

(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2004-201743

(P2004-201743A)

(43) 公開日 平成16年7月22日(2004.7.22)

(51) Int. Cl.⁷

A63F 5/04

F I

A63F 5/04 512D

A63F 5/04 514G

A63F 5/04 516D

テーマコード (参考)

審査請求 未請求 請求項の数 7 O L (全 14 頁)

(21) 出願番号 特願2002-371511 (P2002-371511)
 (22) 出願日 平成14年12月24日 (2002.12.24)

(71) 出願人 000169477
 アビリティ株式会社
 大阪府大阪市中央区南船場2丁目9番14号
 (74) 代理人 100074332
 弁理士 藤本 昇
 (74) 代理人 100109427
 弁理士 鈴木 活人
 (74) 代理人 100114421
 弁理士 薬丸 誠一
 (74) 代理人 100114432
 弁理士 中谷 寛昭
 (74) 代理人 100114410
 弁理士 大中 実

最終頁に続く

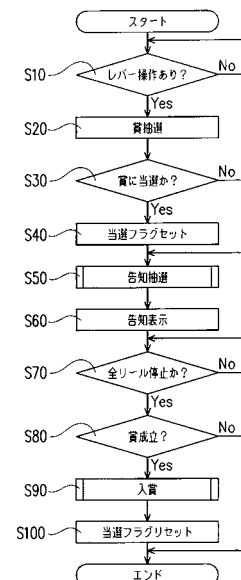
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】遊技の中でより自然で見逃し難い告知をすることができるとともに、告知表示において、より一層の期待感を演出することのできるスロットマシン、パチスロ等の遊技機を提供する。

【解決手段】複数の表示部100を有するサブ表示装置10においては、メイン表示装置3とともに(連携して)当該賞に当選しているか否かを告知する告知表示が行われる。この告知表示の態様には複数あり、抽選手段において複数ある告知態様のうちのいずれの告知態様で告知を行うかについて告知抽選処理が行われた後、当該選出された告知態様で告知表示が行われる。この告知表示により、賞に当選していることに対する信頼度を報知する。

【選択図】 図4



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

賞に当選するか否かについての賞抽選処理を行う一方、複数ある告知態様のうちいずれの告知態様で告知を行うかについての告知抽選処理を行う抽選手段と、
複数種類の図柄を各列ごとに変動表示するメイン表示装置と、
表示部を複数有するサブ表示装置とを具備し、
前記メイン表示装置および前記サブ表示装置は、前記告知抽選処理で選出された前記告知態様に基いて告知表示を行い、当該告知表示された前記告知態様により、前記賞に当選していることに対する信頼度を報知することを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記告知抽選処理において選出される確率の高い前記告知態様の順は、前記賞抽選処理において前記賞に当選するか否かで、逆順になることを特徴とする請求項 1 記載の遊技機。

【請求項 3】

前記サブ表示装置の表示部は、前記メイン表示装置の左右両側にそれぞれ配置されていることを特徴とする請求項 1 または 2 記載の遊技機。

【請求項 4】

前記複数の告知態様は、複数種類の告知態様が組み合わせられることを特徴とする請求項 1 ~ 3 のいずれかに記載の遊技機。

【請求項 5】

前記メイン表示装置における前記告知態様の種類と前記サブ表示装置における前記告知態様の種類とに関連性があるか否かにより、前記信頼度が異なることを特徴とする請求項 1 ~ 4 のいずれかに記載の遊技機。

【請求項 6】

前記告知態様の種類には、少なくとも前記メイン表示装置および前記サブ表示装置の複数の表示部ごとに振動することによるものが含まれることを特徴とする請求項 1 ~ 5 のいずれかに記載の遊技機。

【請求項 7】

前記告知態様の種類には、少なくとも前記メイン表示装置および前記サブ表示装置の複数の表示部ごとに逆回転することによるものが含まれることを特徴とする請求項 1 ~ 6 のいずれかに記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】**【0001】****【発明の属する技術分野】**

本発明は、スロットマシン、パチスロ等の遊技機に関し、特に、賞に当選しているか否かの告知を行うスロットマシン、パチスロ等の遊技機に関する。

【0002】**【従来の技術】**

スロットマシン等の遊技機は、メイン表示装置において始動レバーを操作して3つのリール等を回転始動させること等により、図柄を変動表示させた後、各リールに対応した停止ボタンを押下してリールを停止させ、メダルの投入枚数に応じて有効化された停止ライン上に特定の組み合わせ図柄が揃えば、当該組み合わせ図柄に係る賞が成立（入賞）し、賞の種類に応じて定められた所定枚数のメダルが払い出されるのが一般的である。ただし、このような遊技機は、始動レバーの操作によって内部的に抽選処理が実行されており、この抽選結果がいずれかの賞に当選した上で、停止ボタンを適正なタイミングで押下することにより、その賞に係る組み合わせ図柄を揃えることができる。

【0003】

そのため、以下に示す公報に開示されているように、賞に当選したか否かを遊技者に告知するためのサブ表示装置を図柄表示とは別に設ける遊技機が公知である。このような遊技機は、サブ表示装置において告知表示を行うことにより、遊技者に対して賞に当選する期待感を高めんとするものであった。

10

20

30

40

50

【0004】

【特許文献1】

特開2001-178875号公報

【0005】

【発明が解決しようとする課題】

しかし、上記遊技機は、告知表示により次ゲーム以降の期待感を与えるため、メイン表示装置における変動表示中に当該変動表示に対しての告知表示が行われず、不自然に感じられる場合があった。また、サブ表示装置において告知を行う従来の遊技機においては、メイン表示装置とサブ表示装置とで視線を行き来させなければならない場合も多く、遊技者が図柄の変動表示を注視しているときに唐突な告知が行われて告知表示を見逃したり、不自然に感じる場合があった。したがって、遊技者に告知表示による期待感を十分に与えることが困難である場合があった。

10

【0006】

本発明は、かかる従来技術の問題点を解決するべくなされたもので、遊技の中でより自然で見逃し難い告知を行うとともに、告知表示において、より一層の期待感を演出することのできるスロットマシン、パチスロ等の遊技機を提供することを目的とする。

【0007】

【課題を解決するための手段】

本発明に係る遊技機は、賞に当選するか否かについての賞抽選処理を行う一方、複数ある告知態様のうちいずれの告知態様で告知を行うかについての告知抽選処理を行う抽選手段と、複数種類の図柄を各列ごとに変動表示するメイン表示装置と、表示部を複数有するサブ表示装置とを具備し、前記メイン表示装置および前記サブ表示装置において前記抽選手段で定められた前記告知態様に基いて告知表示を行い、当該告知表示された前記告知態様により、前記賞に当選していることに対する信頼度を報知するものである。

20

【0008】

上記構成に係る遊技機は、抽選手段において賞に当選するか否かの抽選処理が実行される。また、メイン表示装置により、複数種類の図柄が各列毎に変動表示される。この変動表示が停止ボタンの操作等により停止したときに、賞抽選処理において賞に当選した上で、適正な位置で当該賞に係る組み合わせ図柄で停止させると、賞が成立（入賞）し、メダルの払い戻し等の入賞処理が行われる。

30

【0009】

また、表示部を複数有するサブ表示装置においては、メイン表示装置とともに（連携して）当該賞に当選しているか否かを告知する告知表示が行われる。告知表示のための告知態様には複数あり、抽選手段において複数ある告知態様のうちいずれの告知態様で告知を行うかについて告知抽選処理が行われた後、当該選出された告知態様で告知表示が行われる。この告知表示により、賞に当選していることに対する信頼度を報知する。

【0010】

このように、メイン表示装置およびサブ表示装置において連携して告知表示を行うことにより、遊技者は、遊技中に自然な流れで告知表示を見逃すことなく確実に見ることができ、また、表示部が複数あるサブ表示装置とメイン表示装置との組み合わせにより、様々な告知態様を表示することができるため、遊技者が飽きることのない、より一層の期待感を演出することができる。

40

【0011】

好ましくは、前記告知抽選処理において選出される確率の高い前記告知態様の順は、前記賞抽選処理において前記賞に当選するか否かで、逆順になるように構成される。

【0012】

この場合、信頼度を示す複数の告知態様のうち、告知抽選処理において選出される確率の高い告知態様の順が、賞抽選処理において賞に当選するか否かで逆転する。したがって、賞抽選処理において賞に当選した場合、告知抽選処理において選出される確率の高い告知態様（信頼度の高い告知態様）は、賞抽選処理において賞に当選していない場合、告知抽

50

選処理において選出される確率が低くなる。一方、賞抽選処理において賞に当選した場合、告知抽選処理において選出される確率の低い告知態様（信頼度の低い告知態様）は、賞抽選処理において賞に当選していない場合、告知抽選処理において選出される確率が高くなる。すなわち、賞抽選処理において賞に当選すれば、告知抽選処理において信頼度がより高い旨の告知態様が選出される確率が高くなり、賞抽選処理において賞に当選しなければ、告知抽選処理において信頼度がより低い旨の告知態様が選出される確率が高くなる。このように、告知抽選処理における確率を設定することにより、当選していない場合でも当選を示唆する告知を行うガセ告知を含む態様であっても、より信憑性の高い告知を行うことができる。

【0013】

好ましくは、前記サブ表示装置の表示部は、前記メイン表示装置の左右両側にそれぞれ配置されているように構成される。

【0014】

この場合、サブ表示装置における複数の表示部をメイン表示装置の各列に対し、横並びに配置する。このように、メイン表示装置およびサブ表示装置の表示部を一体の表示部として告知表示することができるため、遊技者は、遊技中に自然な流れで告知表示を見逃すことなく確実に見ることができるとともに、告知表示を一体感あるものとして興趣に富む質の高い告知表示を行うことができる。

【0015】

なお、サブ表示装置の表示部は、液晶表示、ドット表示、リール表示およびそれらの組み合わせ等のいずれの態様であってもよい。リール表示を複数用いる場合は、メイン表示装置と併せて、多数列（例えば、5列）のリールを有するスロットマシンとして構成することができる。

【0016】

好ましくは、前記複数の告知態様は、複数種類の告知態様が組み合わせられるように構成される。

【0017】

この場合、複数種類の告知態様を組み合わせ、さらに新たな告知態様とすることができるため、より幅広いパリエーションの告知態様を演出することができる。また、当選した賞に応じて告知態様の種類を变えることにより、遊技者により的確な告知表示を行うとともに、より幅広いパリエーションを有する告知表示を行うことができる。

【0018】

好ましくは、前記メイン表示装置の前記告知態様の種類と前記サブ表示装置の前記告知態様の種類とに関連性があるか否かにより、前記信頼度が異なるように構成される。

【0019】

この場合、例えば、メイン表示装置およびサブ表示装置において関連性のある（同一種類である等）告知態様で告知表示された場合は、メイン表示装置とサブ表示装置とが異なる告知態様で告知表示された場合よりも信頼度が高く設定される。このように、より幅広いパリエーションの告知態様を遊技者により分かり易く演出することができる。

【0020】

好ましくは、前記告知態様の種類には、少なくとも前記メイン表示装置および前記サブ表示装置の複数の表示部ごとに振動することによるものが含まれるように構成される。

【0021】

また、好ましくは、前記告知態様の種類には、前記メイン表示装置および前記サブ表示装置の複数の表示部ごとに逆回転することによるものが含まれるように構成される。

【0022】

【発明の実施の形態】

以下、添付図面を参照しつつ、本発明の一実施の形態について説明する。図1は本発明の一実施の形態に係る遊技機の正面図である。

【0023】

10

20

30

40

50

本実施の形態に係る遊技機は、賞に当選するか否かについての賞抽選処理を行う一方、複数ある告知態様のうちいずれの告知態様で告知を行うかについての告知抽選処理を行う抽選手段としての乱数発生器（後述）と、複数種類の図柄を各列毎に変動表示するメイン表示装置3と、前記メイン表示装置3の左右のそれぞれに表示部100を有するサブ表示装置10とを具備する。そして、前記メイン表示装置3および前記サブ表示装置10は、前記告知抽選処理で選出された前記告知態様に基いて告知表示を行い、前記賞に当選していることに対する信頼度を報知するものである。

【0024】

本実施の形態の遊技機は、図1に示すように、筐体1の前面に設けられた中間パネル2に、メイン表示装置3の表示部として縦長の図柄表示窓4を具備し、当該図柄表示窓4を3つ横並びさせている。また、筐体1は、内部に3つのリール5を具備し、各図柄表示窓4の形成位置に対応してそれぞれが配置されており、この図柄表示窓4およびリール5によりメイン表示装置3が形成された構成となっている。さらに、メイン表示装置3は、図3を用いて後述する主制御部24の制御のもと、図柄表示窓4に図柄を表示する。

10

【0025】

各リール5の外周面には、文字、数字、図形、キャラクター等の複数種類の図柄を表示したリールテープが貼り付けられており、リール5の回転中（変動表示中）は、それぞれの外周面に表示された図柄が図柄表示窓4内に次々に現れる一方、リール5を停止させたときは、各リール5の所定コマ（例えば、図1に示す3コマ）分の図柄が、図柄表示手段3に設定された、上段、中段、下段、右上がりおよび右下がりの5本の停止ラインL上に整列した状態で表示される。なお、通常の円形のリール5の代わりに、液晶表示器や、プーリに巻回されて周回するベルト式リールテープを使用したり、これらを組み合わせて用いてもよい。

20

【0026】

停止ラインLは、メダル投入口6から投入されたメダルの投入枚数やBETボタン7の押下操作に応じて有効化される。例えば、1枚のメダルが賭けられたときは、中段の横1本の停止ラインLが有効となり、2枚のメダルが賭けられたときは、上段、中段、下段の横3本の停止ラインLが有効となり、3枚のメダルが賭けられたときは、5本全ての停止ラインLが有効となる。

【0027】

そして、中間パネル2の下方の張り出し面上に設けられた始動手段としての始動レバー8を操作して、3つのリール5が回転し、変動表示を開始した後、各リール5に対応して設けられた停止ボタン9を押下すれば、3つのリール5が順次停止するようになっている。このとき、メダルの賭け枚数により有効となった停止ラインL上に特定の組み合わせ図柄が揃えば、当該組み合わせ図柄に応じた賞が成立し、当該賞の種類に応じて定められた所定枚数のメダルが払い出される。

30

【0028】

メイン表示装置3に表示される図柄には、特別賞用の特定図柄と小役賞用の非特定図柄とがある。いずれかの特定図柄が有効ラインL上に3つ揃うと、特別賞が成立して、メダルを1枚投入して所定枚数のメダルの払い出しを受ける、いわゆる「ボーナスゲーム（特別遊技モード）」等が行われる。特別賞には、ボーナスゲームの合間にメダルを3枚投入して小役賞を狙う、いわゆる「小役ゲーム（通常遊技モード）」が組み合わせられて、両者が数セット行われるビッグボーナス賞や、ボーナスゲームが1回行われるレギュラーボーナス賞等がある。

40

【0029】

一方、いずれかの非特定図柄が有効ラインL上に3つ揃ったり、特定図柄との所定の組み合わせ等が有効ラインL上に揃うと、所定枚数のメダルの払い出しを受けるようになっている。なお、リール5のいずれか一列（例えば、左側）、ある非特定図柄が有効ラインL上に揃うと、所定枚数のメダルの払い出しを受ける、いわゆるチェリー賞としたり、ある非特定図柄が有効ラインL上に3つ揃ったときは、メダルの払い出しがなく、その代わり

50

に、メダルを消費しないでもう1ゲーム実施できる、いわゆるリプレイ賞としてもよい。

【0030】

本実施の形態における遊技機は、このようなメイン表示装置3の図柄表示窓4とは別に、筐体1の前面に設けられた中間パネル2に、当該メイン表示装置3とともに告知表示を行うための複数のサブ表示装置10の表示部100が設けられている。サブ表示装置10の表示部100は、図1に示されるように、メイン表示装置3の図柄表示窓4の左右の両側にそれぞれ配置される。つまり、サブ表示装置10における複数の表示部100をメイン表示装置3の図柄表示窓4(リール5)の各列に対し、横並びに配置する。このように、メイン表示装置3の図柄表示窓4およびサブ表示装置10の表示部100を一体の表示部として告知表示することができるため、遊技者は、遊技中に自然な流れで告知表示を見逃すことなく確実に見ることができるとともに、告知表示を一体感あるものとして興味に富む質の高い告知表示を行うことができる。

10

【0031】

なお、サブ表示装置10の表示部100は、液晶表示、ドット表示、リール表示およびそれらの組み合わせ等のいずれの態様であってもよい。リール表示を複数用いる場合は、メイン表示装置3と併せて、多数列(例えば、5列)のリールを有するスロットマシンとして構成することができる。

【0032】

また、図1においては、サブ表示装置10の表示部100のさらに外側に、BET表示等の各種の状態を示す状態表示部(状態表示ランプ)44が配置されているが、サブ表示装置10の表示部100が、各種の状態表示を表示可能であるように構成してもよい。

20

【0033】

メイン表示装置3の図柄表示窓4に加えてサブ表示装置10の複数の表示部100を配置すると、遊技機前面のスペースの大部分を占有してしまい、各種状態表示部(状態表示ランプ)を配置することが困難となる場合が考えられる。特に、図柄表示窓4の左右の両側にサブ表示装置10の表示部100を配置する場合、状態表示ランプが一般的に配置されている場所に当該表示部100を配置することとなるため、状態表示ランプをさらにその外側に配置せざるを得なくなり、このような場所が十分に取れない場合も考えられる。メイン表示装置3およびサブ表示装置10を小さくすることにより、状態表示ランプを配置する場所を設けることも可能ではあるが、そのような小さい各表示部において告知表示を行っても、迫りに欠け、結果的に興趣を削ぐ結果となってしまう。

30

【0034】

また、状態表示の中でも、有効ラインL(賭けメダル数)を示すBET表示等は、通常、図柄表示窓4の左右のいずれかが付近に設けることが好ましく、サブ表示装置10の表示部100を挟んでその外側に表示させたり、全く別の場所に配置すると遊技者にとって容易に把握し難い場合も生じ得る。一方、図柄表示窓4とサブ表示装置10の表示部100との間に状態表示ランプを設けるとした場合には、メイン表示装置3の図柄表示窓4とサブ表示装置10の複数の表示部100とが連携して告知表示を行った場合に、状態表示ランプの存在により、一体感に欠け、告知表示の十分な演出を行うことができないことも考えられる。

40

【0035】

そこで、サブ表示装置10の表示部100において各種の状態表示を表示可能にすることにより、メイン表示装置3およびサブ表示装置10を小さくすることなく、かつ、遊技者に容易に把握可能な各種状態表示が可能となる。また、所定の告知表示においては、一旦当該状態表示を表示しないようにし、その間、サブ表示装置10の表示部100全面およびメイン表示装置3の図柄表示窓4で告知表示を行うことにより、一体感のある告知表示による十分な演出を行うことができる。図2はサブ表示装置の表示部において状態表示を行う場合の配置例を示す図である。

【0036】

図2においては、メイン表示装置3の図柄表示窓4の左右の両側にサブ表示装置10の表

50

示部 100 が配置される。当該表示部 100 は、さらに、告知表示を行う告知表示部 100 a と、各種の状態表示を行う複数の状態表示部 100 b とを備える。ここで、告知表示部 100 a と状態表示部 100 b とは、区切りを設けてもよいし、設けなくてもよい。

【0037】

状態表示部 100 b に表示される状態表示としては、コインの賭け枚数（有効ライン L）を示す BET 表示の他に、チャンス表示、リプレイ表示、ウェイト表示、スタート表示、メダル挿入表示等があり、遊技機により適宜取捨選択することが容易に可能である。

【0038】

図 2 のサブ表示装置 10 の表示部 100 としては、表示部 100 全体を液晶表示、ドット表示等とすることが可能である。また、告知表示部 100 a と状態表示部 100 b とで異なる表示を組み合わせて用いてもよい。例えば、告知表示部 100 a をリール表示とし、状態表示部 100 b を液晶表示としてもよい。さらに、複数の表示部 100 において異なる表示を組み合わせて用いてもよい。

10

【0039】

次に、遊技の内部的な構成について説明する。図 1 のような遊技機は、始動レバー 8 を操作するたびに（1 ゲームごとに）制御部内で内部抽選を行い、その抽選結果に応じて有効ライン L 上に揃うべき図柄の組み合わせ（賞に係る組み合わせ図柄）を決定するという完全確率方式を採用している。

【0040】

賞は、上述のように、特別賞および小役賞からなり、賞抽選処理においていずれかの賞に当選すると、その賞に応じた個別の当選フラグがセットされる（「当選フラグが立つ」という）ようになっている。なお、特別賞に係る当選フラグは、特別賞が成立するまで持ち越され、その他の当選フラグは、そのゲームにおいてのみ有効とされている。

20

【0041】

したがって、実際には、当選フラグが立っていないと、停止ボタン 9 を押下するタイミング（いわゆる目押しするタイミング）が正しくても、特定の組み合わせ図柄を揃える（賞を成立させる）ことはできない。換言すると、目押しするタイミングさえ正しければ、当選フラグが立ったときに特定の組み合わせ図柄を揃える（賞を成立させる）ことが可能となる。

【0042】

というのも、全ての遊技者が賞に係る図柄を正確に狙うことは困難であるため、遊技機は、当選フラグが立つと、当該図柄を引き込むようなリール制御を行う。これは、いわゆる「図柄の引き込み処理」と呼ばれるもので、賞に係る図柄を有効ライン L 上に狙えなくても当該図柄の引き込み範囲内（当該図柄の手前最大 4 コマまでの範囲）で停止ボタン 9 を押すと、賞に係る図柄が有効ライン L 上に滑り込むようにリール 5 が制御されるが、当選フラグが立っていないと、賞に係る組み合わせ図柄を正確に狙った場合であっても、当該組み合わせ図柄とならないように制御する、いわゆる「図柄の蹴飛ばし処理」が行われるからである。このため、賞に当選していることを告知表示により遊技者に報知することは、遊技者の期待を高める効果がある。

30

【0043】

図 3 は図 1 の遊技機の電氣的な構成を示すブロック図である。スロットマシンは、遊技内容に関する制御、演算の主体である CPU 26、遊技制御プログラムが記憶される ROM 27、データの読み書きに用いられる RAM 28、および乱数発生器 29 a、29 b を有する主制御部（主制御基板）24 を具備している。CPU 26 には、バス 30 を介して各種の入出力部が接続されている。入力部としては、BET ボタン 7、始動レバー 8、3 つの停止ボタン 9 等が接続され、これらからの信号が CPU 26 に入力される。出力部としては、3 つのリール 5 の回転始動、停止等を実行するリール駆動部 32、賞の種類に応じたメダルの払い出しを行うメダル払出部 33 等が接続されている。

40

【0044】

また、遊技機は、周辺出力部の制御、演算の主体である CPU 36、各種制御プログラム

50

が記憶されるROM 37、データの読み書きに用いられるRAM 38を有するサブ制御部（サブ制御基板）35を備えている。当該サブ制御部35は、バス30, 40同士が接続されて、主制御部24から各種の制御信号が入力されるようになっている。

【0045】

CPU 36には、リール5の背面に配され、各図柄表示窓4のそれぞれ3コマの図柄を個別に照明するバックライト41や、後述する告知態様としてメイン表示装置3のリール5およびサブ表示装置10の複数の表示部100をそれぞれ振動させるための加振装置39、筐体1の上部に配され、エラー表示や特別賞時の光演出を行う上部ランプ42や、音声制御基板41を介してスピーカ11等が接続され、CPU 36により制御される。さらに、告知抽選により選出された告知態様に基いてサブ表示装置10の複数の表示部100に告知表示演出のための制御が行われる。

10

【0046】

図4は図1の遊技機における遊技の流れを示すフローチャートである。まず、遊技者が所定枚数のメダルを投入して、始動レバー8を操作する（ステップS10）と、賞抽選処理が行われる（ステップS20）。具体的には、始動レバー8の操作時点で乱数発生器29から抽出された乱数とROM 27に記憶されている抽選テーブルとを照合し、どの賞に当選したか、またはいずれの賞にも当選しなかったかが判別される。この抽選結果が特別賞または小役賞に当選する（ステップS30）と、対応する当選フラグ（ビッグボーナス賞、レギュラーボーナス賞およびそれぞれの小役賞で異なる当選フラグを立てるのが一般的である）をセットする（ステップS40）。

20

【0047】

この後、後述する告知態様を決める告知抽選を行い（ステップS50）、告知抽選において決定された告知態様に基いて、メイン表示装置3およびサブ表示装置10が連携して当該賞に当選しているか否かを告知する告知表示を行う（ステップS60）。なお、図柄表示窓4において変動表示が停止するまで告知表示を行うこととしてもよいし、告知表示を行った後、通常のリール回転を行うこととしてもよい。また、告知表示中は、停止ボタン9の操作を無効にすることとしてもよい。

【0048】

リール5の回転中にいずれかの停止ボタン9が押下されると、当該停止ボタン9が押下された列の回転が停止する。したがって、全ての停止ボタン9が押下されると全てのリール5が停止する（ステップS70）。

30

【0049】

全てのリール5が、ステップS70により停止すると、図柄表示窓4の有効ラインL上に表示された組み合わせ図柄により賞判定を行う。停止した組み合わせ図柄が、いずれかの賞に係る組み合わせ図柄となっている場合は、賞が成立（入賞）し（ステップS80）、ボーナスゲーム等の入賞処理が行われる（ステップS90）。所定の入賞処理が行われた後、ステップS40においてセットされた対応する当選フラグがリセットされる（ステップS100）。

【0050】

ここで、ステップS50の告知抽選およびステップS60の告知表示について詳細に説明する。告知抽選は、賞抽選の場合と同様に乱数発生器29から抽出された乱数とROM 27に記憶されている抽選テーブル（第1テーブル）とを照合して選出される。この告知表示の態様には以下の表1に示すように複数あり、抽選手段において複数ある告知態様のうちいずれの告知態様で告知を行うかについて告知抽選処理が行われた後、当該選出された告知態様で告知表示が行われる。

40

【0051】

【表1】

	メイン表示	サブ表示1	サブ表示2	第1テーブル (通常時)	第2テーブル (当選時)
態様1	振動	振動	振動	0.5%	30%
態様2	振動なし	振動	振動	1.4%	20%
態様3	振動	振動	振動なし	2.4%	15%
態様4	振動	振動なし	振動	2.4%	15%
態様5	振動	振動なし	振動なし	3.3%	10%
態様6	振動なし	振動	振動なし	5%	4%
態様7	振動なし	振動なし	振動	5%	4%
態様8	振動なし	振動なし	振動なし	80%	2%

10

【0052】

表1では、加振装置39によりメイン表示装置3のリール5およびサブ表示装置10の表示部100のそれぞれを振動させる組み合わせにより複数の告知態様を形成する。このように告知表示される告知態様により、賞に当選していることに対する信頼度を報知する。すなわち、所定の賞に当選した場合、所定の告知態様により告知表示する（または所定の告知態様が当選する確率が高くなる）。一例としては、特別賞に当選している場合は、必ず表1の態様1で表示する等である。

20

【0053】

このように、メイン表示装置3およびサブ表示装置10において連携して告知表示を行うことにより、遊技者は、遊技中に自然な流れで告知表示を見逃すことなく確実に見ることができ、また、表示部100が複数あるサブ表示装置10とメイン表示装置3との組み合わせにより、様々な告知態様を表示することができるため、遊技者が飽きることのない、より一層の期待感を演出することができる。

【0054】

本実施の形態においては、前記告知抽選処理において選出される確率の高い前記告知態様の順は、前記賞抽選処理において前記賞に当選するか否かで、逆順になるように構成される。この場合、信頼度を示す複数の告知態様のうち、告知抽選処理において選出される確率の高い告知態様の順が、賞抽選処理において賞に当選するか否かで逆転する。したがって、賞抽選処理において賞に当選した場合、告知抽選処理において選出される確率の高い告知態様（信頼度の高い告知態様）は、賞抽選処理において賞に当選していない場合、告知抽選処理において選出される確率が低くなる。一方、賞抽選処理において賞に当選した場合、告知抽選処理において選出される確率の低い告知態様（信頼度の低い告知態様）は、賞抽選処理において賞に当選していない場合、告知抽選処理において選出される確率が高くなる。すなわち、賞抽選処理において賞に当選すれば、告知抽選処理において信頼度がより高い旨の告知態様が選出される確率が高くなり、賞抽選処理において賞に当選しなければ、告知抽選処理において信頼度がより低い旨の告知態様が選出される確率が高くなる。

30

40

【0055】

このような告知抽選を実現するためには、ROM27に記憶されている抽選テーブルを通常時（第1テーブル）と当選時（第2テーブル）といったように、複数設けておく。図5は図4の告知抽選の流れを示すフローチャートである。告知抽選処理のステップS40（図4）において、当選フラグが立っている場合（ステップS51）、第2テーブルと乱数発生器29から抽出された乱数とを照合し（ステップS52）、告知態様を決定する（ステップS53）。また、フラグが立っていない場合（ステップS51）、第1テーブルと乱数発生器29から抽出された乱数とを照合し（ステップS54）、告知態様を決定する（ステップS53）。

【0056】

50

このように、告知抽選処理における確率を設定することにより、当選していない場合においても当選を示唆する告知を行うガセ告知を含む態様であっても、より信憑性の高い告知を行うことができる。したがって、様々な告知態様を表示することができるため、遊技者が飽きることはない、より一層の期待感を演出することができる。

【0057】

なお、告知表示の際、メイン表示装置3やサブ表示装置10とは別に、入賞確定ランプやスピーカ11により併せて報知することとしてもよい。また、告知表示は、ステップS40において当選フラグがセットされてすぐに告知することとしてもよいし、ステップS40の後、告知するか否かの抽選を行い、これに当選した場合は、告知することとしてもよい。告知するか否かの抽選においては、賞に当選後、ゲーム数を経過すればするほど告知する確率を高くすることとしてもよい。

10

【0058】

ここで、告知抽選の具体例について説明する。表1に示すように、通常時(所定の賞以外の賞についての当選時を含む)は、第1テーブルの確率により各告知態様を選出するが、所定の賞に当選した場合は、第2テーブルの確率により各告知態様を選出する。第1テーブルにおいては、態様1, 2, ...の順で選出される確率が高くなるが、第2テーブルにおいては、態様1, 2, ...の順で選出される確率が低くなる。したがって、告知表示された告知態様として態様3と態様2とでは、態様2で告知表示された場合の方が前記所定の賞に当選していることに対する信頼度が高いといえる。さらに、態様1で告知表示された場合、所定の賞に当選していることに対する信頼度が最も高く、当該賞に当選している可能性が高いことを遊技者に報知することができる。

20

【0059】

本実施の形態においては、メイン表示装置3およびサブ表示装置10がそれぞれ振動するか否かの組み合わせにより告知表示を行っているが、この振動による告知表示に替えて、メイン表示装置3およびサブ表示装置10がそれぞれ逆回転するか否かの組み合わせにより告知表示を行ってもよい。この場合、所定の期間のみ逆回転することとしてもよいし、当該ルール5の停止ボタン9が押下されるまで逆回転を続けることとしてもよい。

【0060】

また、複数の告知態様は、複数種類の告知態様が組み合わせられるように構成してもよい。すなわち、振動による告知態様に加えて逆回転による告知態様を用い、表2に示すように、これらを組み合わせて告知表示することとしてもよい。

30

【0061】

【表2】

	メイン表示	サブ表示1	サブ表示2	第1テーブル (通常時)	第2テーブル (当選時)
態様1	振動	振動	振動	0.25%	30%
態様2	逆回転	逆回転	逆回転	0.25%	30%
態様3	振動	逆回転	逆回転	0.5%	15%
態様4	逆回転	振動	振動	0.5%	15%
態様5	振動	変化なし	変化なし	3.0%	3.0%
態様6	逆回転	変化なし	変化なし	3.0%	3.0%
態様7	変化なし	変化なし	振動	6.25%	1.5%
態様8	変化なし	変化なし	逆回転	6.25%	1.5%
態様9	変化なし	変化なし	変化なし	80%	1.0%

40

【0062】

この場合、複数種類の告知表示を組み合わせて、さらに新たな告知態様とすることができ

50

るため、より幅広いバリエーションの告知態様を演出することができる。また、当選した賞に応じて告知態様の種類を変えることにより、遊技者によりの確な告知表示を行うとともに、幅広いバリエーションを有する告知表示を行うことができる。

【0063】

上記表2においては、前記メイン表示装置3の前記告知表示の種類と前記サブ表示装置10の前記告知表示の種類とに関連性があるか否かにより、前記信頼度が異なるように構成される。例えば、表2に示すように、メイン表示装置3における告知表示の種類とサブ表示装置10における告知表示の種類とが同一であれば、複数種類が組み合わせられて告知表示される場合に比べて、当選時に(テーブル2において)高確率となるように構成される。

10

【0064】

本実施の形態においては、メイン表示装置3およびサブ表示装置10において関連性のある(同一種類である)告知態様で告知表示された場合は、メイン表示装置3とサブ表示装置10とが異なる告知態様で告知表示された場合よりも信頼度が高く設定される。すなわち、賞に当選したときは(テーブル2を用いて抽選)、メイン表示装置3およびサブ表示装置10ともに振動または逆回転のいずれか一種類の告知態様により告知表示される確率が高くなる。

【0065】

このように、より幅広いバリエーションの告知態様を行うとともに、遊技者により分かり易く演出することができる。

20

【0066】

なお、告知抽選において選出される確率が高くなる告知態様の種類が、当選した賞に応じて変わることとしてもよい。例えば、以下の表3に示すように、当選時の抽選テーブルについても複数用意することにより、賞a1(例えば、ビッグボーナス)に当選した場合は、振動についての告知態様に関して確率が高くなり(テーブル2)、賞a2(例えば、レギュラーボーナス)に当選した場合は、逆回転についての告知態様に関して確率が高くなるように設定してもよい。

【0067】

【表3】

	メイン表示	サブ表示1	サブ表示2	第1テーブル (通常時)	第2テーブル (a1当選時)	第3テーブル (a2当選時)
態様1	振動	振動	振動	0.25%	40%	1.0%
態様2	逆回転	逆回転	逆回転	0.25%	1.0%	40%
態様3	振動	逆回転	逆回転	0.5%	15%	25%
態様4	逆回転	振動	振動	0.5%	25%	15%
態様5	振動	変化なし	変化なし	3.0%	10%	1.0%
態様6	逆回転	変化なし	変化なし	3.0%	1.0%	10%
態様7	変化なし	変化なし	振動	6.25%	6.0%	1.0%
態様8	変化なし	変化なし	逆回転	6.25%	1.0%	6.0%
態様9	変化なし	変化なし	変化なし	80%	1.0%	1.0%

30

40

【0068】

【発明の効果】

本発明に係る遊技機によれば、このように、メイン表示装置およびサブ表示装置において連携して告知表示を行うことにより、遊技者は、遊技中に自然な流れで告知表示を見逃すことなく確実に見ることができる。また、複数あるサブ表示装置とメイン表示装置との組み合わせにより、様々な告知態様を表示することができるため、遊技者が飽きることのない

50

い、より一層の期待感を演出することができる。

【図面の簡単な説明】

【図 1】本発明の一実施の形態に係るスロットマシンの正面図である。

【図 2】サブ表示装置の表示部において状態表示を行う場合の配置例を示す図である。

【図 3】図 1 の遊技機の電氣的な構成を示すブロック図である。

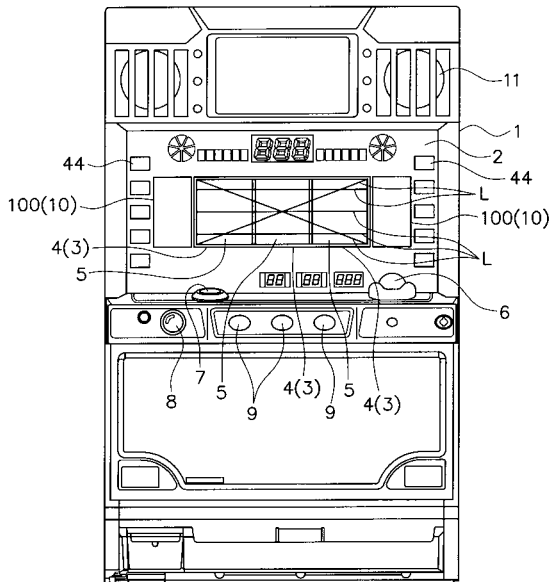
【図 4】図 1 の遊技機における遊技の流れを示すフローチャートである。

【図 5】図 4 の告知抽選の流れを示すフローチャートである。

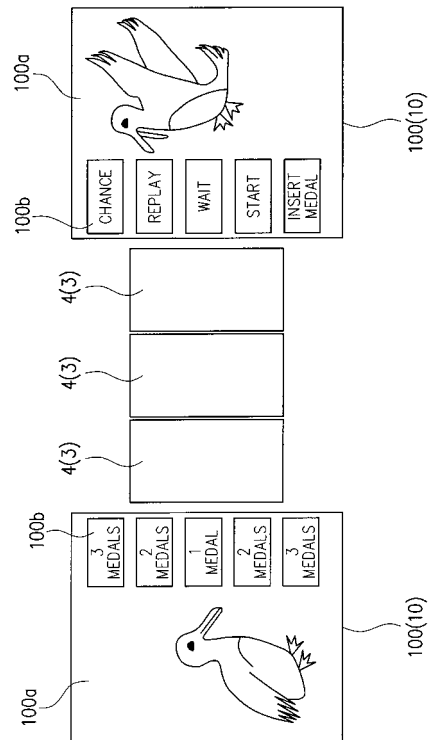
【符号の説明】

- 3 メイン表示装置
- 4 図柄表示窓
- 5 リール
- 10 サブ表示装置
- 39 加振装置
- 100 表示部

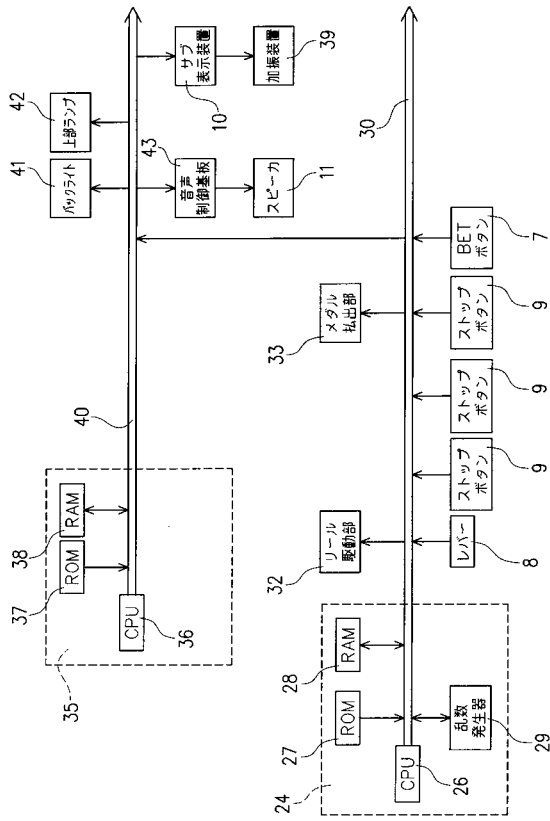
【図 1】



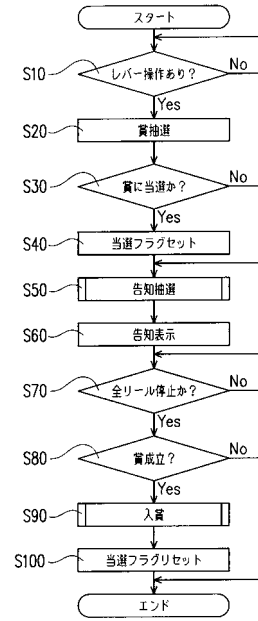
【図 2】



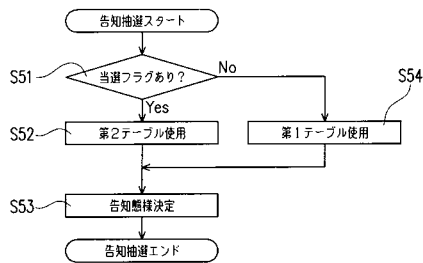
【 図 3 】



【 図 4 】



【 図 5 】



フロントページの続き

(74)代理人 100117204

弁理士 岩田 徳哉

(72)発明者 酒井 久美子

大阪府大阪市中央区南船場2丁目9番14号 高砂電器産業株式会社内