

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第4267089号
(P4267089)

(45) 発行日 平成21年5月27日 (2009.5.27)

(24) 登録日 平成21年2月27日 (2009.2.27)

(51) Int.Cl.

F 1

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

A 6 3 F 5/04 5 1 2 J

請求項の数 1 (全 7 頁)

(21) 出願番号	特願平9-364528	(73) 特許権者	598098526
(22) 出願日	平成9年12月18日 (1997.12.18)		アルゼ株式会社
(65) 公開番号	特開平11-178986		東京都江東区有明3丁目1番地25
(43) 公開日	平成11年7月6日 (1999.7.6)	(74) 代理人	100098431
審査請求日	平成16年10月8日 (2004.10.8)		弁理士 山中 郁生
		(74) 代理人	100117385
			弁理士 田中 裕人
		(74) 代理人	110000291
			特許業務法人コスモス特許事務所
		(72) 発明者	笹崎 貴男
			東京都江東区有明3-1-25 有明フロンティアビルA棟
		(72) 発明者	武田 英昭
			東京都江東区有明3-1-25 有明フロンティアビルA棟

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 回胴式遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

プレーヤーから容易に視認でき且つプレー中の姿勢を保った儘でプレーヤーの手が届く位置にメダルカウンターが配置されており、該メダルカウンターは、プレーヤーに付与される利益が比較的大きい異なる2種類の特別の賞にそれぞれ対応した2つの回数積算部を備え、

前記各回数積算部を、

9枚のメダルを半分露出させつつ縁を揃えた状態で斜めに積み上げることが可能な円筒二つ割り形状の断面を有する第1凹陷部と、

複数枚のメダルを半分露出させつつ縁を揃えた状態で斜めに積み上げることが可能な円筒二つ割り形状の断面を有する第2凹陷部で構成し、

前記第2凹陷部を前記第1凹陷部に対してメダルの積み上げ方向に列設し、

前記第1凹陷部に5枚のメダルが斜めに積み上げられたことを示す数字の「5」を前記第1凹陷部の中央脇に刻設し、

前記第2凹陷部の下部脇に数字の「10」を刻設し、

前記賞の名称を表す文字を当該賞が対応する前記第2凹陷部の上部に刻設したことを特徴とする回胴式遊技機。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

10

20

本発明は主として図柄組合せ遊技機に関し、詳しくは、ビッグボーナス、レギュラーボーナスなど、プレイヤーに付与される利益が比較的大きい特別の賞の当たり具合を、遊技者自身のルールで把握し、プレー（遊技）続行、中止など、その判断を可能にするツールを備えた遊技機に関する。ここにツールとは、そのような判断材料を提供する意思決定の為の支援手段をいう。

【 0 0 0 2 】

【従来の技術】

プレイヤー（遊技者）にとって、プレーしているその台が、当たり易い状態にあるのかそうでないか、或いは、これから良くなるのかそうでないのかは、重大関心事である。駄目なら駄目で、別の台に移るなり、プレーを終りにすべきであろうし、これから出る可能性
10

【 0 0 0 3 】

このプレイヤーの悩みは、厳密に言うならあまり意味が無い。何故なら、回胴式遊技機を例にすると、ビッグなりレギュラーなりのボーナスゲームが当たる頻度は、乱数によってかなりの確に制御されており、マクロで見た場合、その賞の発生率は相当正確で、確率自体種々変更されるものの、相当回数、例えば1万回プレーした場合に、ビッグはこれだけ、レギュラーはこれだけというように、その確率で決まる或る数の各種ボーナス（賞）が出るからである。

【 0 0 0 4 】

しかし、そうは言うものの、個々の台に注目した場合、それも、一プレイヤーのプレー開始から終了までという特定の遊技について見るときは、当たり外れにかなりばらつきがあり、設定確率自体は低くても大勝ちすることがあれば、その逆のこともある。言うなれば、その不確かさが遊技の醍醐味なのである。
20

【 0 0 0 5 】

そんな訳で、各プレイヤーとしては、マクロの目でなく、いま現実にプレーしている台について、それが当たり易い状態かそうでないのか、或いは、これから良くなるのかそうでないかが、そのときの最大関心事なのである。

【 0 0 0 6 】

従来も、このようなニーズに応え得るツールがあった。例えば、特開平4 - 164470号公報記載の発明では、先ず、発生した各ボーナスの数、例えばビッグ5回、レギュラー30回などを計数すると共に、それらを得るまでに実行されているゲーム数、例えば2000回も計数する。次いで、これら実行されたゲーム数に対して出たこれら賞の実績と、このとき設定されている確率から求めた期待数とを比較する。その上で、算出した比率を遊技機前面にグラフ形式で表示する。これら蓄積データは消去することも出来、過去のデータに影響されない新たな実績に基いた表示にすることも出来る。
30

【 0 0 0 7 】

特開平6 - 343738号公報記載の発明では、注目した賞、例えばビッグボーナスが、どのプレーと、どのプレーとで出ていたかを、例えば最新12回の実行済みゲームについて表示する。また、この最新の12回のゲームについて、その賞の積算値を、1回、2回、又はそれ以上という粗い分け方で表示する。
40

【 0 0 0 8 】

これら表示は、何れもプレー続行か中止かの判断材料となり、意思決定支援ツールとして有用である。時々刻々その表示が変化するので雰囲気作りにも役立つ。しかし、前述のとおり、そもそもは乱数による制御の世界である。また、大袈裟ながら、プレイヤー毎の、続けようかやめようかという、葛藤の世界のことである。このため、上記各ツールについて、プレイヤーの或る部分の人達は良い評価をする一方で、プレイヤーの他の部分の人達は、自分の判断手法に合わないと感じているものでもある。

【 0 0 0 9 】

それ故、これ一つで全て解決というものではなく、別の観点からの判断材料が提供出来るツールであるならば、それはそれでプレイヤーの或る部分の人達に満足を与えるもので
50

有り得ると考えられる。各プレーヤーは上記従来構造のツールを含めこれら新たなツールを活用することで、それぞれ一人一人が意識的に或いは無意識で持っている独自ルールに従って、それらツールから提供される材料について判断し、プレーを続けるかやめるか、ほかの台に行くかなど、その意思決定を一層的確に出来るようになる。

【0010】

そのような観点から、上記従来技術について考察して見ると、これらに欠けている部分として、個々のプレーヤーがそのプレーを開始してから現在に至るまでの間の、ビッグやレギュラーの当たり数が簡単には判らない構造になっていることが挙げられる。これを解決するには、例えば、各種賞を取ったのに合わせて、手元にあるメダル（コイン）を積み上げることとすれば、その儘意思決定支援のツールと成り得る。こうすれば、メダル数から容易に実績が知得でき、いつからいつまでの実績を判断材料に利用するかも個々のプレーヤー毎に全く独自に決められる。扱いも簡単である。必要に応じ、上記その他の従来技術と併用することで、更に多面的な判断手法も編み出せる。

10

【0011】

【発明が解決しようとする課題】

しかし、これを実施することとすると、遊技中のプレーヤーの周りに意外にメダルを積める場所が無い。即ち、遊技機の略正面等、対面する位置のイスに座ったプレーヤーにとって最も手近な遊技機の前面パネル（ドア部分）は、図2の例にも示されように意外に平らな部分が少なく、この目的には使えない。水平に拘るのは、少しでも斜めだとメダルが崩れてしまうからだが、遊技機は、元々そんなことを想定して作られてはいるものではないし、そもそも、そのような水平な棚の如き形状は、デザイン的にあまり好まれるものとは思われない。何れにしる遊技機にはこのような目的に向く適切な場所がない。

20

【0012】

従ってほかには、(1)筐体の天板部分に置く、(2)遊技機の下のいわゆる島部分の棚に置く、(3)灰皿を利用する、などが考えられる。しかし、(1)では、天板の位置が高く、プレー中の姿勢、即ち通常前記した如く椅子に座って目の高さが表示部の略中間部の高さ位置となるような姿勢では、いちいち手を伸ばすのが煩わしい。また、(2)の棚部分は、意外に使えるスペースが少ないもので、隣との境もはっきりしていないので、その辺りに積み上げるのはいささか憚られる面がある。棚が無い島というのも結構ある。また(3)の灰皿については、個々のプレーヤーが一時的に使うなら兎も角、汚れもあって、勧められるものではない。更に、何れかの場所に賞の種類毎に単純に積み上げたとしても、それぞれ何らかの拍子に、左右どちらがビッグで、どちらがレギュラーであったか判らなくなってしまうこともある。

30

【0013】

この為、このように単純明快で、それぞれ、各プレーヤー毎に独自の利用形態が予想されるものであったにも拘らず、この判断ツールは、今まで使用されてこなかった。

【0014】

本発明の目的は、この簡便な手法を誰でも実行できるようにし、以て、これ以外のツールとの併用も含め、プレー継続、中止等に関し、その意思決定支援ツールのバリエーションを増加させることにある。

40

【0015】

【課題を解決するための手段】

上記目的達成のため本発明では、プレーヤーから容易に視認でき且つプレー中の姿勢を保った儘でプレーヤーの手が届く位置にメダルカウンターが配置されており、該メダルカウンターは、プレーヤーに付与される利益が比較的大きい異なる2種類の特別の賞にそれぞれ対応した2つの回数積算部を備え、前記各回数積算部を、9枚のメダルを半分露出させつつ縁を揃えた状態で斜めに積み上げることが可能な円筒二つ割り形状の断面を有する第1凹陷部と、複数枚のメダルを半分露出させつつ縁を揃えた状態で斜めに積み上げることが可能な円筒二つ割り形状の断面を有する第2凹陷部で構成し、前記第2凹陷部を前記第1凹陷部に対してメダルの積み上げ方向に列設し、前記第1凹陷部に5枚のメダルが斜

50

めに積み上げられたことを示す数字の「５」を前記第１凹陥部の中央脇に刻設し、前記第２凹陥部の下部脇に数字の「１０」を刻設し、前記賞の名称を表す文字を当該賞が対応する前記第２凹陥部の上部に刻設したとする（請求項１）。

【００１６】

ここに、プレーヤーに付与される利益が比較的大きい異なる２種類の特別の賞とは、回胴式遊技機を例にすると、遊技機の認定及び型式の検定等に関する規則第６条別表第５でいう、役物連続作動増加装置が作動することとなる入賞、いわゆるビッグボーナスや、役物連続作動装置が動作することとなる入賞、いわゆるレギュラーボーナス等を意味する。

【００１７】

【００１８】

【００１９】

【発明の実施の形態】

以下本発明の詳細を図１，図２に示す実施の形態例に基いて説明する。なお、図２がこの実施の形態例の回胴式遊技機１００の全体を示す斜視図、図１が、その要部を拡大して示す斜視図である。図２に於て、１０は前面パネルで、中央表示部１１の奥に３個のリーül（回胴。不図示）が配置されていて、停止時のそれらの絵柄の組合わせでボーナスを含めた入賞の種類が決定される。

【００２０】

中央表示部１１の前には、種々の操作手段が配置されている。１２～１４はベットボタンで、ゲーム１回毎にこれを押すことにより、クレジットされているメダルの中から、１枚、２枚、又は３枚（マックス）を賭けることが出来る。賭けた分は記憶枚数から減算される。

【００２１】

そのあとスタートレバー１６を上下何れかに叩く。これで３つのリーülが回転を始め、内蔵制御回路でいわゆる内部抽選が行なわれ、賞の内容が決定される。頃合を見計らって、ストップボタン１７～１９を押す。先の内部抽選が当たっており、且つストップボタン１７～１９を押すタイミングが適切であったら、ビッグやレギュラーなどボーナスが当たる。メダル払出し口２０から賞に応じてメダルが払い出され、受皿２１に溜まる。なお、２２は灰皿、２３はクレジット精算ボタン、２４はメダル投入口である。

【００２２】

マックスベットボタン１４と、メダル投入口２４との間の傾斜面には、メダルカウンター２６が取着されている。これが本発明に係るメダルカウンターの実施形態例で、例えばプラスチック射出成型で形成される。メダルカウンター２６の取付位置は上記に限らず、要は、プレーヤーがプレー中の姿勢、即ち、通常遊技機に対面したイスに座って目の高さが表示部の略中間部の高さとなるような姿勢において、容易に手が届くような位置に設けられればよく、好ましくは、上記の姿勢において略ひじの高さ位置である。

【００２３】

メダルカウンター２６には、上下２段、左右２列の凹陥部３１～３４が形成されている。これら凹陥部３１～３４は、メダル３６の下半分と合致する円筒二つ割り形状（垂直断面半円形）とされており、夫々メダル３６を保持出来る。尤も、メダル３６が填まり込む形状なら、垂直断面四角形の角溝、垂直断面五角形の将棋の駒の逆立ち形をした溝でも構わない。なお、二つ割円筒形の軸が斜めなので、ここにいる垂直断面とは、厳密に言うならメダルカウンター２６の表面に対するものである。自然の水面に対するものではない。更に、このメダルカウンター２６全体は、もっと立てても良く（その表面を垂直に近づけても良く）、もっと水平（自然水面）にしても構わない。

【００２４】

凹陥部は、特別な賞の一態様であるビッグボーナス対応の列（３１，３２）と、同じく特別な賞の他の態様であるレギュラーボーナス対応の列（３３，３４）とで構成される。夫々の上部の刻印「Big」と「Reg（Regular）」とが、これを表している。ボーナスの種類が多い遊技機ならこの列を増やす。各列は、「ボーナス回数」と「メダル枚数」

10

20

30

40

50

との対応関係が1対1である凹陷部32, 34と、それが10対1である凹陷部31, 33とに分けられる。凹陷部32, 34が請求項1にいう第1凹陷部に当たり、凹陷部31, 33が請求項1にいう第2凹陷部に当たる。下側各凹陷部32, 34の半円筒の高さは、メダル9枚の厚みと同じである。真ん中の刻印「5」は、その位置でメダルが5枚であることを表わしている。刻印「5」の両脇の目盛線は、メダル5枚を重ねたときの上端位置を指すよう刻設すると判りやすい(右側の目盛線はメダル36で隠れている)。

【0025】

上側の各凹陷部31, 33が、「10対1」対応のものである。これらでは、メダル1枚が各ボーナス10回分に相当する。「10」の刻印がそれを表わしている。その両脇の点は、そこに置かれた1枚のメダルの厚みの中間を指すよう刻設しておけば判りやすい。

10

【0026】

メダルカウンター26は以下の如く使用する。即ち、プレーヤーは、各ボーナスを獲得した都度、そのボーナスに該当する列の「1対1」対応凹陷部32又は34にメダル1枚を積む。これを繰り返し、この1対1対応の凹陷部が一杯になったら、その次に積むメダル1枚は、「10対1」対応の凹陷部31又は33に積む。このとき「1対1」対応の凹陷部32又は34に残っているメダル9枚は受皿21に戻す。即ち、「1対1」対応凹陷部32, 34が一杯のとき、それは次に追加しようとした1枚とで丁度10枚になることを意味する。そこで、上述の如く扱うのである。

【0027】

このように使えば、このメダルカウンター26を一瞥するだけで、それ返に、どのボーナスが、どの程度出ているかがすぐ理解できる。必要なら、その遊技機に装備されている他の支援ツールの判断材料も斟酌すれば良い。それで、プレー続行、終了など意思決定が出来る。なお、いつの時点から計数を始めるか、またいつの時点でやり直すかは、個々のプレーヤーが自分で決める。言うなれば、それがこの判断方式の面白いところで、メダルカウンター26は、そのためのツールになっているのである。

20

【0028】

なお又、実施の形態例では、凹陷部31, 33に於ける「賞の回数」対「メダル枚数」の関係を10対1とした。100対1のものを追加して設けても良い。尤も、そんなときは大当りである。数える迄もないかも知れない。逆に元々賞の出方が少ない遊技機であるなら、1対1対応の凹陷部のみでも構わない。更に、下側の凹陷部32, 34を例えば4枚で一杯になる大きさとし、上側の凹陷部31, 33での両者間の関係を5対1としても良い。更に別の対応関係でも構わない。また、実施の形態例では回胴式遊技機を示したが、本発明は、いわゆる狭義の回胴式遊技機に限られず、スロットマシン等の他の図柄組合せ遊技機を含む、全てのメダル遊技機に適用可能である。

30

【0029】

【発明の効果】

以上説明したように、本発明によれば、メダルカウンターを利用して、個々のプレーヤーが所望の時期から自由に利益の比較的大きい賞の出具合を把握することが出来、必要に応じ他のツールによる判断材料も加え、個々のプレーヤー独自のルールで、プレー続行、終了等、プレーに関する意思決定をすることができ、遊技に対する興味が一段と増す。またメダルカウンターは、プレー中の姿勢のまま手を伸ばせば届く位置に配置されるので、容易に利用出来る。構造的にも単純なので、マイクロプロセッサによるツールと違い、極めて安価に作れる。回胴式遊技機とは別に製作可能で、所謂後付けも容易である。

40

【図面の簡単な説明】

【図1】 実施の形態例の回胴式遊技機の要部を拡大して示す斜視図。

【図2】 実施の形態例の回胴式遊技機を示す斜視図。

【符号の説明】

100...回胴式遊技機 10...前面パネル

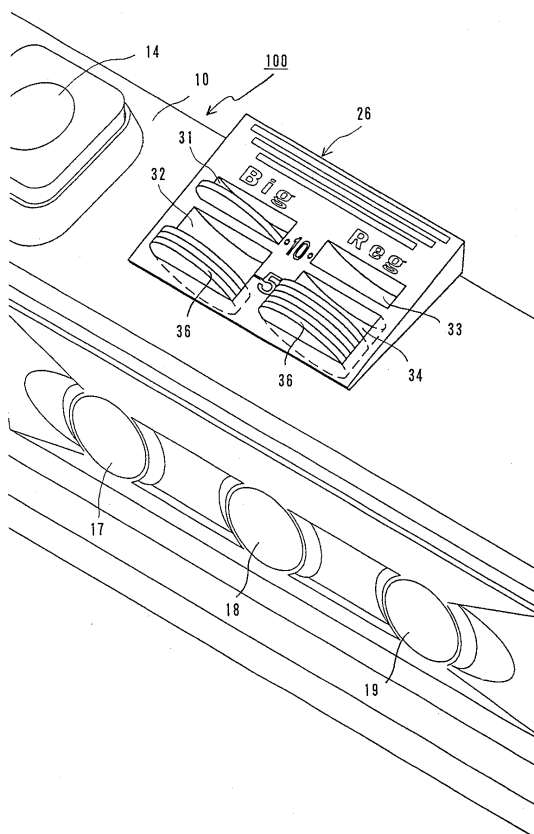
11...中央表示部 12~14...ベットボタン

16...スタートレバー 17~19...ストップボタン

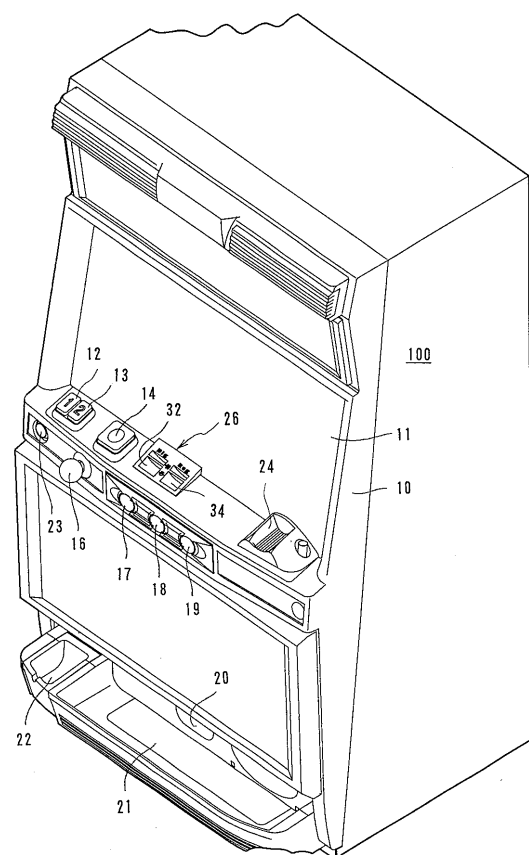
50

- 20 ...メダル払出し口 21 ...受皿
 22 ...灰皿 23 ...クレジット精算ボタン
 24 ...メダル投入口 26 ...メダルカウンター
 31 ~ 34 ...凹陷部 36 ...メダル。

【図1】



【図2】



フロントページの続き

審査官 柴田 和雄

(56)参考文献 特開平 0 6 - 3 4 3 7 3 8 (J P , A)
特開平 0 8 - 2 5 2 3 7 7 (J P , A)

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