



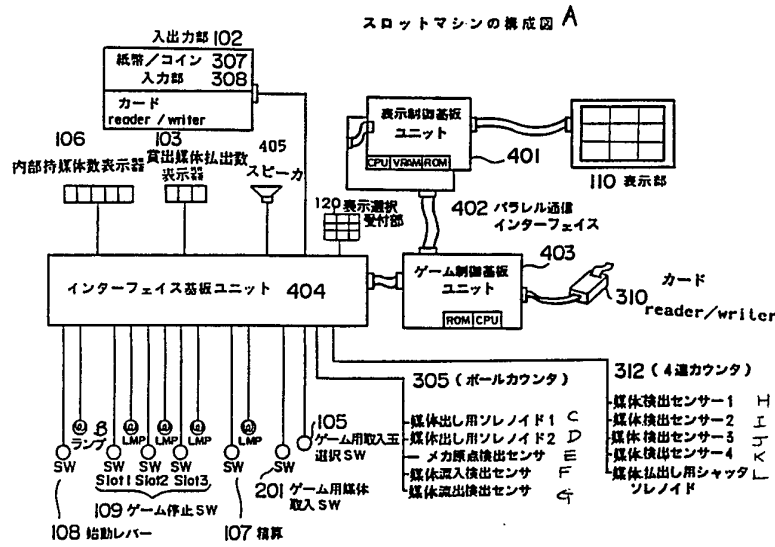
<p>(51) 国際特許分類6                  A63F 5/04, 9/22</p>	<p>A1</p>	<p>(11) 国際公開番号                  WO95/17932</p> <p>(43) 国際公開日                  1995年7月6日(06.07.95)</p>
<p>(21) 国際出願番号 PCT/JP94/02283                  (22) 国際出願日 1994年12月28日(28.12.94)</p> <p>(30) 優先権データ                  特願平5/335818 1993年12月28日(28.12.93) JP</p> <p>(71) 出願人 (米国を除くすべての指定国について)                  株式会社 エース電研                  (KABUSHIKI KAISHA ACE DENKEN)[JP/JP]                  〒110 東京都台東区東上野3丁目12番9号 Tokyo, (JP)</p> <p>(72) 発明者; および                  (75) 発明者/出願人 (米国についてのみ)                  武本孝俊(TAKEMOTO, Takatoshi)[JP/JP]                  〒110 東京都台東区東上野3丁目12番9号                  株式会社 エース電研内 Tokyo, (JP)</p> <p>(74) 代理人                  弁理士 富田和子, 外(TOMITA, Kazuko et al.)                  〒220 神奈川県横浜市西区北幸2丁目9-10                  横浜HSビル 7階 Kanagawa, (JP)</p>	<p>(81) 指定国                  AU, CA, CN, JP, KR, US, 欧州特許(AT, BE, CH, DE, DK, ES, FR, GB, GR, IE, IT, LU, MC, NL, PT, SE).</p> <p>添付公開書類 国際調査報告書                  請求の範囲の補正の期限前であり、補正書受領の際には再公開される。</p>	

(54) Title : GAME MACHINE

(54) 発明の名称 遊技機

(57) Abstract

A plurality of display areas 110A - 1 sequentially modify and indicate many predetermined patterns of many kinds, and a control unit performs control of each of the display areas in shifting an indication of a state, in which the patterns are stationary, to an indication of a state, in which the patterns dynamically change, and further shifting the indication of the dynamically changing state to the indication of the stationary state. A unit for determining an area for an object of game determines at least one display area, which is an object of game, among the plurality of display areas. When an indication of the dynamically changing state determined by the unit for determining an area for an object of game and indicated on the display areas becomes an indication of a state, in which the patterns are stationary, a judging unit judges whether a combination of the patterns selected by the unit for determining an area for an object of game and indicated on the display areas is a predetermined combination or not. When the combination of the patterns is judged by the judging unit to be the predetermined combination, a winning processing unit performs processing of winning for the predetermined game.



- A ... Construction diagram of a slot machine
- B ... Lamp
- C ... medium discharging solenoid 1
- D ... medium discharging solenoid 2
- E ... mechanical origin detouring sensor
- F ... medium inflow detecting sensor
- G ... medium outflow detecting sensor
- H ... medium detecting sensor 1
- I ... medium detecting sensor 2
- J ... medium detecting sensor 3
- K ... medium detecting sensor 4
- L ... medium paying shutter solenoid

- 102 ... input-output unit
- 103 ... number of paid prize media display LED
- 105 ... game-employing medium selecting switch
- 106 ... number of inside-held-media display LED
- 107 ... settlement
- 108 ... starting lever
- 109 ... game stopping switch
- 110 ... display unit
- 120 ... input unit for selecting display
- 201 ... game-employing medium intaking switch

- 305 ... ball counter
- 307 ... paper money/coin
- 308 ... input unit
- 310 ... card reader/writer
- 312 ... four-gang counter
- 401 ... display control base board unit
- 402 ... parallel communication interface
- 403 ... game control base board unit
- 404 ... interface base board unit
- 405 ... loudspeaker

(57) 要約

複数の表示エリア 110A~I は、予め定められた複数種類の絵柄を複数個、順次変更表示し、制御部は、複数の表示エリアの各々に対して、前記絵柄の停止状態の表示から絵柄が動的に変化している動的状態の表示に移行させ、さらに、前記動的状態の表示から前記絵柄の停止状態の表示に移行させる制御を行なう。ゲーム対象エリア決定部では、複数の表示エリアのうちゲーム対象となる少なくとも一つの表示エリアを決定する。判断部では、ゲーム対象エリア決定部により決定された表示エリアにおいて表示された動的状態の表示が停止状態の表示になったときに、前記ゲーム対象エリア決定部により選択された表示エリアに表示された複数個の絵柄の組み合わせがあらかじめ定めた組合せであるか否かを判断し、当たり処理部は、判断部で前記絵柄の組み合わせがあらかじめ定めた組合せであると判断されたときに、あらかじめ定めたゲームの当たりの処理を行う。

情報としての用途のみ

PCTに基づいて公開される国際出願をパンフレット第一頁にPCT加盟国を同定するために使用されるコード

AM	アルメニア	EE	エストニア	LK	スリランカ	RU	ロシア連邦
AT	オーストリア	ES	スペイン	LR	リベリア	SD	スーダン
AU	オーストラリア	FI	フィンランド	LT	リトアニア	SE	スウェーデン
BB	バルバドス	FR	フランス	LU	ルクセンブルグ	SG	シンガポール
BE	ベルギー	GA	ガボン	LV	ラトヴィア	SI	スロヴェニア
BF	ブルキナ・ファソ	GB	イギリス	MC	モナコ	SK	スロヴァキア共和国
BG	ブルガリア	GE	グルジア	MD	モルドバ	SN	セネガル
BJ	ベナン	GN	ギニア	MG	マダガスカル	SZ	スワジランド
BR	ブラジル	GR	ギリシャ	ML	マリ	TG	トーゴ
BY	ベラルーシ	HU	ハンガリー	MN	モンゴル	TJ	タジキスタン
CA	カナダ	IE	アイルランド	MR	モリタニア	TM	トルクメニスタン
CF	中央アフリカ共和国	IS	アイスランド	MW	モザンビーク	TT	トリニダード・トバゴ
CG	コンゴ	IT	イタリア	MX	メキシコ	TD	チュニジア
CH	スイス	JP	日本	NE	ニジェール	UG	ウガンダ
CI	コート・ジボアール	KE	ケニア	NL	オランダ	US	米国
CM	カメルーン	KG	キルギスタン	NO	ノルウェー	UZ	ウズベキスタン共和国
CN	中国	KP	朝鮮民主主義人民共和国	NZ	ニュージーランド	VN	ベトナム
CZ	チェコ共和国	KR	韓国	PL	ポーランド		
DE	ドイツ	KZ	カザフスタン	PT	ポルトガル		
DK	デンマーク	LI	リヒテンシュタイン	RO	ルーマニア		

-1-

## 明 細 書

## 遊 技 機

## 技 術 分 野

本発明は、複数の絵柄の表示を変化させ、所定の停止タイミングで各絵柄の変化を停止させるスロットマシン等の絵柄合わせを行う遊技機に関する。

## 背 景 技 術

従来の絵柄合わせ遊技機は、実開昭54-130590号公報に記載されているように、投入口にパチンコ玉、メダルやコイン等の遊技媒体を投入した後、絵柄を表示した3個のドラムを回転させ、停止スイッチのボタンを順次押してドラムの回転を停止し、停止後の各絵柄の組み合わせに応じて、所定数の遊技媒体を賞出するようになっている。

また、回転するドラムの代わりに正面にCRTを設け、CRTに3列3行で合計9個の絵柄を表示させる絵柄合わせ遊技機がある。

従来の絵柄合わせ遊技機では、前述の9個の絵柄を表示する遊技面が1面しか表示されず遊技性が低く、迫りに欠け、面白みに欠けるという問題点がある。

また、遊技場では、多数の遊技客を集めて増益を図ることができるよう、設置される絵柄合わせ遊技機のスペース

-2-

を小さくしてできる限り多くの絵柄合わせ遊技機を設置したいという要求がある。しかしながら、従来技術の絵柄合わせ遊技機では、ドラムに表示される絵柄の寸法と個数とによりドラムの大きさが制限を受けるため、奥行を小さくするのに限界があるという問題点がある。

#### 発明の開示

本発明は、このような従来の問題点に着目してなされたもので、遊技性に富み、迫力と面白みとを兼ね備えた絵柄合わせを行う遊技機を提供することを目的としている。

本発明は、上記課題を解決するために、  
予め定められた複数種類の絵柄を複数個、順次変更表示する複数の表示エリアを表示できる表示部と、

前記複数の表示エリアの各々に対して、前記絵柄の停止状態の表示から絵柄が動的に変化している動的状態の表示に移行させ、さらに、前記動的状態の表示から前記絵柄の停止状態の表示に移行させる制御を行なう制御部と、

前記複数の表示エリアのうちゲーム対象となる少なくとも一つの表示エリアを決定するゲーム対象エリア決定部と、

前記ゲーム対象エリア決定部により決定された表示エリアにおいて表示された動的状態の表示が停止状態の表示になったときに、前記ゲーム対象エリア決定部により決定された表示エリアのそれぞれに表示された複数個の絵柄の組み合わせがあらかじめ定めた組合せであるか否かをそれぞれ

-3-

れ判断する判断部と、

前記判断部で前記絵柄の組み合わせがあらかじめ定めた組合せであると判断されたときに、あらかじめ定めた当たりの処理を行う当たり処理部とを有する。

また、予め定められた複数種類の絵柄を複数個、順次変更表示する複数の表示エリアを表示できる表示部と、

前記複数の表示エリアの各々に対して、前記絵柄の停止状態の表示から絵柄が動的に変化している動的状態の表示に移行させ、さらに、前記動的状態の表示から前記絵柄の停止状態の表示に移行させる制御を行なう制御部と、

前記複数の表示エリアのうちゲーム対象となる少なくとも一つの表示エリアを決定するゲーム対象エリア決定部と、

前記ゲーム対象エリア決定部により決定された表示エリアが複数ある場合に、当該複数の表示エリアに表示された複数個の絵柄の組み合わせがあらかじめ定めた組合せであるか否かを判断する判断部と、

前記判断部で前記絵柄の組み合わせがあらかじめ定めた組合せであると判断されたときに、あらかじめ定めた当たりの処理を行う当たり処理部とを有するようによい。

さらに、予め定められた複数種類の絵柄を複数個、順次変更表示する複数の表示エリアを表示できる表示部と、

前記複数の表示エリアの各々に対して、前記絵柄の停止状態の表示から絵柄が動的に変化している動的状態の表示

-4-

に移行させ、さらに、前記動的状態の表示から前記絵柄の停止状態の表示に移行させる制御を行なう制御部と、

前記複数の表示エリアのうちゲーム対象となる表示エリアの組合せであるグループを複数規定し、当該複数のグループのうちの一つを決定するゲーム対象エリア決定部と、

前記ゲーム対象エリア決定部により決定されたグループの表示エリアにおいて表示された動的状態の表示が停止状態の表示になったときに、前記ゲーム対象エリア決定部により決定された表示エリアのそれぞれに表示された複数個の絵柄の組み合わせがあらかじめ定めた組合せであるか否かを判断する判断部と、

前記判断部で前記絵柄の組み合わせがあらかじめ定めた組合せであると判断されたときに、あらかじめ定めたゲームの当たりの処理を行う当たり処理部とを有するようにしてもよい。

また、予め定めたゲームが表示されるゲームエリアを複数表示できる表示部と、

前記表示部の複数のゲームエリアの各々においてゲームの表示の制御を行なう制御部と、

前記ゲームに関する指示を受け付ける受付部とを有し、

前記制御部は、前記受付部で受け付けた前記ゲームに関する指示に従って、前記複数のゲームエリアの各々において前記制御を行なうようにしてもよい。

また、このような解決手段における作用は以下に示すよ

うになる。

複数の表示エリアは、予め定められた複数種類の絵柄を複数個、順次変更表示され、制御部は、複数の表示エリアの各々に対して、前記絵柄の停止状態の表示から絵柄が動的に変化している動的状態の表示に移行させ、さらに、前記動的状態の表示から前記絵柄の停止状態の表示に移行させる制御を行なう。

ゲーム対象エリア決定部では、複数の表示エリアのうちゲーム対象となる少なくとも一つの表示エリアを決定する。

判断部では、ゲーム対象エリア決定部により決定された表示エリアにおいて表示された動的状態の表示が停止状態の表示になったときに、前記ゲーム対象エリア決定部により決定された表示エリアのそれぞれに表示された複数個の絵柄の組み合わせがあらかじめ定めた組合せであるか否かをそれぞれ判断し、当たり処理部は、前記判断部で前記絵柄の組み合わせがあらかじめ定めた組合せであると判断されたときに、あらかじめ定めた当たりの処理を行う。

このように、複数の表示エリアのうちの少なくとも一つをゲーム対象の表示エリアとすることにより、遊技性に富み、迫力と面白みとを兼ね備えた遊技機を実現することができる。

例えば、前記複数の表示エリアのうち少なくとも一つの表示エリアの選択指示を受け付ける選択受付部をさらに有

する場合には、ゲーム対象エリア決定部は、前記選択受付部で受け付けた選択指示に対応する表示エリアを前記ゲーム対象となる表示エリアとして決定することができる。

また、メダル等のゲームで利用される遊技媒体の入力を受け付ける媒体受付手段と、前記媒体受付手段で受け付けた遊技媒体数を計数する計数手段とをさらに有する場合には、前記ゲーム対象エリア決定部は、前記計数手段で計数した遊技媒体数に応じた数の表示エリアを前記ゲーム対象となる表示エリアとして決定することができる。

#### 図面の簡単な説明

図 1 は、本発明の一実施例を示すスロットマシンの外観図である。

図 2 は、本発明の一実施例を示すスロットマシンの表示例を示す説明図である。

図 3 は、本発明の一実施例を示すスロットマシンの表示例を示す説明図である。

図 4 は、本発明の一実施例を示すブロック図である。

図 5 は、本発明の一実施例を示すフローチャートである。

図 6 は、本発明の一実施例を示す各格納部の格納内容を示す説明図である。

図 7 は、本発明の一実施例を示すスロットマシンの表示例を示す説明図である。

図 8 は、本発明の一実施例を示すスロットマシンの表示例を示す説明図である。

図 9 は、本発明の一実施例を示すスロットマシンの表示例を示す説明図である。

図 10 は、本発明の一実施例を示すスロットマシンの外観図である。

図 11 は、本発明の一実施例を示すスロットマシンの表示部の側面の概略図である。

図 12 は、本発明の一実施例を示すブロック図である。

## 発明を実施するための最良の形態

以下、図面に基づき本発明の第一の実施例について説明する。本実施例においては、予め定められた複数種類の絵柄を複数個、順次変更表示する複数の表示エリアを表示できる表示部と、複数の表示エリアのうちゲーム対象となる少なくとも一つの表示エリアを決定するゲーム対象エリア決定部と、このゲーム対象エリアの選択指示を遊技者から受け付けるゲーム対象エリア選択受付部とをさらに設けておき、遊技者が選択受付部を操作することにより、選択された表示エリアをゲーム対象となる表示エリアとする場合について説明する。

図1に、本実施例における遊技装置の外観図を示す。本実施例における遊技装置としては、例えば、スロットマシン、パチンコゲーム機、テレビゲーム機等がある。本実施例では、スロットマシンについて説明する。

図1において、ゲーム面101には、複数の表示部110A～Iを配置することができる。表示部110A～Iは、複数の表示エリアを示している。表示部110A～Iの各々は、ディスプレイや液晶などの一つの表示装置により表示され、スロットマシンにおける各種の絵柄を1または2以上列にして示すスロットを複数表示し、また、各スロットの外側には背景を表示することができる表示エリアである。表示部110A～Iの各々が、従来のスロットマシンの表示部に相当し、本実施例においては9個の表示部を備

-9-

える場合を例にしている。また、表示部 1 1 0 A ~ I は、9 個の表示装置において、それぞれ表示するようにしてもよい。表示部 1 1 0 A ~ I は、絵柄を移動させ、また、絵柄を順次切替えることにより回転しているように絵柄を変化させて表示することができる。また、表示部 1 1 0 A ~ I は、ゲーム時に絵柄位置の組むあわせを示すベッティングラインを表示したり、絵柄組合せがあらかじめ定めた絵柄に揃ったときに当たりであることを示すような表示をするようにしてもよい。

また、入出力部 1 0 2 は、通常のスロットマシンで利用するメダル、玉、紙幣および硬貨、もしくは、金額やメダルの数を投入するための入出力部や、遊技媒体数などを記憶している IC カード、FD、CD-ROM などのゲームをするためのゲーム用記憶媒体を入出力する入出力部を備えることができる。賞出媒体数表示部 1 0 3 は、スロットマシンの絵柄が予め定めた絵柄に並んだときに賞として払いだすゲーム用媒介物の数（以下、賞出媒体数という）もしくは金額等の賞として払いだす数を表示する表示手段である。ゲーム用取入れ媒体数表示部 1 0 4 は、入出力部 1 0 2 から入力されたゲーム用媒介物が入力された数もしくは金額等を表示する表示手段である。ゲーム用取入れ媒体選択 SW 1 0 5 は、ゲーム時にゲーム用媒介物を掛ける数もしくは金額を指示するための指示スイッチである。ベッティングライン選択部 1 3 0 は、後述する第 2 の実施例に

-10-

において説明するように、複数の絵柄の組合せを示すベッティングラインが複数ある場合に、遊技者の選択に応じてこのベッティングラインを設定できるように指示できる。内部持ち媒体数表示部106は、賞出媒体数を出力していない場合のロットマシン内部に保持しているゲーム用媒介物の数もしくは金額等を表示する表示手段である。清算SW107は、ゲーム終了時に、内部に保持しているゲーム用媒介物の数を清算を指示する指示スイッチである。例えば、清算SW107が押されると、内部に保持している数だけゲーム用媒介物を出力したり、記憶手段を備えるカードなどの場合には、内部に保持している数をカードに記憶させ払い出すことができる。始動レバー108は、ロットマシンの絵柄の回転表示の開始指示を受け付けるための指示手段である。本実施例においては、始動レバー108を操作することにより、すべての表示部の表示を回転表示に移行させることができる。ゲーム停止SW109は、各列ごとに対応して設けられ、ゲーム停止の指示を受け付けるための指示手段である。ゲーム停止SW109でゲーム停止の指示を受け付けると、所定の停止タイミングで各絵柄の変化を停止する。また、ゲーム停止SW109を設けずに、回転表示の開始後、所定の時間経過後に自然に停止するようにしてもよい。さらに、ゲーム停止SW109を各列ごとに対応して設けずに、ゲーム停止SW109を一つだけ設けるようにし、ゲーム停止SW109で停止指示

-11-

を受け付けるとあらかじめ定めた順番に絵柄の変化を停止させるようにしてもよい。

また、表示選択受付部 120 は、複数の表示部 110 A ~ I に対応して選択指示ボタンが設けられ、複数の表示部 110 A ~ I のうち、少なくとも一つの表示部の選択指示を受け付ける。例えば、特定時間のあいだ選択指示を受け付けるようにした場合には、選択が可能であることを通知し、特定時間の間のみ選択指示を受付、特定時間経過後に、受け付けた表示部の選択指示に従って、ゲーム対象となる表示部を選択することができる。特定時間を例えば、20 秒とした場合には、20 秒の間に、表示部 110 C、E および G に対応する選択指示ボタンが押下された場合には、表示部 110 C、E および G をゲーム対象表示部とすることができる。この場合、特定時間内に選択指示がなかった場合には、予め定めておいた表示部、例えば、表示部 E のみを選択するようにできる。また、表示部の選択の受け付けは、始動レバー 108 が操作されて、複数の表示部の各々が絵柄の停止状態の表示から動的状態の表示に以降した後に受け付けるようにしてもよい。

表示選択受付部 120 は、複数の表示部 110 A ~ I に対応して選択指示ボタンを設ける代わりに、例えば、①、②および③の3つのボタンを設けておき、①が押下されたときには表示部 E のみを選択し、②が押下されたときには表示部 D、E および F を選択し、③が押下されたときには

-12-

全ての表示部 110A～I を選択するようにしてもよい。  
このように、選択する表示部をグループ分けして規定しておくようにしてもよい。これにより遊技者は選択が容易になる。

また、表示選択受付部 120 は選択指示ボタンを図 1 に示すように設ける代わりに、表示部の前面にタッチセンサを設けておき、遊技者が複数の表示部 110A～I にタッチすることにより選択できるようにしてもよい。

もしくは、特定時間を規定しておく代わりに、選択指示の終了ボタンをさらに備えておき、選択指示の終了ボタンが押下される前までに受け付けていた表示部の選択指示により表示部を選択するようにしてもよい。また、選択指示の終了ボタンを設ける代わりに、操作レバーが選択指示の終了ボタンを兼ねるようにしてもよい。この場合、表示部の選択を受付後、操作レバーが操作されたときに、回転表示を行わせると共に、それまでに選択されている表示部を選択する。

または、選択指示を受け付ける代わりに、メダルなどの遊技媒体数の投入枚数に応じて表示部を選択するようにしてもよい。例えば、一つのメダルが投入されたときには表示部 E のみを選択し、二つのメダルが投入されたときには表示部 D、E および F の表示部を選択し、三つのメダルが投入されたときに全ての表示部 110A～I を選択するようにしてもよい。この場合、メダルの投入枚数を計数する

計数器を設けておき、計数器により計数された枚数に従って表示部を選択させる。なお、この場合は、遊技媒体数の投入枚数に応じてベットラインの選択を行わないようにしておき、ベットラインは予め定めておいたベットラインとしておく。

また、表示部 110A～I のそれぞれは、ゲーム対象として選択された場合に、選択された表示部であることを示すような表示をすることができる。例えば、選択された表示部は背景の色を変えたりすることができる。もしくは、各表示部ごとにLEDなどの表示灯を設けておき、選択された表示部は表示灯を点灯させるようにしてもよい。もしくは、表示選択受付部 120 が複数の表示部 110A～I に対応する選択指示ボタンの場合に、この選択指示ボタンを、押下されたときに照光する照光式ボタンにしてもよい。

つぎに、本実施例における詳細な内部構成について図4を参照して説明する。図4は、本実施例におけるスロットマシンの構成のブロック図を示している。

図4において、スロットマシンは、ゲームの進行を制御するゲーム制御ユニット403と、スロット回転様相をシミュレートする表示制御ユニット401と、各種の入力/出力装置に接続されるインタフェース基板ユニット404と、前述した複数の表示部110A～Iを表示する表示部110とを備える。図4においては、ゲーム制御ユニット

-14-

403および表示制御ユニット401のそれぞれにCPUを持った独立したユニットとなっている。また、ゲーム制御ユニット403には、遊技媒体数などを記憶する記憶媒体のカードの読み／書きを行なうカードreader/writer 310を備えるようにしてもよい。

インタフェース基板ユニット404は、入出力部102や各種の指示スイッチ、表示手段などを接続し、ゲーム制御ユニット403により制御される。指示スイッチには、ゲームの開始を指示するための開始指示を受け付けて各列ごとに絵柄の表示を変化させるように表示制御ユニット401に対して開始指示する開始指示手段の始動レバー108と、各列ごとに絵柄の変化の停止を指示するための停止指示を受け付けて表示制御ユニット401に対して停止指示をする停止指示手段109と、少なくとも一つの表示部の選択指示を受け付ける表示選択受付部120とを少なくとも備えている。また、スロットマシンには、絵柄が揃ったときなどに音を出力するためのスピーカ405を備えてもよい。

システムとしての全体の動きは、ゲーム制御ユニット403が、ROMに記憶しているプログラムに従い、主となってゲームの進行を制御し、表示制御ユニット401に対して、スロット回転表示および停止表示の指示を、パラレル通信インタフェース402を介して通信伝送することによりゲームを進行させる。ゲーム制御ユニット403は、

-15-

停止時に、選択された表示部の所定の位置に表示されている絵柄の組合せが、所定の絵柄の組合せと一致したことを判断し、絵柄の組合せが、所定の絵柄の組合せと一致したことを判断したときに予め定めたゲームの当たりの処理を行う。表示制御ユニット401は、各種の絵柄を回転しているように表示させるために、ROMに各種の絵柄パターンを記憶し、また、VRAM (Video Random Access Memory)には背景画を記憶しておき、各スロットの絵柄の表示状態を変化させている。各スロットの表示動作状態は、停止モード、加速モード、定速回転モードおよび減速モードなどのように、複数状態を設けておくことができ、それぞれの絵柄データをフレームスパン単位で表示部110に伝送する。ROMは、着脱が可能なように構成してもよい。もしくは、ROMは書替え可能な紫外線消去形PROM (EPROM) や電氣的消去型PROM (EEPROM) を使用してよい。表示制御ユニット401は、ROMに記憶している絵柄パターンと、VRAMに記憶する背景画とをよみだして表示制御を行い、複数の表示部の各々に対して、絵柄の停止状態の表示から絵柄が動的に変化している動的状態の表示に移行させ、さらに、前記動的状態の表示から前記絵柄の停止状態の表示に移行させる制御を行なう。

つぎに、図2を参照して表示部における表示態様の具体例を説明する。図2に示すように、スロットマシン本体の

前面には絵柄を表示するための表示部 1 1 0 が設けられ、表示部 1 1 0 には、9 個の表示部 1 1 0 A ~ I が設けられている。9 個の表示部 1 1 0 A ~ I の各々には、図 3 (A) および (B) に示すように、横 3 列×縦 3 列の 9 個の絵柄 2 4 が表示され、各々の表示部においてそれぞれゲームを行うことができる。絵柄の表示数は 9 個に限らず複数個表示をすればよい。絵柄 2 4 としては、数字や、スターマークなどの予め定めた複数種類の絵柄パターンを記憶しておける。また、背景画としては、ベッティングラインを示すライン表示 3 5、特定の位置に表示された絵柄の組合せが予め定めたくみあわせであると判断されたときに当たりであることを表示する枠表示 3 6、その他の背景を示すバック部 2 6 などを表示することができる。

本実施例においては、選択された表示部において、ベッティングラインは、図 3 に示すように、5 本のベッティングライン 1 ~ 5 を設定する。

各々の表示部 1 1 0 A ~ I は、ゲーム開始指示があるとそれぞれ回転し、ゲーム停止指示があるとそれぞれ停止し、停止状態のときには、上下方向に 3 つの絵柄が全面の表示面に表示されるようになっている。また、図 1 に示すように、ゲーム停止スイッチ 1 0 9 を 3 つ備える場合には、例えば、表示部 1 1 0 A ~ I の各々の縦の 3 列のそれぞれに対応させておくことができる。例えば、図 1 に示すゲーム停止スイッチ 1 0 9 の一番左側のスイッチが押下されたと

-17-

きには、表示部 1 1 0 A ~ I の各々の一番左の縦の列を停止表示させるように規定しておくことができる。

つぎに、図 5 に示すゲーム制御ユニット 4 0 3 におけるゲーム制御のフローチャートを参照してゲーム制御ユニット 4 0 3 の動作を説明する。

まず、ゲーム制御ユニット 4 0 3 において、ゲーム時に記憶する必要な情報について図 6 を参照して説明する。

図 6 において、表示選択完了フラグ 1 6 0 0 は、表示選択が完了したときにセットされ、ゲームが開始するとリセットされる。表示選択の完了の判断は、前述したように、選択受付時間として予め定められた特定時間の計測を行い、表示選択の受付後、特定時間経過後に表示選択の完了と判断することができる。また、選択フラグ 1 6 1 1 ~ 1 6 1 9 は、各表示部ごとに設けられ、表示部が選択されると対応する選択フラグがセットされ、ゲームの当たりの判定後にリセットされる。また、絵柄格納部 1 6 2 1 ~ 1 6 2 9 は、各表示部ごとに設けられ、絵柄が回転表示から停止状態の表示になったときに、表示している絵柄の識別符号を格納する。絵柄格納部には、本実施例においては 9 個の絵柄が各表示部に対応して格納される。ゲーム制御ユニット 4 0 3 は、絵柄格納部に格納している絵柄を参照することにより、ゲームの当たりの判定を行うことができる。

また、当たり表示部当たりベッティングライン格納部 1 6 3 0 は、ゲームの当たりの判定後、当たりであるとされ

-18-

たすべての、当たり表示部の識別番号およびその当たりベッティングラインの識別番号をそれぞれ格納し、当たり処理が行われた後にクリアされる。

図5において、ゲーム制御ユニット403は、まずスロットマシンの電源がオンされると、各々の表示部に絵柄の表示を行わせると共に必要なランプを点灯させる(S1701)。つぎに、ゲーム制御ユニット403は、始動レバーはONされたか否かを判断し(S1702)、ONされていない場合には、表示部の選択が受付可能であることを通知する(S1703)。遊技者は通知があると図1に示す表示選択受付部120により表示部の選択指示を行う。つぎに、ゲーム制御ユニット403は、表示部の選択が受け付けたか否かを判断し(S1704)、通知をしてから特定時間のあいだ選択指示を受け付けるために表示選択受付時間として予め定められた特定時間が経過したか否かを判断する(S1705)。特定時間が経過しても表示部の選択が行われていない場合には、再度表示部の選択受付を通知するようにしてもよい。特定時間の経過後、選択された表示部の選択フラグをセットする(S1706)。つぎに、選択された表示部の数に対応するゲームに必要な掛け数を計算し、掛け数が、図1に示すゲーム用取入れ媒体選択SW105により指示されたメダル数より不足していないか判断する(S1707)。または、掛け数が実際に投入されたメダル数より不足していないか判断するようにし

-19-

てもよい。例えば、一つの表示部が選択された場合には一つのメダル、3個の表示部が選択された場合には三つのメダルの掛け数が必要であると、選択された表示部の数に対応して必要なメダルの掛け数を規定しておく。掛け数が不足する場合にはその旨を通知する（S 1 7 0 8）。掛け数が不足しない場合には、選択された表示部に選択されたことを示す予め定めた表示を行うように表示制御ユニット 4 0 1 に対して指示し（S 1 7 0 9）、表示部選択完了フラグをセットする（S 1 7 1 0）。表示制御ユニット 4 0 1 は、選択された表示部であることを示すために、例えば、背景の色を変えるように表示制御する。つぎに、遊技者は、操作レバーを ON にする。ゲーム制御ユニット 4 0 3 は、始動レバーが ON されたことを判断すると（S 1 7 0 2）、表示部選択完了フラグが ON であるか否かを判断する（S 1 7 1 1）。もしくは、表示部選択完了フラグをセット後、始動レバーを ON するように遊技者に通知するようにしてもよい。また、始動レバーが ON されていて、表示部選択完了フラグがセットされていない場合には、始動レバーがオフ状態とみなし、S 1 7 0 3 に移行し、遊技者に表示部の選択を行うように通知する。

つぎに、ゲーム制御ユニット 4 0 3 は、表示部選択完了フラグをクリアし（S 1 7 1 2）、前述したゲームに必要な掛け数を減算し（S 1 7 1 3）、表示制御ユニット 4 0 1 に回転表示を指示する（S 1 7 1 4）。表示制御ユニッ

-20-

ト 4 0 1 では、指示があると、複数の表示部の各々に対して、絵柄の停止状態の表示から絵柄が動的に変化している動的状態の表示に移行させる。また、この時、選択された表示部のみを回転表示にするようにしてもよい。つぎに、ゲーム制御ユニット 4 0 3 は、ゲーム停止の指示の受付が可能であることを示すためのゲーム停止スイッチのランプを ON し ( S 1 7 1 5 )、ゲーム停止スイッチが ON されたか否かを判断し ( S 1 7 1 6 )、ON された場合には、表示部に停止状態の表示を行わせるように表示制御ユニット 4 0 1 に対して指示をする ( S 1 7 1 7 )。表示制御ユニット 4 0 1 は、指示があると、動的状態の表示から前記絵柄の停止状態の表示に移行させる制御を行なう。つぎに、ゲーム制御ユニット 4 0 3 は、選択された表示部の絵柄の識別符号を、各表示部に対応する絵柄格納部にそれぞれ格納する ( S 1 7 1 8 )。つぎに、選択された表示部のうち一つの表示部のベッティングライン 1 の絵柄の組合せが、予め定められた絵柄の組合せと一致するか否かを判断する ( S 1 7 1 9 )。同様に、ベッティングライン 2、ベッティングライン 3、ベッティングライン 4 およびベッティングライン 5 のそれぞれについて、予め定めた絵柄の組合せと一致するか否かを判断する ( S 1 7 2 0、S 1 7 2 1、S 1 7 2 2、S 1 7 2 3 )。判断の結果、一致する場合には当たりであるとして、当たりの表示部の識別番号およびその当たりのベッティングラインの識別番号をそれぞれ当

-21-

たり表示部当たりベツティングライン格納部 1 6 3 0 に格納する ( S 1 7 2 4 ) 。 つぎに、ゲーム制御ユニット 4 0 3 は、チェックした表示部の選択フラグリセットし ( S 1 7 2 5 ) 、他の選択された表示部についての当たりの判定を行う ( S 1 7 1 9 ~ S 1 7 2 5 ) 。 選択されたすべての表示部の判断が終了した場合には ( S 1 7 2 6 ) 、当たり表示部当たりベツティングライン格納部 1 6 3 0 を参照し、当たりがあるか否かを判定し ( S 1 7 2 7 ) 、当たりがない場合には、当たりがないこと、つまりはずれであることを示す表示を行うように表示制御ユニット 4 0 1 に対して指示する ( S 1 7 2 8 ) 。 また、はずれであったことをビープ音などにより通知するようにしてもよい。 当たりがあった場合には、当たり処理として当たりの表示部および当たりのベツティングラインに予め定めたの当たり表示を行うように表示制御ユニット 4 0 1 に対して指示する ( S 1 7 2 9 ) 。 表示制御ユニット 4 0 1 は、指示があると、例えば、図 2 および図 3 ( B ) に示すような当たりであることを示す表示を行う。 さらに、ファンファーレなどの予め定めておいた当たりの音楽を出力するようにしてもよい ( S 1 7 3 0 ) 。 つぎに、ゲーム制御ユニット 4 0 3 は、当たりに対する賞として払いだす遊技媒体数を計算し ( S 1 7 3 1 ) 、計算した遊技媒体数分、図 1 に示す賞出媒体数表示部 1 0 3 に表示する媒体数をカウントアップすることにより払出を行う ( S 1 7 3 2 ) 。 遊技媒体数をカウ

-22-

トアップする代わりに、メダル等の遊技媒体を払いだすようにしてもよい。払出の処理後に、ゲーム制御ユニット403は、当たり表示部当たりベットライン格納部1630に記憶する当たり表示部の識別番号およびその当たりベットラインの識別番号をクリアし、最初の処理に戻ることにより(S1702)、つぎのゲームが開始される。

以上のようにして、ゲーム制御ユニット403はゲームの制御を行う。

上記実施例においては、表示部の選択を、始動レバーがONされる前に行わせているが、表示制御ユニット401が、複数の表示部の各々に対して、絵柄の停止状態の表示から絵柄が動的に変化している動的状態の表示に移行させた後に、表示選択受付部120において選択指示を受け付けるようにしてもよい。

さらに、ゲーム掛数選択スイッチ58により、表示部の選択後に、それらの表示部の倍率を設定できるようにしてもよい。この倍率は、規定された賞出媒体数に掛けあわせることができる。

また、本実施例においては、遊技者が表示部の選択を指示するようにしているが、遊技機内部の図4に示すゲーム制御ユニット403において、ランダムにゲーム対象となる表示部を決定するようにしてもよい。

本実施例によれば、複数の表示部の中から選択された表

-23-

示部においてゲームを行わせることができ、遊技性のある迫力のある遊技機を実現することができる。さらに、遊技者は表示部を自由に選択することができ、参加意識を持って遊技を楽しむことができる。

つぎに、第 2 の実施例を説明する。第 2 の実施例においては、第 1 の実施例における表示部の選択に加えて、さらに、図 1 に示すベッティングラインの選択指示を受け付けるベッティングライン選択部 130 によりベッティングラインの選択を行う場合を説明する。図 1 ～図 4 に示すスロットマシンの外観、構成のブロック図等は第 1 の実施例と同様な構成でよい。

本実施例においては、複数の絵柄の組合せを示すベッティングラインが複数ある場合に、遊技者の選択に応じてこのベッティングラインを設定できるように指示できる。例えば、図 1 に示すように、ベッティングライン選択部 130 として、三つのボタン①、②および③を設けることができる。これ以外に、ベッティングラインごとに選択部をそれぞれ設けるようにしてもよい。

ベッティングラインは各々複数の表示部ごとに表示され、図 3 に示すように、5 本のベッティングライン 1 ～ 5 がある。中央ラインがベッティングライン 1 であり、上下方向の上位置および下位置の各絵柄をつないだ上ラインおよび下ラインがそれぞれベッティングライン 2、3 であり、左側のスロットの上位置、真中のスロットの中央位置および右側のスロットの下位置の各絵柄をつないだ斜めのラインがベッティングライン 4、並びに、左側のスロットの下位置、真中のスロットの中央位置および右側のスロットの上位置の各絵柄をつないだ斜めのラインがベッティングライ

ン5とする。本実施例においては、図7（B）に示すようにベッティングライン1のみをゲームの対象とする（以下、選択①という）場合にはベッティングライン選択部130の①を押下し、図7（C）に示すようにベッティングライン1、2および3を対象とする（以下、選択②という）場合にはベッティングライン選択部130の②を押下し、図7（D）に示すようにベッティングライン1、2、3、4および5を対象とする（以下、選択③という）場合には、ベッティングライン選択部130の③を押下することにより選択を行う。これらのベッティングライン選択部130とベッティングラインの選択とは、前述したゲーム制御ユニット403に対応させて規定しておくことができる。

また、本実施例においては、選択された表示部において、共通のベッティングラインを設定する。例えば、図2に示すように、表示部C、EおよびGを選択し、ベッティングライン選択部130の③を押下することにより、選択された表示部C、EおよびGのすべてにおいて、ベッティングライン1、2、3、4および5が選択される。

もしくは、選択された各表示部ごとに、それぞれベッティングラインを選択するようにしてもよい。

ベッティングラインは、ベッティングライン選択部130により選択されると、対象となったラインが点灯表示される。

さらに、ゲーム掛数選択スイッチ58により、ベッティ

ングラインの選択後に、それらのベットラインの倍率を設定できるようにしてもよい。この倍率は、規定された賞出媒体数に掛けあわせることができる。

また、本実施例においては、遊技者がベットラインの選択を指示するようにしているが、遊技機内部の図4に示すゲーム制御ユニット403において、任意に選択するようにしてもよい。

本実施例においては、図5に示すフローチャートにおいて、表示部の選択後、例えばS1710の後に、ゲーム制御ユニット403は、ベットラインの選択の受付が可能であることを通知し、ベットラインの選択を、ベットライン選択部130により受け付ける。受付後、選択されたベットラインの表示を行うように、表示制御ユニット401に対して指示する。表示制御ユニット401は、選択されたベットラインの表示の制御を行う。

このようにすることにより、選択された表示部において、ベットラインをさらに選択することができ、面白みのある遊技性に富んだ遊技機を実現することができる。

つぎに、第3の実施例を説明する。第3の実施例においては、第1の実施例における表示部の選択に加えて、選択された表示部が複数ある場合に複数の表示部に表示された予め定めた複数の表示部の任意の位置に表示されている、複数の絵柄の組合せが、予め定めた組合せであるか否かを

さらに判断するようにしている。すわわち、複数の表示部にまたがってベッティングラインを設定する場合を例にする。

例えば、図 8 に示すように、複数の表示部 E および F にまたがってベッティングラインを設定する。この場合、例えば、表示部の前面の絵柄位置に対応させてタッチセンサを設けておき、遊技者が複数の表示部に表示されている複数の絵柄位置の中から、三つの絵柄位置をタッチすることにより、タッチされた絵柄位置をベッティングラインとして選択できるようにしておく。この場合、選択する絵柄位置は、連続して表示されている位置でなくても、選択された表示部の中の任意の位置でよい。また、この場合、複数のベッティングラインを設定したい場合には、ベッティングライン選択終了ボタンを設けておき、三つの絵柄位置をタッチするごとにベッティングラインが設定され、選択終了の際にはベッティングライン選択終了ボタンを押下して選択終了の指示を行う。複数のベッティングラインは、それぞれ識別できるように、ベッティングラインの色等を変えておくことができる。

また、タッチセンサの代わりに、絵柄位置に対応する絵柄位置選択指示ボタンを設けておいてもよい。

さらに、前述した第 2 の実施例におけるベッティングライン選択部 130 によりベッティングラインの選択を行うようにしてもよい。

また、本実施例においては、3個の絵柄位置を選択する場合を例にしたが、複数の表示部に表示された複数の絵柄のなかから、予め定めた複数個の絵柄位置を選択するようにしておいてもよい。例えば、9個の絵柄表示位置を選択するように規定した場合には、絵柄9個についての当たりとなる組合せを規定しておく。この場合、例えば、図2に示すように、表示部C、EおよびGが選択され、さらにベッティングラインとして、表示部C、EおよびGのそれぞれの表示部の右側のスロットの上位置、真中のスロットの中央位置および左側のスロットの下位置の9個の絵柄表示位置が選択された場合には、この9個の表示位置の絵柄の組合せが、当たりとなる組合せであるか否かをゲーム制御ユニット403において判定することができる。

このようにすることにより、選択された複数の表示部にまたがってベッティングラインを設定することができ、遊技性に富んだ遊技機を実現することができる。

つぎに、第4の実施例を説明する。第4の実施例においては、第1の実施例において、当たりであると判定が行われた選択された表示部位置の組み合わせが、予め定めた組合せであるかをさらに判断し、当たりであると判定が行われた選択された表示部位置の組み合わせが、予め定めた組合せである場合には、さらに大あたりとして予め定めた数の遊技媒体数を賞として払い出すようにする。

例えば、当たりの表示部位置の組み合わせを、横方向、

-29-

縦方向、斜め方向にそれぞれ3つの連続する表示部がすべて当たりとなったときに大当たりであると規定した場合を例にする。この場合、図9に示すように、表示部C、EおよびGが選択され、選択されたすべての表示部のそれぞれで当たりが判定された場合に、表示部C、EおよびGが斜め方向に3つ連続する表示部であるので大当たりであるとゲーム制御ユニット403が判断する。この場合、大当たり処理として、予め定めた音楽を出力させたり、予め定めた大当たり表示を行わせたり、予め定めた数のメダルを賞として払いだすことができる。

このように処理することにより、選択された表示部において、当たりとなった場合には、当たりと判断された表示部の位置が予め定めた位置である場合には、さらに大当たりとすることができ、面白みのある遊技性に富んだ遊技機を実現することができる。

以下、図面に基づき本発明の一実施例について説明する。

つぎに、第5の実施例について説明する。第5の実施例においては、前述した第1の実施例における表示選択受付部を設けずに、投入された遊技媒体数に応じて表示部を選択し、さらに第4の実施例のように、当たりであると判定が行われた選択された表示部位置の組み合わせが、予め定めた組合せである場合には、さらに大あたりとして予め定めた数の遊技媒体数を賞として払い出すようにする場合の実施例を示している。

本実施例においても、投入される遊技媒体の数に応じて、表示部が1つから9まで変化されて表示される表示部100（遊技面）を9個備え、これらを同時に1枚の液晶表示ユニット上に表示させている。9個の表示部100の各々のに各々複数の絵柄24が表示される。液晶表示ユニット20に一度に表示される表示部100の数は、投入される遊技媒体54の数に従う。本実施例では、遊技媒体3枚で表示部1つ、遊技媒体6枚で表示部2つ、遊技媒体12枚で表示部4つ、…、遊技媒体27枚で表示部9つを表示するものとする。

図10に、本実施例における遊技機の外觀図を示す。

図10において、絵柄合わせ遊技動作は、投入口12への遊技媒体の投入と遊技開始スイッチ13の操作により、表示部100で、複数の絵柄24を変化させ、所定の停止

タイミングで各絵柄 2 4 の変化を停止させることによって行われる。絵柄合わせ遊技動作を 9 個の各表示部 1 0 0 で実施する。

絵柄合わせ判定は、絵柄 2 4 の組み合わせが所定の組み合わせと一致するか否かによって行われる。本実施例では、9 つある表示部 1 0 0 の各々で絵柄合わせ判定が行われ、絵柄合わせ判定の結果によっても更に重ねて絵柄合わせ判定を行える。例えば、図 9 に示すように、3 枚の表示部 1 0 0 が当たりの状態であり、更にこの 3 枚の表示部が 3 つ斜めに連なっていることによって、大当たり状態が存在すると判定されている。

図 1 0 に示すように、絵柄合わせ遊技機 1 0 は、箱体 1 1 の正面 1 1 a にパネル状の液晶表示ユニット 2 0 を設けている。

また、図 1 1 に示すように、液晶表示ユニット 2 0 の内部には、その表示部 2 1 の背後にバックライト 2 3 を有している。バックライト 2 3 は、表示部 2 1 にその後方から照明を当て、表示部 2 1 に表示される絵柄 2 4 を正面から明るく輝いて見えるようにするものである。

液晶表示ユニット 2 0 の下方には、それぞれに対応して 3 個の停止操作スイッチ 2 5 a, 2 5 b, 2 5 c が設けられている。停止操作スイッチ 2 5 a, 2 5 b, 2 5 c は、液晶表示ユニット 2 0 の絵柄 2 4 の変化の停止タイミングを選択するための停止ボタンである。また、正面 1 1 a に

-32-

は、遊技媒体として用いられるメダルの投入口 1 2 と、遊技開始スイッチ 1 3 とが形成されている。絵柄合わせ遊技機 1 0 の内部には、図 1 2 に示すように、投入口 1 2 に投入されたメダルの真偽を識別する識別部 1 4 が設けられている。

また、絵柄合わせ遊技機 1 0 の内部には、図 1 2 に示す制御装置 3 0 が設けられている。制御装置 3 0 は、表示制御部 3 1 と、ベッティングラインを設定するための組合せ設定部（ベッティングライン設定部） 3 2 と、絵柄合わせ遊技動作の判断部 3 3 と、投入されたメダル数に応じて表示部を選択する表示部選択部 4 0 とが設けられている。

判断部 3 3 は、選択された表示部の所定の位置に表示されている絵柄の組合せが、所定の絵柄の組合せと一致したことを判断する。表示部選択部 4 0 は、投入されたメダル数に対応して選択する表示部が規定されており、投入されたメダル数に応じて表示部を選択する。

表示制御部 3 1 は、識別部 1 4 が投入されたメダルの真偽を識別する。メダルが真正と識別したとき、投入枚数に応じて所定の枚数の表示部を表示し、遊技開始スイッチ 1 3 の操作に応じて、液晶表示ユニット 2 0 に、縦方向に絵柄や記号、数字、文字等の複数種類の絵柄 2 4 を次々と流れるように変化させて表示させるようになっている。また、表示制御部 3 1 は、所定の停止タイミング、すなわち、3 個の停止操作スイッチ 2 5 a, 2 5 b, 2 5 c の操作によ

-33-

り選択された停止タイミングで、液晶表示ユニット 20 の選択された表示部の各々の対応するスロットの絵柄 24 の変化を停止するようになっている。

また、表示制御部 31 は、液晶表示ユニット 20 に、組合せ設定部 32 により設定されたベツテイングライン表示 35 を表示させるようになっている。

また、表示制御部 31 は、絵柄合わせ遊技動作の判断部 33 が所定の組合せと一致すると判断したとき、液晶表示ユニット 20 に所定の当たりであることを示す表示を表示させるようになっている。所定の当たりであることを示す表示としては、絵柄合わせ遊技動作の判断部 33 が所定の組合せと一致すると判断した各絵柄 24 の配列に沿ったベツテイングライン表示 35 の点滅表示と、液晶表示ユニット 20 の、絵柄合わせ遊技動作の判断部 33 が所定の組合せと判断した各絵柄 24 のバック部 26 の点滅表示と、液晶表示ユニット 20 の、絵柄合わせ遊技動作の判断部 33 が所定の組合せと判断した各絵柄 24 を囲んで点滅する枠表示 36 のどれか一つまたは複数の組み合わせで表示されるようになっている。

組合せ設定部 32 は、予め定めたベツテイングラインを設定するようになっている。

絵柄合わせ遊技動作の判断部 33 は、液晶表示ユニット 20 の、変化を停止後の各絵柄 24 の組み合わせが所定の所定の組合せ、すなわち、組合せ設定部 32 により設定さ

-34-

れたベッティングライン上の絵柄の組み合わせが、所定の組合せと一致するか否かを判断するようになっている。

本実施例では、判断部 33 により、9 つある表示部 100 の各々でこの判断が行われ、この判断の結果によっても更に重ねて賞出判断を行える。たとえば、図 9 に示したように、3 枚の表示部 100 が当たり状態であり、更にこの 3 枚の表示部が 3 つ斜めに連なっているので、新たな当たり状態（大当たり状態）が存在するという判断がなされる。

また、図 12 に示すように、箱体 11 の内部には、音発生手段 37 が設けられている。音発生手段 37 は、絵柄合わせ遊技動作の判断部 33 の判断に応じて、当たりがあったことを知らせる音を発生するようになっている。

また、箱体 11 には、払出部 38 が設けられている。払出部 38 は、絵柄合わせ遊技動作の判断部 33 が所定の組合せと一致すると判断したとき、箱体 11 の下部に設けられた皿 39 内に賞として複数のメダルを排出するものである。

制御装置 30 は、表示制御部 31、組合せ設定部 32 および絵柄合わせ遊技動作の判断部 33 の機能を、プログラム可能なマイクロコンピュータ、または、これと同等のものを適宜に用いて実現することができ、例えば、マイクロコンピュータで実現するとすれば、中央処理装置、リードオンリーメモリ、ランダムアクセスメモリ、インターフェ

ース等を揃えて構成する。

次に、第5の実施例における作用について説明する。

遊技を行う場合、まず、図10に示す投入口12に、選択しようとする表示部の数に応じた個数のメダルを投入する。すなわち、一つの表示部を選択する場合には、3個のメダルを投入し、2つの表示部を選択する場合には、6個のメダルを投入し、9つの表示部を選択する場合には、27個のメダルを投入する。

投入したメダルが識別部14により真正と識別されると、表示部選択部40により、識別された個数に応じて表示部が選択されるとともに、表示制御部31により、図7に示すように、液晶表示ユニット20の選択された表示部の各々に、組合せ設定部32により設定されたベットイングライン表示35が表示される。このベットイングライン表示35は、例えば、図7の(B)、(C)、(D)の各々で示す太線のように、予め定められたベットイングラインが表示される。なお、メダルを投入しない状態では、液晶表示ユニット20にベットイングライン表示35は表示されていない。

次に、遊技者が図10に示す遊技開始スイッチ13を押して操作すると、表示制御部31により、液晶表示ユニット20の各表示部に3×3個の絵柄24が、複数種類の絵柄で次々と変化して表示する。

このとき、停止操作スイッチ25a、25b、25cを

押すと、その操作に応じた停止タイミングで、液晶表示ユニット 20 の各表示部の、対応する各スロット絵柄 24 の変化が停止される。

選択された表示部に表示されている停止状態の絵柄 24 の組合せが所定の組み合わせと一致するとき、すなわち、判断部 33 は、選択された表示部ごとに、液晶表示ユニット 20 に表示された Betting ライン表示 35 上の絵柄 24 の組合せが所定の絵柄の組合せであり、当たりであると判断したとき、払出部 38 は図 10 に示す皿 39 へ所定のメダル数をメダルを払出し、同時に、音発生手段 37 が当たりであったことを知らせる音を発する。それとともに、表示制御部 31 により、液晶表示ユニット 20 には、当たりであることを示す表示がされ、遊技の面白みが増進する。当たりであることを示す表示としては、あたりとして判断された Betting ライン表示 35 の点滅表示や、その Betting ライン上の各絵柄 24 のバック部 26 の点滅表示や、その Betting ライン上の各絵柄 24 を囲んで点滅する枠表示 36 等が表示される。または、これらの 3 種の表示のうちのいずれか 2 種の表示の組み合わせや、3 種の表示すべての組み合わせで表示されてもよい。これにより、どの配列で当たりとなったかを知らせることができるとともに、射幸心をあおることができる。

Betting ライン上の停止状態の絵柄 24 の組合せが所定の組み合わせと一致しないときには、はずれ状態とし、

-37-

前述した払出や、当たりであることを示す表示、音の発生等を行わない。もしくは、はずれであることを示すような表示や音の発生を行ってもよい。

液晶表示ユニット 20 は、ドラムを用いる場合に比べて、絵柄 24 の個数と寸法とを変えずに奥行を薄くすることができ、このため、絵柄合わせ遊技機 10 自体の奥行を薄くすることができる。従って、絵柄合わせ遊技機 10 の奥行、幅等の寸法を通常のパチンコ機の寸法と合わせて製造することができ、その場合、絵柄合わせ遊技機 10 とパチンコ機とを同じ島に取付けることができ、遊技場の企画、設計、施工が簡素化され容易となる。

また、液晶表示ユニット 20 により、CRT を用いて 1 つの画面に絵柄を表示する場合に比べて、ドラムによる絵柄と同様の迫力を与えることができる。さらに、液晶表示ユニット 20 は絵柄 24 の変化がリアルであれば、ドラムが回転しているような錯覚と迫力を演出することができる。

なお、液晶表示ユニットを有するものについて説明したが、1 個に限るものではなく、2 個以上のいかなる個数であってもよい。

また、液晶表示ユニットは、図 11 に示すように、湾曲しているものであってもよい。さらに液晶表示板は平板とし、ケースのパネル面を凹面とし、液晶表示部がパネル面から飛び出すように工夫してもよい。

-38-

また、停止タイミングは、停止操作スイッチの操作に応じて選択されるほか、絵柄の表示の変化後、一定時間の経過により自動的に選択されるものであってもよい。

また、当たりであることを示す表示として、各絵柄のバック部の点滅表示の代わりに、その絵柄自体の点滅表示が行われてもよい。

また、メダルを投入しない状態で、液晶表示ユニットにライン表示を表示しない代わりに、表示しうるすべてのライン表示を表示したり、あるいは、前回の遊技で表示したライン表示をそのまま残して表示したりしてもよい。

また、音発生手段が発する音は、言葉を形成する声であってもよい。また、音発生手段は、払出が行われたときのほか、払出が行われないうちに、このことを知らせる音や「残念」といった音声を発するものであってもよい。

また、音発生手段の代わり、または音発生手段とともに、振動発生手段を設けることにより、払出が行われた場合の迫力を増すようにしてもよい。

本実施例に係る絵柄合わせ遊技機によれば、液晶表示ユニットに複数の表示部を表示できるので、遊技性に富み、迫力と面白みとを兼ね備えた絵柄合わせ遊技機を実現できる。

また、絵柄の表示に液晶表示ユニットを用いて奥行を薄くすることができるため、絵柄合わせ遊技機の設置スペースを小さくして増益を図ることができる。特に、パチンコ

機と同様の寸法に設計した場合には、遊技場の企画、設計、施工を簡素化して、これらに要する時間と経費とを縮減させることができる。

第1の実施例～第5の実施例において説明したように、本発明によれば、複数ある表示部のうちからゲーム対象となる表示部を選択することができ、迫力と面白みのある遊技性に富んだ遊技機を実現することができる。

## 請 求 の 範 囲

1. 予め定められた複数種類の絵柄を複数個、順次変更表示する複数の表示エリアを表示できる表示部と、

前記複数の表示エリアの各々に対して、前記絵柄の停止状態の表示から絵柄が動的に変化している動的状態の表示に移行させ、さらに、前記動的状態の表示から前記絵柄の停止状態の表示に移行させる制御を行なう制御部と、

前記複数の表示エリアのうちゲーム対象となる少なくとも一つの表示エリアを決定するゲーム対象エリア決定部と、

前記ゲーム対象エリア決定部により決定された表示エリアにおいて表示された動的状態の表示が停止状態の表示になったときに、前記ゲーム対象エリア決定部により決定された表示エリアのそれぞれに表示された複数個の絵柄の組み合わせがあらかじめ定めた組合せであるか否かをそれぞれ判断する判断部と、

前記判断部で前記絵柄の組み合わせがあらかじめ定めた組合せであると判断されたときに、あらかじめ定めた当たりの処理を行う当たり処理部とを有することを特徴とする遊技機。

2. 請求項1において、前記複数の表示エリアのうち少なくとも一つの表示エリアの選択指示を受け付ける選択受

-41-

付部をさらに有し、

前記ゲーム対象エリア決定部は、前記選択受付部で受け付けた選択指示に対応する表示エリアを前記ゲーム対象となる表示エリアとして決定することを特徴とする遊技機。

3. 請求項2において、前記選択受付部は、前記制御部において前記複数の表示エリアの各々に対して、前記絵柄の停止状態の表示から動的状態の表示に移行させたときに、前記選択指示を受け付けることを特徴とする遊技機。

4. 請求項1において、ゲームで利用される遊技媒体の入力を受け付ける媒体受付手段と、

前記媒体受付手段で受け付けた遊技媒体数を計数する計数手段とをさらに有し、

前記ゲーム対象エリア決定部は、前記計数手段で計数した遊技媒体数に応じた数の表示エリアを前記ゲーム対象となる表示エリアとして決定することを特徴とする遊技機。

5. 請求項1において、前記判断部において判断する複数の絵柄の位置を示すベッティングラインを複数規定する規定部と、

前記ゲーム対象エリア決定部により決定された表示エリアにおいて前記規定部に規定されたベッティングラインのうち少なくとも一つのベッティングラインをゲーム対象の

-42-

ベッティングラインとして決定するベッティングライン決定部とをさらに有し、

前記判断部は、前記判断を、前記ベッティングライン決定部により決定されたベッティングラインごとに絵柄の組合せについてそれぞれ行うことを特徴とする遊技機。

6. 請求項5において、前記ゲーム対象エリア決定部により決定された表示エリアにおいて前記規定部に規定されたベッティングラインのうち少なくとも一つのゲーム対象となるベッティングラインの選択指示を受け付けるベッティングライン選択受付部をさらに有し、

前記ベッティングライン決定部は、前記ベッティングライン選択受付部で受け付けた選択指示に対応するベッティングラインを、前記ゲーム対象のベッティングラインとして決定することを特徴とする遊技機。

7. 請求項1において、前記表示部は、前記ゲーム対象エリア決定部により決定された表示エリアにおいて、当該表示エリアがゲーム対象として決定されたことを示す予め定めた表示をさらに行なうことを特徴とする遊技機。

8. 請求項1において、前記ゲーム対象エリア決定部で決定された表示エリアについて、当該表示エリアがゲーム対象として決定されたことを示す、あらかじめ定めた表示

を行なう表示灯をさらに備えることを特徴とする遊技機。

9. 請求項1において、前記複数の表示エリアのうち少なくとも一つの表示エリアの選択指示を受け付ける選択受付部と、

前記判断部において判断する複数の絵柄の位置を示すベッティングラインを複数規定する規定部と、

前記ゲーム対象エリア決定部により決定された表示エリアにおいて前記規定部に規定されたベッティングラインのうち少なくとも一つのベッティングラインをゲーム対象のベッティングラインとして決定するベッティングライン決定部と、

前記ゲーム対象エリア決定部により決定された表示エリアにおいて前記規定部に規定されたベッティングラインのうち少なくとも一つのゲーム対象となるベッティングラインの選択指示を受け付けるベッティングライン選択受付部とをさらに有し、

前記ゲーム対象エリア決定部は、前記選択受付部で受け付けた選択指示に対応する表示エリアを前記ゲーム対象となる表示エリアとして決定し、

前記ベッティングライン決定部は、前記ベッティングライン選択受付部で受け付けた選択指示に対応するベッティングラインを、前記ゲーム対象のベッティングラインとして決定することを特徴とする遊技機。

10. 請求項2において、前記選択受付部で前記選択が可能である旨を外部に通知する通知手段をさらに有することを特徴とする遊技機。

11. 請求項1において、前記当たり処理部は、前記当たり処理として、予め定めた当たり表示を前記表示部に表示させることを特徴とする遊技機。

12. 請求項1において、前記当たり処理部は、前記当たり処理として、前記判断部で前記絵柄の組み合わせがあらかじめ定めた組合せであると判断された複数個の絵柄を表示している表示エリアに、予め定めた当たり表示を表示させることを特徴とする遊技機。

13. 請求項1において、前記判断部で前記絵柄の組み合わせがあらかじめ定めた組合せであると判断された表示エリアが複数ある場合に、当該複数の表示エリアの組み合わせが、予め定めた組み合わせであることを判断する当たり表示エリア組合せ判断部をさらに有し、

前記当たり処理部は、前記当たり表示エリア組合せ判断部により、前記複数の表示エリアの組み合わせが、予め定めた組み合わせであると判断されたときに、前記当たり処理とことなる予め定めた他の当たり処理をさらに行うこと

を特徴とする遊技機。

14. 請求項13において、前記当たり処理部は、前記他の当たり処理として、予め定めた当たり表示を、前記複数の表示エリアに表示させることを特徴とする遊技機。

15. 請求項1において、前記判断部は、前記ゲーム対象エリア決定部により決定された表示エリアが複数ある場合に、当該複数の表示エリアに表示された複数の絵柄の組み合わせがあらかじめ定めた組合せであるか否かをさらに判断することを特徴とする遊技機。

16. 請求項15において、前記判断部において判断する、前記複数の表示エリアに表示された複数の絵柄の位置を示すベッティングラインを複数規定する複数表示エリアベッティングライン規定部と、

前記ゲーム対象エリア決定部により決定された表示エリアが複数ある場合に、前記複数表示エリアベッティングライン規定部に規定されたベッティングラインのうちゲーム対象となる少なくとも一つのベッティングラインを決定する複数表示エリアベッティングライン決定部とをさらに有し、

前記判断部は、前記判断を、前記複数表示エリアベッティングライン決定部により決定されたベッティングライン

-46-

ごとに絵柄の組合せについてそれぞれ行うことを特徴とする遊技機。

17. 請求項16において、前記複数表示エリアベッティングライン規定部に規定されたベッティングラインのうちゲーム対象となる少なくとも一つのベッティングラインをの選択指示を受け付ける複数表示エリアベッティングライン選択受付部をさらに有し、

前記複数表示エリアベッティングライン決定部は、前記複数表示エリアベッティングライン選択受付部で受け付けた選択指示に対応するベッティングラインを前記ゲーム対象となるベッティングラインとして決定することを特徴とする遊技機。

18. 請求項1において、前記制御部は、前記ゲーム対象エリア決定部により決定された表示エリアの各々についてのみ、前記制御を行うことを特徴とする遊技機。

19. 予め定められた複数種類の絵柄を複数個、順次変更表示する複数の表示エリアを表示できる表示部と、

前記複数の表示エリアの各々に対して、前記絵柄の停止状態の表示から絵柄が動的に変化している動的状態の表示に移行させ、さらに、前記動的状態の表示から前記絵柄の停止状態の表示に移行させる制御を行なう制御部と、

-47-

前記複数の表示エリアのうちゲーム対象となる少なくとも一つの表示エリアを決定するゲーム対象エリア決定部と、

前記ゲーム対象エリア決定部により決定された表示エリアが複数ある場合に、当該複数の表示エリアに表示された複数個の絵柄の組み合わせがあらかじめ定めた組合せであるか否かを判断する判断部と、

前記判断部で前記絵柄の組み合わせがあらかじめ定めた組合せであると判断されたときに、あらかじめ定めた当たりの処理を行う当たり処理部とを有することを特徴とする遊技機。

20. 請求項19において、前記判断部において判断する、前記複数の表示エリアに表示された複数個の絵柄の位置を示すベッティングラインを複数規定する複数表示エリアベッティングライン規定部と、

前記ゲーム対象エリア決定部により決定された表示エリアが複数ある場合に、前記複数表示エリアベッティングライン規定部に規定されたベッティングラインのうちゲーム対象となる少なくとも一つのベッティングラインを決定する複数表示エリアベッティングライン決定部とをさらに有し、

前記判断部は、前記判断を、前記複数表示エリアベッティングライン決定部により決定されたベッティングライン

ごとに絵柄の組合せについてそれぞれ行うことを特徴とする遊技機。

21. 請求項20において、前記複数表示エリアベッティングライン規定部に規定されたベッティングラインのうちゲーム対象となる少なくとも一つのベッティングラインをの選択指示を受け付ける複数表示エリアベッティングライン選択受付部をさらに有し、

前記複数表示エリアベッティングライン決定部は、前記複数表示エリアベッティングライン選択受付部で受け付けた選択指示に対応するベッティングラインを前記ゲーム対象となるベッティングラインとして決定することを特徴とする遊技機。

22. 予め定められた複数種類の絵柄を複数個、順次変更表示する複数の表示エリアを表示できる表示部と、

前記複数の表示エリアの各々に対して、前記絵柄の停止状態の表示から絵柄が動的に変化している動的状態の表示に移行させ、さらに、前記動的状態の表示から前記絵柄の停止状態の表示に移行させる制御を行なう制御部と、

前記複数の表示エリアのうちゲーム対象となる表示エリアの組合せであるグループを複数規定し、当該複数のグループのうちの一つを決定するゲーム対象エリア決定部と、

前記ゲーム対象エリア決定部により決定されたグループ

-49-

の表示エリアにおいて表示された動的状態の表示が停止状態の表示になったときに、前記ゲーム対象エリア決定部により決定された表示エリアのそれぞれに表示された複数個の絵柄の組み合わせがあらかじめ定めた組合せであるか否かを判断する判断部と、

前記判断部で前記絵柄の組み合わせがあらかじめ定めた組合せであると判断されたときに、あらかじめ定めたゲームの当たりの処理を行う当たり処理部とを有することを特徴とする遊技機。

23. 予め定めたゲームが表示されるゲームエリアを複数表示できる表示部と、

前記表示部の複数のゲームエリアの各々においてゲームの表示の制御を行なう制御部と、

前記ゲームに関する指示を受け付ける受付部とを有し、

前記制御部は、前記受付部で受け付けた前記ゲームに関する指示に従って、前記複数のゲームエリアの各々において前記制御を行なうことを特徴とする遊技機。

24. 請求項23において、前記複数のゲームエリアのうちゲーム対象となる少なくとも一つのゲーム対象エリアを決定するゲーム対象エリア決定部をさらに有することを特徴とする遊技機。

-50-

25. 請求項24において、前記複数のゲームエリアのうちゲーム対象となる少なくとも一つのゲーム対象エリアの選択指示を受け付ける選択受付部をさらに有し、

前記ゲーム対象エリア決定部は、前記選択受付部で受け付けた選択指示に対応するゲームエリアを前記ゲーム対象となるゲームエリアとして決定することを特徴とする遊技機。

1/11

図 1

外 観 図

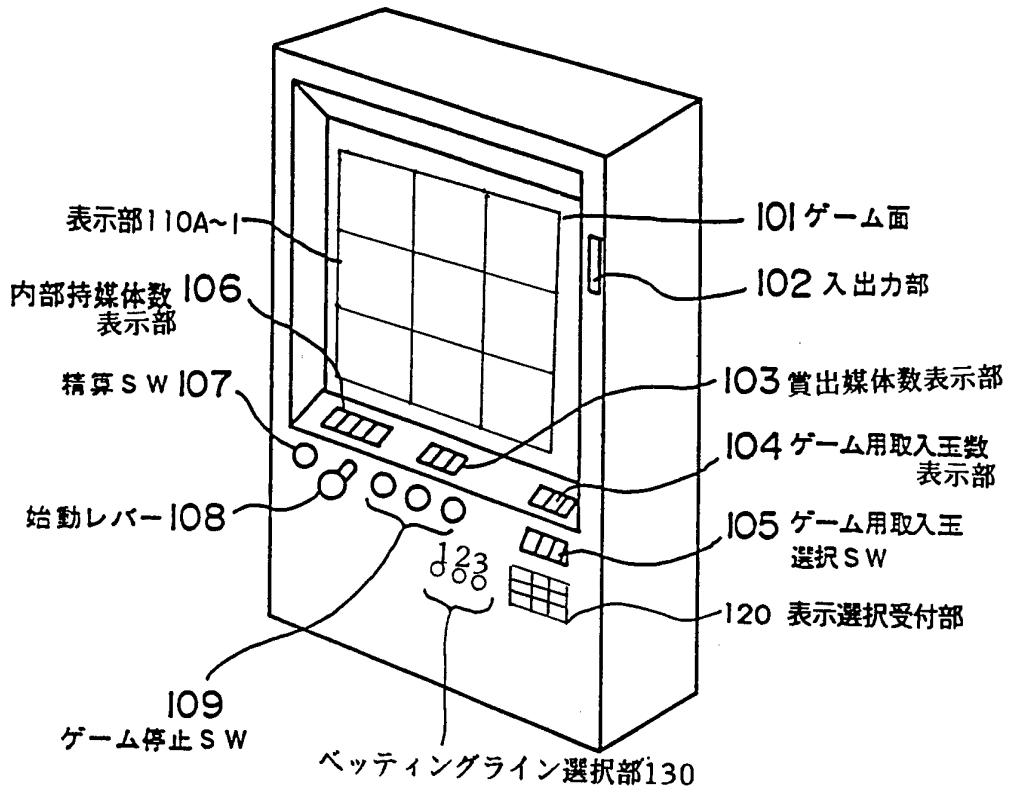


図2

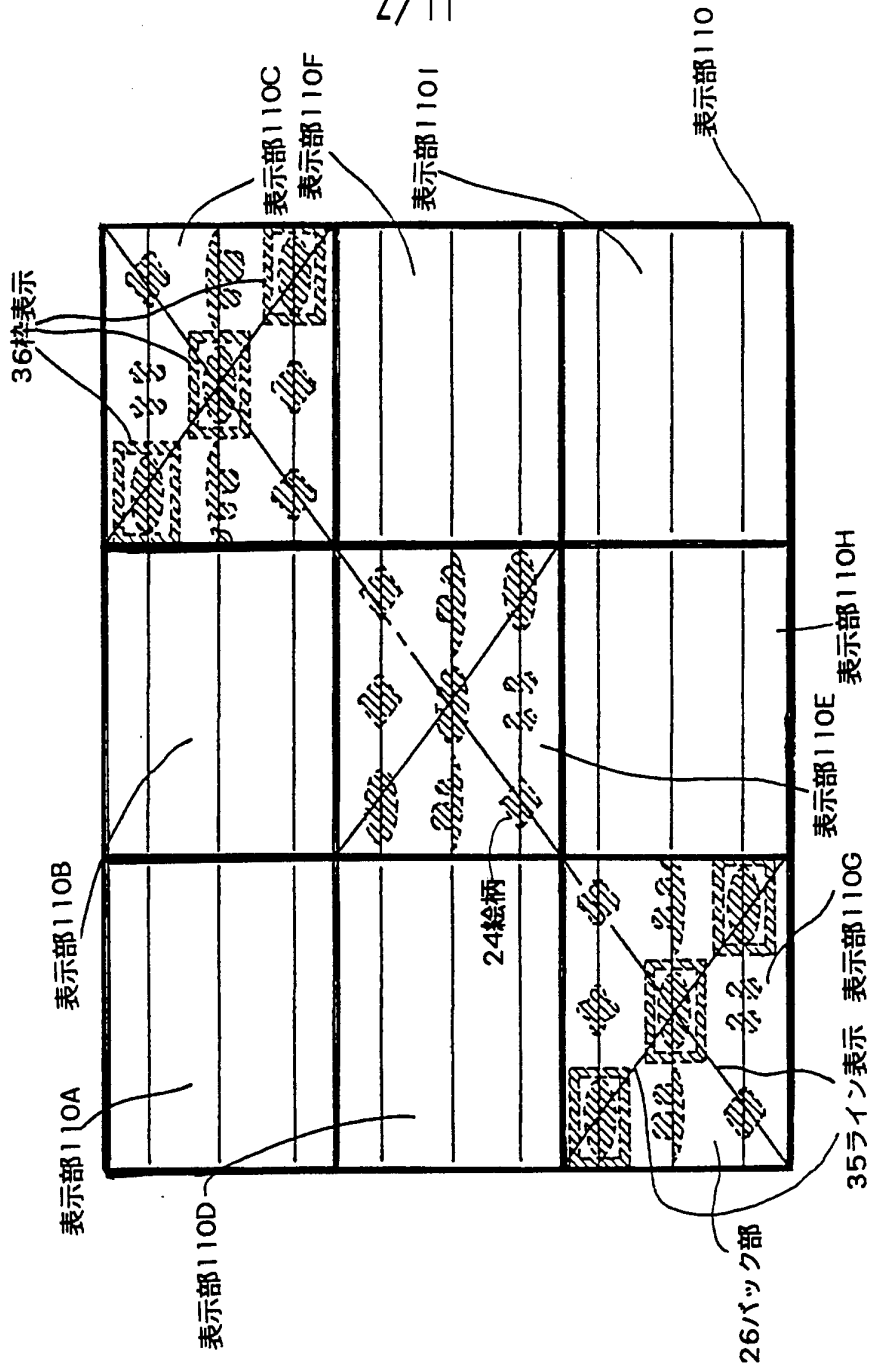
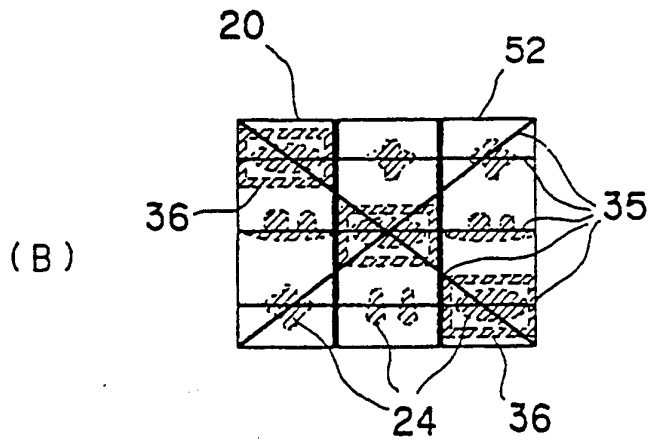
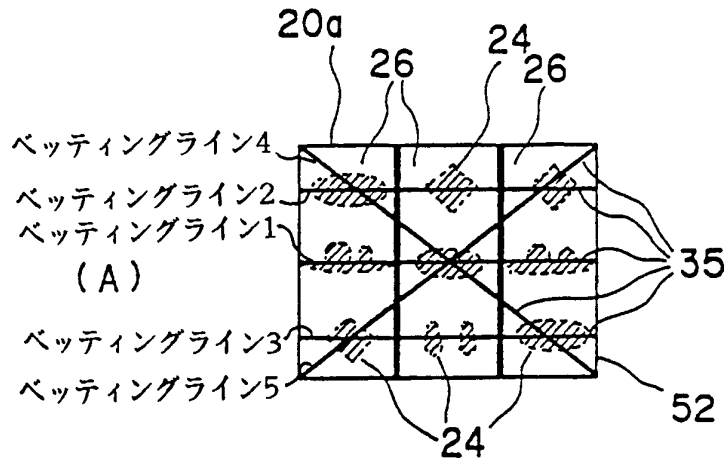


図3



- 24 : 絵柄
- 26 : バック部
- 35 : ライン表示
- 36 : 枠表示

図4 スロットマシンの構成図

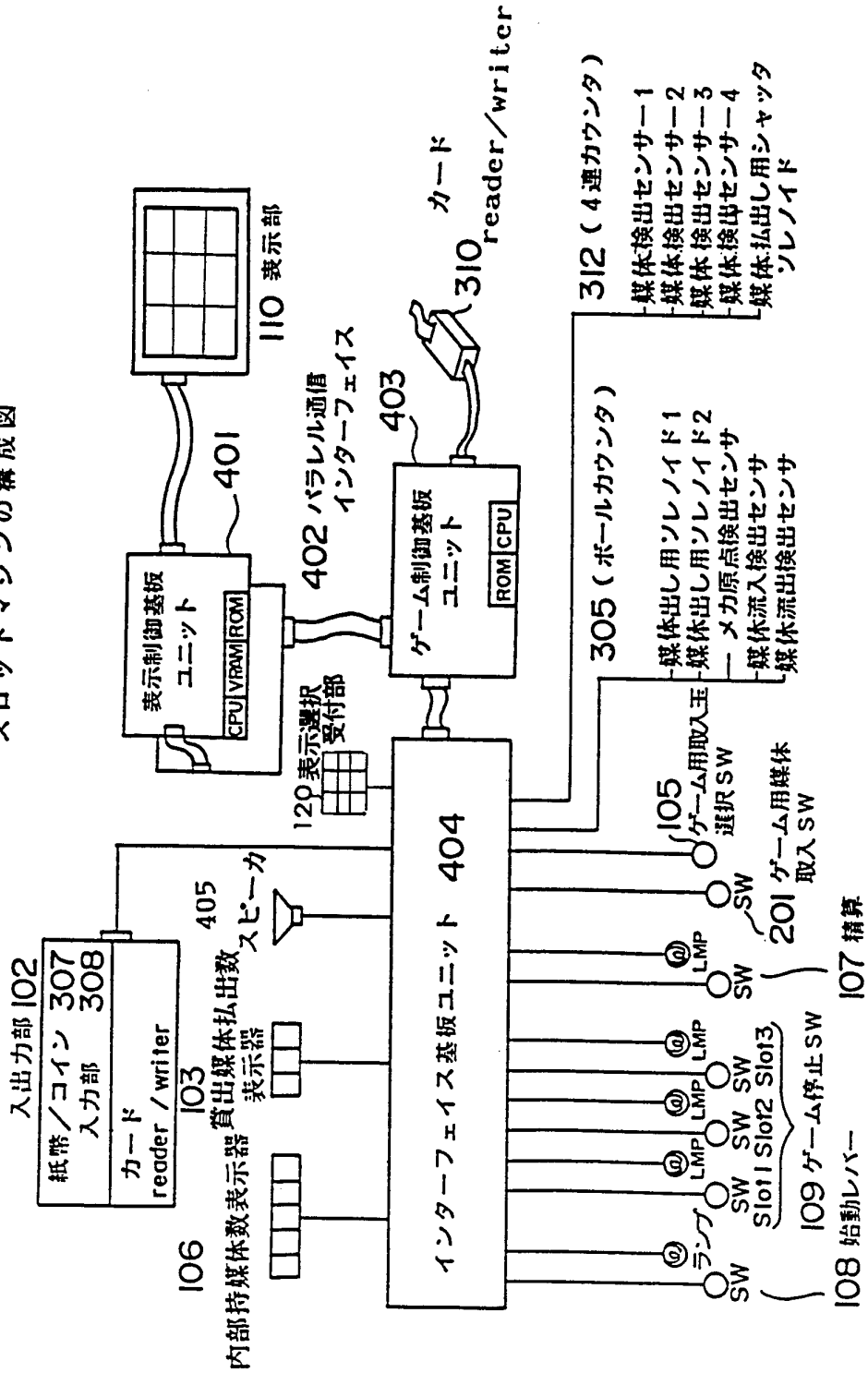
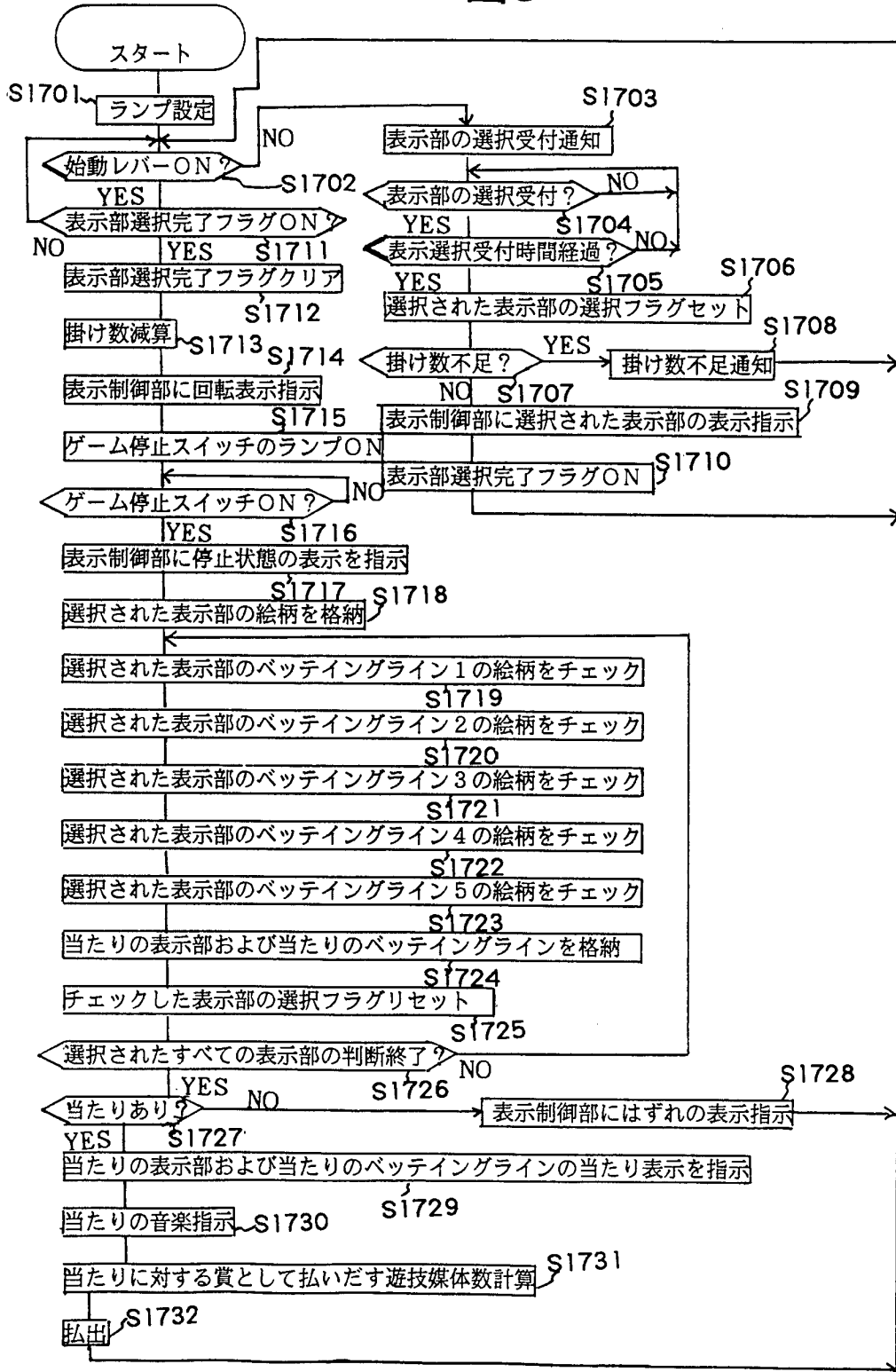


図5



6/11

図6

表示部選択完了フラグ 1600

表示部 A	選択フラグ	1 6 1 1	絵柄格納部	1 6 2 1
表示部 B	選択フラグ	1 6 1 2	絵柄格納部	1 6 2 2
表示部 C	選択フラグ	1 6 1 3	絵柄格納部	1 6 2 3
表示部 D	選択フラグ	1 6 1 4	絵柄格納部	1 6 2 4
表示部 E	選択フラグ	1 6 1 5	絵柄格納部	1 6 2 5
表示部 F	選択フラグ	1 6 1 6	絵柄格納部	1 6 2 6
表示部 G	選択フラグ	1 6 1 7	絵柄格納部	1 6 2 7
表示部 H	選択フラグ	1 6 1 8	絵柄格納部	1 6 2 8
表示部 I	選択フラグ	1 6 1 9	絵柄格納部	1 6 2 9

当たり表示部当たりベッティングライン格納部

1630

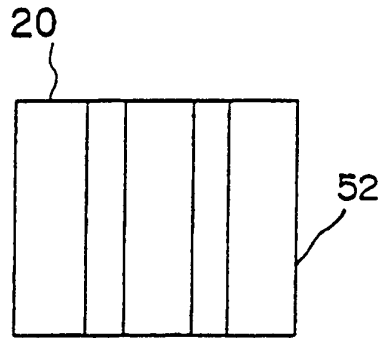
当たり表示部当たりベッティングライン

⋮

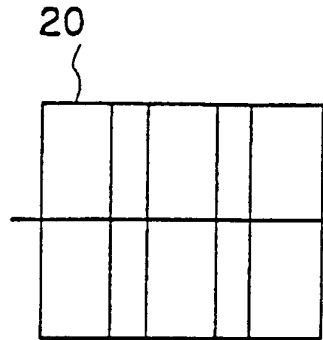
7/11

図7

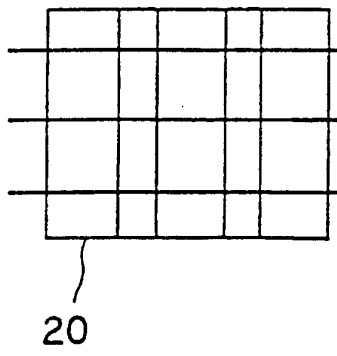
(A)



(B)



(C)



(D)

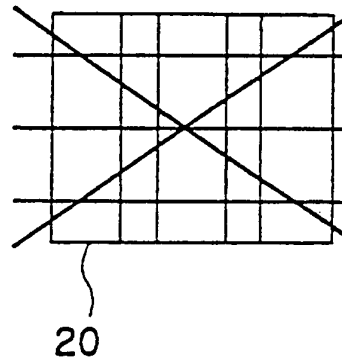
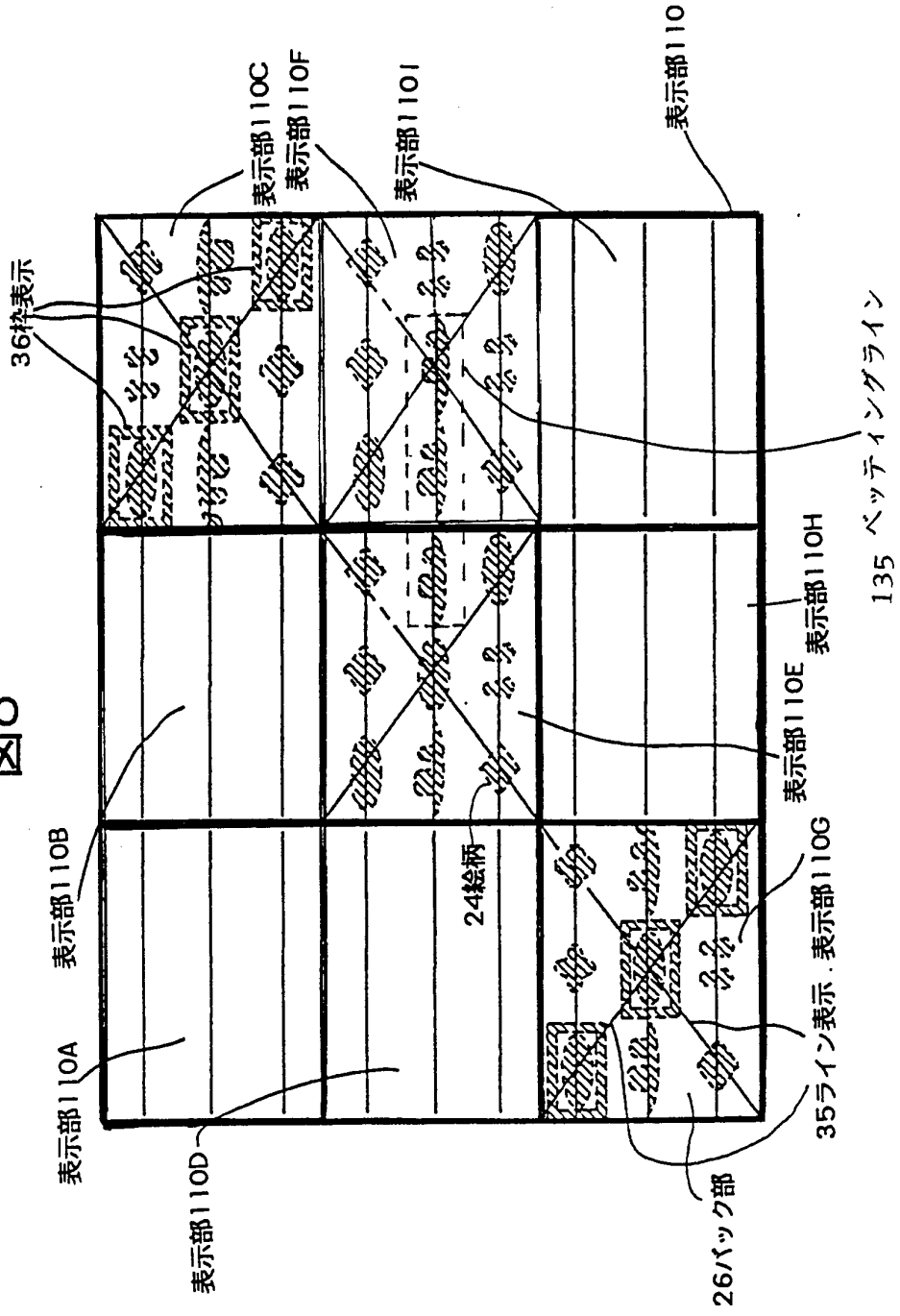


図8





10/11

図 10

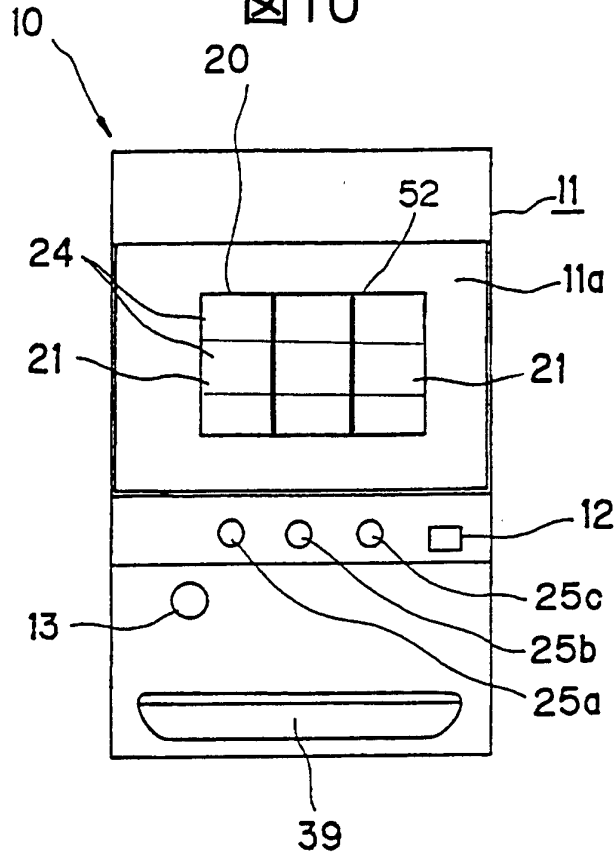


図 11

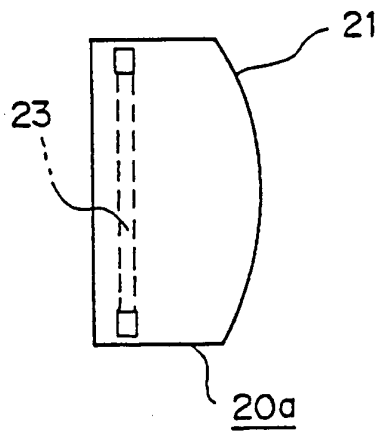
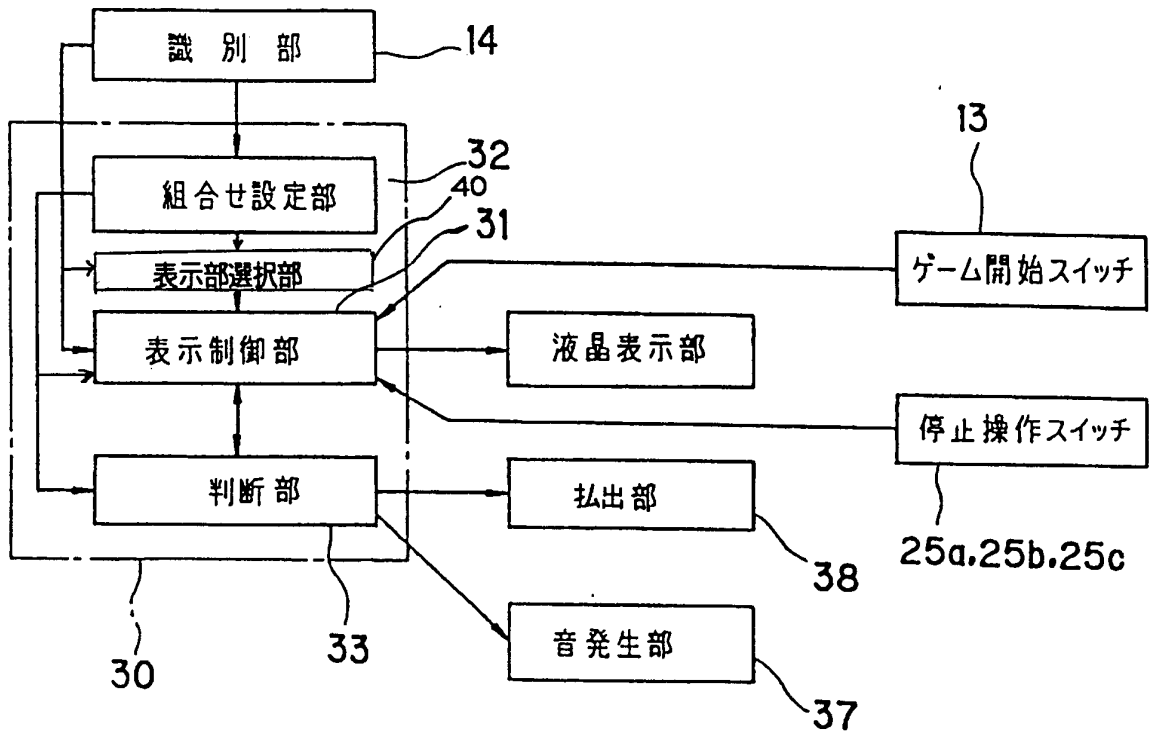


図12



## INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP94/02283

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER Int. Cl <sup>6</sup> A63F5/04, A63F9/22 According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC		
B. FIELDS SEARCHED Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols) Int. Cl <sup>6</sup> A63F5/04, A63F9/22 Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched Jitsuyo Shinan Koho 1920 - 1995 Kokai Jitsuyo Shinan Koho 1971 - 1995 Toroku Jitsuyo Shinan Koho 1994 - 1995 Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)		
C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT		
Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
X	JP, A, 2-305584 (Ryutaro Kishika), December 19, 1990 (19. 12. 90), Full descriptions (Family: none)	1-10, 18
X	JP, A, 4-220276 (Samy Kogyo K.K.), August 11, 1992 (11. 08. 92), Full descriptions (Family: none)	11 - 12
<input type="checkbox"/> Further documents are listed in the continuation of Box C. <input type="checkbox"/> See patent family annex.		
<p>* Special categories of cited documents:</p> <p>"A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance</p> <p>"E" earlier document but published on or after the international filing date</p> <p>"L" document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified)</p> <p>"O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means</p> <p>"P" document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed</p> <p>"T" later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention</p> <p>"X" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone</p> <p>"Y" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art</p> <p>"&amp;" document member of the same patent family</p>		
Date of the actual completion of the international search April 5, 1995 (05. 04. 95)		Date of mailing of the international search report April 25, 1995 (25. 04. 95)
Name and mailing address of the ISA/ Japanese Patent Office Facsimile No.		Authorized officer  Telephone No.

A. 発明の属する分野の分類 (国際特許分類 (IPC))		
Int. Cl <sup>8</sup> A 63 F 5 / 0 4, A 63 F 9 / 2 2		
B. 調査を行った分野		
調査を行った最小限資料 (国際特許分類 (IPC))		
Int. Cl <sup>8</sup> A 63 F 5 / 0 4, A 63 F 9 / 2 2		
最小限資料以外の資料で調査を行った分野に含まれるもの		
日本国実用新案公報 1920-1995年 日本国公開実用新案公報 1971-1995年 日本国登録実用新案公報 1994-1995年		
国際調査で使用了電子データベース (データベースの名称、調査に使用した用語)		
C. 関連すると認められる文献		
引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求の範囲の番号
X	JP, A, 2-305584 (岸下龍太郎), 19.12月.1990 (19.12.90), 全文 (ファミリーなし)	1-10, 18
X	JP, A, 4-220276 (サミー工業株式会社), 11.8月.1992 (11.08.92), 全文 (ファミリーなし)	11-12
<input type="checkbox"/> C欄の続きにも文献が列挙されている。 <input type="checkbox"/> パテントファミリーに関する別紙を参照。		
* 引用文献のカテゴリー 「A」 特に関連のある文献ではなく、一般的技術水準を示すもの 「E」 先行文献ではあるが、国際出願日以後に公表されたもの 「L」 優先権主張に疑義を提起する文献又は他の文献の発行日若しくは他の特別な理由を確立するために引用する文献 (理由を付す) 「O」 口頭による開示、使用、展示等に言及する文献 「P」 国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願の日の後に公表された文献 「T」 国際出願日又は優先日後に公表された文献であって出願と矛盾するものではなく、発明の原理又は理論の理解のために引用するもの 「X」 特に関連のある文献であって、当該文献のみで発明の新規性又は進歩性がないと考えられるもの 「Y」 特に関連のある文献であって、当該文献と他の1以上の文献との、当業者にとって自明である組合せによって進歩性がないと考えられるもの 「&」 同一パテントファミリー文献		
国際調査を完了した日	国際調査報告の発送日	
05.04.95	25.04.95	
名称及びあて先	特許庁審査官 (権限のある職員)	
日本国特許庁 (ISA/JP)	神 悦 彦	2 C 8 4 0 3
郵便番号100		
東京都千代田区霞が関三丁目4番3号	電話番号 03-3581-1101 内線	3 2 2 1