ボーナス役を内部当選役として決定した場合（内部当選した場合）には、ボーナス告知ランプ 15 を点灯することにより、遊技者にボーナス役が内部当選したことを告知する。

20

【 0 0 1 9 】

続いて、制御部 18 は、各リール 3a ~ 3c が始動した状態で各ストップボタン 11a ~ 11c が操作されると、対応するリール 3a ~ 3c の回転を停止させる。このとき、内部当選役のフラグに応じて各リール 3a ~ 3c 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 3a ~ 3c 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、内部当選役のフラグの種類毎にそれぞれ設定されている。引込制御は、各ストップボタン 11a ~ 11c 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。この場合、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。

30

【 0 0 2 0 】

また、制御部 18 は、図示しない種々のセンサに接続されており、各センサの検知状態に基づいてエラーの発生を検知するとともに、何らかのエラーが発生している場合にはその旨を外部に報知する。外部への報知としては、液晶表示部 5 にエラーが発生した旨を表示したり、図示しない出力部から外部の呼出ランプや管理装置などにエラーが発生した旨を出力したりするなどにより行われる。例えば、制御部 18 は、ホッパー 26 の図示しないメダル払出口に設けられた払出メダルセンサの検知状態に基づいてホッパー 26 内のメダル不足を検知した場合には、メダル不足エラー（入賞時にメダルが払い出されないエラー）が発生した旨を報知する。このメダル不足エラーは、従業員がスロットマシン 1 の前扉を開放し、ホッパー 26 へメダルを補給することにより解消される。尚、スロットマシン 1 に発生する他のエラーの種類としては、ホッパー 26 内のメダルが満杯になるメダル

40

50

満杯エラーや、メダル投入口 9 にメダルが詰まる投入メダル詰まりエラーなどがある。

#### 【 0 0 2 1 】

次に、遊技情報表示装置としての液晶表示部 5 の作用について説明する。

通常、液晶表示部 5 は、図 6 に示すように、通常画面として各種の遊技データを表示している。この通常画面には、只今ゲーム数表示部 M 1、累計ゲーム数表示部 M 2、B B 回数表示部 M 3、R B 回数表示部 M 4、連チャン回数表示部 M 5、連チャン突入回数表示部 M 6、及び差枚数グラフ表示部 M 7 が設けられ、以下のような遊技データが表示されている。

- ・ 只今ゲーム数 = 直近のボーナス終了時からのゲーム数。
- ・ 累計ゲーム数 = 当日の通常状態における累計ゲーム数。
- ・ B B 回数 = B B (ビッグボーナス) 状態の発生回数。
- ・ R B 回数 = R B (レギュラーボーナス) 状態の発生回数。
- ・ 連チャン回数 = 前回のボーナス状態の終了時から 1 0 0 ゲーム以内に再度ボーナス状態が発生した回数。即ち、本実施形態では 1 0 0 ゲームを連チャン期間として設定している。

10

・ 連チャン突入回数 = 非連チャン状態から連チャン状態 (ボーナス状態が終了した時点から所定の連チャン期間が経過するまでに再度ボーナス状態が発生する状態) へ移行した回数。

・ 差枚数グラフ = 横軸は累計ゲーム数、縦軸は差枚数 (払出枚数 - 投入枚数)。

これらの遊技データは、遊技者によるゲームの進行に伴って、例えば B B 役や R B 役が入賞したとき、或いは連チャンが発生したと判定したときなどに更新されるこのとき、差枚数グラフ表示部 M 7 のデータも更新される。図 6 の場合、只今ゲーム数が 1 2 5 ゲームであり、これまでの遊技において連チャン状態へ 6 回突入し、連チャン状態で 2 0 回のボーナスが発生したことなどが表示されている。

20

#### 【 0 0 2 2 】

さて、液晶表示部 5 は、図 6 に示すような遊技データの表示と、図示しないメッセージなどによるエラーが発生した旨の報知とを行うものの、それらは個別に行われている。その場合、前述のように連チャン中のメダル不足エラーの発生がその連チャン状態に何らかの影響を与えると考える遊技者は、その度に只今ゲーム数表示部 M 1 などを自身で確認しておく必要があり、メダル不足エラーの発生と連チャンの継続・終了との因果関係を把握することが困難である。また、自分が遊技していない他の遊技機で発生したメダル不足エラーを全て把握するのは事実上不可能である。

30

そこで、液晶表示部 5 は、連チャン中に発生したメダル不足エラーとその連チャンの継続・終了との相関関係を示す遊技データの表示を行っている。

図 7 は、連チャン及びメダル不足エラーデータ画面の一例を示す図であり、遊技者は、通常画面 (図 6) においてデータ表示ボタン 1 2 を操作することにより、この連チャン及びメダル不足エラーデータ画面 (図 7) に表示を切り換える。連チャン及びメダル不足エラーデータ画面には、連チャン回数表示部 M 5、連チャン突入回数表示部 M 6 及び差枚数グラフ表示部 M 7 に加えて、連チャン突入率表示部 M 8、連チャン割合表示部 M 9、メダルエンブティ回数表示部 M 1 0、連チャン継続 : 終了表示部 M 1 1 が設けられている。各表示部に表示される遊技データの意味は以下の通りである。

40

- ・ 連チャン突入率 = 連チャン突入回数 ÷ 累計ゲーム数。
- ・ 連チャン割合 = 連チャン回数 ÷ ( B B 回数 + R B 回数 ) 。
- ・ メダルエンブティ回数 = 連チャン中にメダル不足エラーが発生した回数。
- ・ 連チャン継続 : 終了 = 連チャン中にメダル不足エラーが発生したときの連チャンの継続回数及び終了回数。

#### 【 0 0 2 3 】

スロットマシン 1 の制御部 1 8 は、連チャンと判定したボーナス状態においてメダル不足エラーが発生したときにはメダル不足エラー回数をインクリメントして更新する。また、メダル不足エラーが発生したときは、そのボーナス状態が終了した後連チャンが継続し

50

たか、又は連チャンが終了したかを判定し、連チャン継続回数、又は連チャン終了回数をインクリメントする。具体的には、ボーナス状態の終了後の100ゲーム以内に再度ボーナス役が内部当選したときは「継続」と判定し、100ゲーム以内に内部当選しなかったときは「終了」と判定する。そして、これらのエラーの発生回数および遊技データの更新に伴って、連チャン突入率、連チャン割合及び連チャン継続：終了などの遊技データを算出し、液晶表示部5に表示する。

このように、液晶表示部5には、ボーナス状態の発生回数や連チャン回数などの遊技データ及び連チャン中に発生したメダル不足エラーの発生回数と、それらの遊技データに基づいて算出されたメダル不足エラーの発生と連チャンの継続又は終了の関係を示す遊技データとが表示される。

10

#### 【0024】

以上説明した本実施形態の遊技情報表示装置によれば、次のような効果を奏する。

ボーナス役の連チャンとメダル不足エラーの発生との相関関係を示す遊技データを液晶表示部5に表示するので、連チャン中に発生したメダル不足エラーがその連チャンの継続及び終了に対してどのような影響を与えているかを分析することが可能になる。従って、メダル不足エラーの発生がボーナス役の連チャンと何らかの因果関係を有していると考えられる遊技者の要望を満たすことができる。

連チャン中にメダル不足エラーが発生した回数をメダルエンブティ回数表示部M10に表示するとともに、メダル不足エラーが発生した後新たに内部当選したボーナス役が連チャンと判定された回数である連チャン突入回数、及び、連チャンと判定されなかった回数である連チャン終了回数をそれぞれ連チャン継続：終了表示部M11に表示しているので、遊技者は、遊技媒体不足エラーの発生が連チャンにどのような影響を与えたかを把握することができる。

20

#### 【0025】

(その他の実施形態)

本発明は、上記した一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。

連チャンの途中でメダル不足エラーが発生した場合と発生しなかった場合とで区別して平均連チャン回数を算出し、両者を比較可能に表示してもよい。このような構成によれば、途中でメダル不足エラーが発生した連チャンと、メダル不足エラーが発生しなかった連チャンとで、平均連チャン回数にどの程度の違いがあるのかを容易に把握することができる。

30

メダル不足エラーが発生するまでの連チャン回数と、メダル不足エラーが発生した後の連チャン回数とを区別して計数し、表示するようにしてもよい。このような構成によれば、1回の連チャンにおいて、メダル不足エラーが発生する前後で連チャンの継続にどのような変化があるのかを客観的に分析することができる。

#### 【0026】

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

遊技媒体として遊技球を用いるスロットマシンに適用することもできる。

40

ボーナス状態の終了後にボーナス役が連チャン期間内に内部当選した状態を連チャンと判定したが、連チャン期間内にボーナス役が入賞した状態を連チャンと判定してもよい。

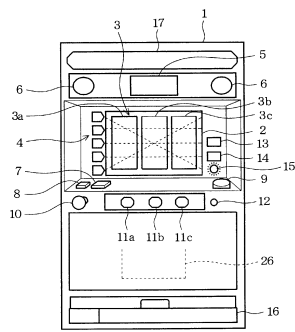
#### 【符号の説明】

#### 【0027】

図面中、1はスロットマシン、3はリール(図柄変動表示手段)、5は液晶表示部(遊技情報表示装置、報知手段、表示手段)、10はスタートレバー(ゲーム開始操作手段)、11a、11b、11cはストップボタン(停止操作手段)、18は制御部(内部抽選手段、表示制御手段、入賞判定手段、遊技媒体払出手段、ボーナス状態発生手段、連チャン判定手段、遊技媒体不足エラー判定手段、遊技データ算出手段)、26はホッパー(遊技媒体貯留手段)を示す。

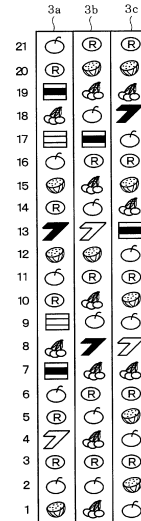
50

【図1】



- 1: スロットマシン
- 3: 図柄変動表示手段
- 5: 遊技情報表示装置、報知手段、表示手段
- 10: ゲーム開始操作手段
- 11a, 11b, 11c: 停止操作手段
- 26: 遊技媒体貯留手段

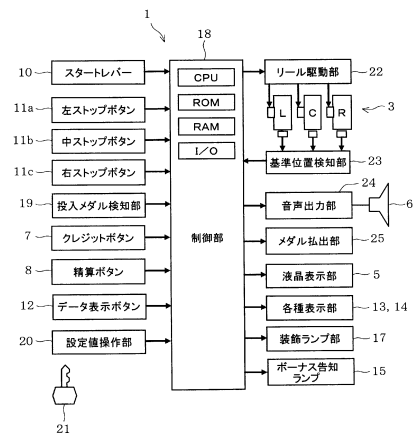
【図2】



【図3】

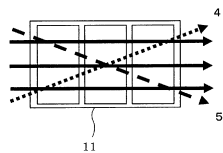
役	入賞図柄	払出(3BET)	(2BET)
BB役	BB	0枚+BB	-
RB役	RB	0枚+RB	-
1枚役	1枚	1	15
8枚役	8枚	8	15
15枚役	15枚	15	15
2枚役	2枚	2	15
リプレイ役	RRR	リプレイ	-

【図5】

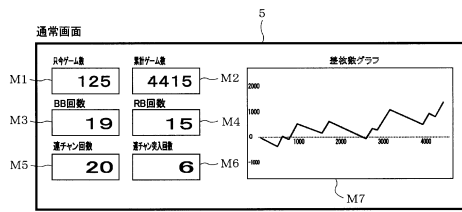


18: 内部抽選手段、表示制御手段、入賞判定手段、遊技媒体払出手段、ボーナス状態発生手段、連チャン判定手段、遊技媒体不足エラー判定手段、遊技データ算出手段

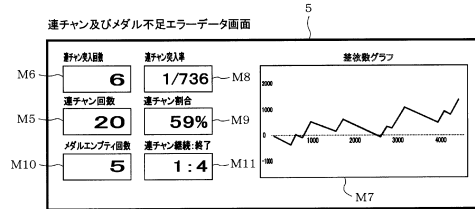
【図4】



【図6】



【図7】



---

フロントページの続き

(56)参考文献 特開2005 - 152027 (JP, A)  
特開2006 - 061614 (JP, A)  
特開2008 - 048857 (JP, A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)  
A63F 5/04, 7/02