

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第4009268号
(P4009268)

(45) 発行日 平成19年11月14日(2007.11.14)

(24) 登録日 平成19年9月7日(2007.9.7)

(51) Int.C1.

F 1

A63F 5/04 (2006.01)

A 63 F	5/04	5 1 4 Z
A 63 F	5/04	5 1 2 D
A 63 F	5/04	5 1 6 A

請求項の数 3 (全 18 頁)

(21) 出願番号 特願2004-110514 (P2004-110514)
 (22) 出願日 平成16年4月2日 (2004.4.2)
 (62) 分割の表示 特願平9-86460の分割
 原出願日 平成9年4月4日 (1997.4.4)
 (65) 公開番号 特開2004-195261 (P2004-195261A)
 (43) 公開日 平成16年7月15日 (2004.7.15)
 (54) 審査請求日 平成16年4月2日 (2004.4.2)

(73) 特許権者 598098526
 アルゼ株式会社
 東京都江東区有明3丁目1番地25
 (74) 代理人 100116872
 弁理士 藤田 和子
 (72) 発明者 福田 貞夫
 東京都江東区有明3丁目1番地25
 審査官 鉄 豊郎

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

可変表示する遊技に必要な図柄列を複数設けた可変表示する可変表示装置と、該可変表示装置の可変表示を制御する制御手段とを備えた遊技機において、

前記制御手段は、前記可変表示の停止時に表示すべき態様を、遊技者に利益を与える入賞と利益を与えない外れとのいずれにするかを決定し、入賞と決定した場合には遊技者の停止操作のタイミングに応じて入賞の表示態様を、外れと決定した場合には遊技者の停止操作のタイミングに関係なく外れの表示態様を、それぞれ前記可変表示の停止時に表示するように前記可変表示装置の作動を制御するが、R B遊技の発生または終了毎に行われるC T遊技の発生を決定するための入賞判定により所定の発生条件が成立してから所定の解除条件が成立するまでのC T期間中は、前記外れと決定した場合でも、遊技者の停止操作のタイミングに応じて前記可変表示を停止制御するように構成され、

前記所定の解除条件は、前記C T期間中に遊技者が獲得した遊技媒体の枚数から遊技のために消費した遊技媒体の枚数を差し引いた純増枚数が所定の枚数に達する場合を含み、

前記複数の図柄列のそれでは、遊技者に所定の利益を与える所定の入賞の表示態様に対応する役物図柄の間隔が異なり、

前記C T期間中の前記純増枚数が所定の枚数に達した場合、前記複数の図柄列のうち前記役物図柄の間隔が小さいものから順に、前記可変表示装置を停止操作するよう遊技者に報知する報知手段をさらに備えることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

10

20

請求項 1 記載の遊技機において、

前記報知手段は、遊技状態を視覚的な表示で報知する視覚的表示手段又は音で報知する音発生手段から成り、

前記制御手段は、前記 C T 期間中での前記純増枚数が所定の枚数に達した場合、前記報知手段に、前記複数の図柄列のうち前記役物図柄の間隔が小さいものから順に、前記可変表示装置を停止操作するよう遊技者に報知する報知動作をさせることを特徴とする遊技機。

【請求項 3】

請求項 1 記載の遊技機において、

前記報知手段は、遊技状態を視覚的な表示で報知する視覚的表示手段又は音で報知する音発生手段と、前記 C T 期間中での前記純増枚数が所定の枚数に達した場合、前記視覚的表示手段又は音発生手段に、前記複数の図柄列のうち前記役物図柄の間隔が小さいものから順に、前記可変表示装置を停止操作するよう遊技者に報知する報知動作をさせる報知制御部と、を含んでいることを特徴とする遊技機。

10

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技に必要な複数の図柄を可変表示する可変表示装置と、該可変表示装置の可変表示を制御するマイクロコンピュータ（以下、マイコンという）等の制御手段とを備えたスロットマシン、パチンコ遊技機その他の遊技機に関する。

20

【背景技術】

【0002】

例えば、スロットマシン或いはパチスロと称される遊技機は、正面の表示窓内に複数の図柄を表わした回転リールを複数配列することで機械的に構成した可変表示装置、或いはリール上の図柄を画面に表示することで電気的に構成した可変表示装置を有し、遊技者のスタート操作に応じて、制御手段が可変表示装置を駆動して各リールを回転させ、一定時間後自動的に或いは遊技者の停止操作により、各リールの回転を順次停止させた時、表示窓内に現れた各リールの図柄が特定の組み合わせ（入賞図柄）になった場合に、コイン等の遊技媒体を払い出すことで遊技者に利益を付与するものであるが、現在主流の機種においては、回転しているリールが停止した時に入賞図柄が表示部の有効ライン上に揃うのは、遊技機の内部処理で入賞に当たった場合（具体的には、マイコンでの乱数抽出による抽選で当選した時）である。これは、遊技者の停止操作（タイミング）だけで停止時の図柄を決定すると、遊技者の熟練度によって遊技の結果（勝敗）が決まってしまい、遊技者の技量のみが強調されて遊技の健全さが損なわれると共に、遊技店にとっても遊技機からのコイン払出手率等の管理が困難になるという問題を解決するためである。

30

【0003】

従って、遊技者が停止操作できるタイプの遊技機（例えば、停止ボタンを備えたスロットマシン）でも、入賞に当選しなければ、遊技者がどのように停止操作をしても、入賞図柄を有効ライン上に揃えることはできない。すなわち、遊技者の技量が遊技の結果に現れにくい遊技機となっている。

40

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、上記の遊技機では、遊技者の熟練度が高くなればなるほど、その技量が遊技結果に反映しなくなり、遊技の魅力がそがれてしまうという問題がある。

【0005】

そこで、一定の条件下で遊技者の停止操作に応じた遊技結果が得られるようにした遊技機が開発された。その一例が、特公平5-74391号公報に開示されている。これは、上記のようなスロットマシン（いわゆるパチスロ機を含む）において、遊技中特定の条件が達成された時には、予め定めたゲーム回数分、複数のリールの一部又は全部について乱

50

数抽選による停止制御を中止するようにしたものであり、この中止期間（これを「チャレンジタイム」と称し、以下「C T」と略記する）中は、遊技者の停止操作のタイミングでリール停止時の表示態様（図柄の組み合わせ）が決定されるので、遊技結果に遊技者の技量が反映すると共に、上記 C T 期間以外は、従来通り乱数抽選による停止制御が行われるので、技量の乏しい遊技者でも、ある程度の入賞は確保される。これにより、スロットマシンは、遊技性と平等性を調和させた遊技機となった。以下、「C T」期間中の遊技を「C T 遊技」と称する。

【0006】

より詳細には、「C T」とは、乱数抽選などの判定の有無を問わず、遊技者の停止操作に応じて可変表示の停止時に役物図柄を揃えることができる期間である。また、「C T」期間中は、遊技者が獲得し易い小さい入賞についての判定は行わず、遊技者が獲得し難い大きな入賞、例えば後述の特別増加入賞（B B）及び特別入賞（R B）についての判定は行う方式もある。この「C T」は、所定の発生条件が成立した時に始まり、所定の解除条件が成立した時に終了する。

10

【0007】

しかしながら、上記のような遊技機において「C T」を設けた場合でも、遊技者、特に初心者はC Tを明確に認識せず、或いは認識したとしても、その利点をいかすことなく「C T 遊技」を終了してしまいがちである。

【0008】

また、遊技機に対する規制の1つとして、遊技者が1回の遊技で獲得できる利益すなわち遊技媒体の枚数に上限があるので、熟練者にとっては、C Tの開始早々に多くの利益を得てしまうと、それだけC Tの終了が近くなり、C Tの早期終了が度重なるとC Tに対する興味を失うこととなる。

20

【0009】

従って、本発明の目的は、未熟練者でもC Tを明確に認識して遊技できるようにすると共に、熟練者にとってもC T遊技を充分に楽しむことができる遊技機を提供することである。

【課題を解決するための手段】

【0010】

本発明の第1態様は、遊技に必要な複数の図柄を可変表示する可変表示手段と、該可変表示手段の可変表示を制御する制御手段とを備えた遊技機において、前記制御手段により、前記可変表示の停止時に表示すべき態様を決定し、その決定に基づいて前記可変表示を停止制御するが、R B遊技の発生または終了毎に行われるC T遊技の発生を決定するための入賞判定により所定の発生条件が成立してから所定の解除条件が成立するまでの期間中は、前記決定を行わず、遊技者の停止操作に応じて前記可変表示を停止するように構成されることを特徴とする。

30

【0011】

本発明の第2態様は、遊技に必要な複数の図柄を可変表示する可変表示装置と、該可変表示装置の可変表示を制御する制御手段とを備えた遊技機において、前記制御手段は、前記可変表示の停止時に表示すべき態様を、遊技者に利益を与える入賞と利益を与えない外れとのいずれにするかを決定し、入賞と決定した場合には遊技者の停止操作のタイミングに応じて入賞の表示態様を、外れと決定した場合には遊技者の停止操作のタイミングに関係なく外れの表示態様を、それぞれ前記可変表示の停止時に表示するように前記可変表示装置の作動を制御するが、R B遊技の発生または終了毎に行われるC T遊技の発生を決定するための入賞判定により所定の発生条件が成立してから所定の解除条件が成立するまでの期間中は、前記外れと決定した場合でも、遊技者の停止操作のタイミングに応じて前記可変表示を停止制御するように構成されることを特徴とする。

40

【0012】

第3態様では、前記C T期間中予め定めた状況になった時にはそれを遊技者に知らせる報知手段を備えたことを特徴とする。

50

【0013】

第4態様では、前記予め定めた状況が発生した時、報知手段の報知内容が変化する。

【0014】

第5態様では、報知手段は、遊技状態を視覚的な表示で報知する視覚的表示手段又は音で報知する音発生手段から成り、制御手段は、前記予め定めた状況になった時、前記報知手段に所定の報知動作をさせるものである。

【0015】

第6態様では、報知手段は、遊技状態を視覚的な表示で報知する視覚的表示手段又は音で報知する音発生手段と、予め定めた状況になった時、前記視覚的表示手段又は音発生手段に所定の報知動作をさせる報知制御部とを含んでいる。 10

【0016】

第7態様では、報知手段は、予め定めた状況になったことのほか、前記解除条件の成立前に遊技者に有利な停止操作を報知するように構成される。

【0017】

本発明において、可変表示装置は、複数の図柄（シンボル）列を移動表示するものであればよく、外周面に図柄列を設けたリールを回転駆動する機械的構成を有するもの、又は液晶、LED、CRTのように図柄を電気的に移動表示するものを含む。また、制御手段は、乱数抽出等で入賞か否かを判定し、その判定結果に基づいて可変表示の停止制御を実行するように構成されたものであればよく、遊技機のマイコンが好適に用いられる。 20

【0018】

可変表示する図柄列を複数設けた場合、CT期間になると、制御手段は、その図柄列の全て又は少なくとも1つの図柄列について、遊技者の停止操作に応じた停止制御に切り替えることができる。

【0019】

CTの発生条件は、後述の「RB遊技」の開始時または終了時に抽選を行って当選することであり、各抽選において所定の当選確率が設定されている。一般遊技が行われる度に抽選が行われる場合は、一般遊技の入賞判定のために行われる乱数サンプリングで抽出した乱数値の入賞判定などに際して、CT遊技の当選をBB遊技、RB遊技の当選と組み合わせた当選を設定してもよい。このような組合せ当選において、BB遊技またはRB遊技の終了後にCT遊技が開始される。 30

【発明の効果】**【0020】**

本発明の第1態様によれば、遊技中、制御手段は、可変表示手段の可変表示を停止した時に表示すべき態様を適宜の方法（例えば、前述の乱数抽出による抽選）で決定する。そして、その決定に基づいて可変表示を停止制御する。しかし、RB遊技の発生または終了毎に行われるCT遊技の発生を決定するための入賞判定により所定の発生条件が成立してから所定の解除条件が成立するまでのCT期間中は、前記決定を行わず、遊技者の停止操作に応じて可変表示を停止する。従って、遊技者は、停止ボタンを押す等の停止操作をタイミングよく行うことにより、所望の入賞図柄を可変表示の停止時に揃えることができる。このため、遊技結果は、遊技者の技量が反映したものとなる。 40

【0021】

本発明の第2態様によれば、制御手段は、可変表示装置の可変表示を停止した時に表示すべき態様を遊技者に利益を与える入賞と利益を与えない外れとのいずれにするかを、適宜の方法で決定する。そして、入賞と決定した場合には、遊技者の停止操作のタイミングに応じて入賞の表示態様を、外れと決定した場合には、遊技者の停止操作のタイミングに関係なく外れの表示態様を、それぞれ可変表示の停止時に表示するように可変表示装置の作動を制御する。ここで、RB遊技の発生または終了毎に行われるCT遊技の発生を決定するための入賞判定により所定の発生条件が成立するとCT期間となり、この期間中も、制御手段は決定を行うが、外れと決定した場合には、遊技者の停止操作のタイミングに応じて可変表示を停止する。従って、遊技者は、停止ボタンを押す等の停止操作のタイミン 50

グにより、所望の入賞図柄を可変表示の停止時に揃えることができ、遊技者の技量に応じた遊技結果を得ることができる。

【0022】

本発明の遊技機においては、C T期間中、予め定めた状況になると、報知手段がそれを遊技者に知らせる。報知される状況は、例えば、C T解除条件の成立すなわちC Tの終了が近づくこと、遊技者の損失が所定の量を越えること、外れが所定回数続くことであり、そのいずれかが発生した時、報知手段の報知内容が変化することにより、遊技者にC Tの状況を知らせることができる。このような報知によって、遊技者は、C T遊技が間もなく終了すること、自己の損失が大きいこと、しばらく入賞が出ないこと等を認識し、C T遊技を継続できるように停止操作を工夫したり、それ以上損失が増えないように遊技を打ち切ったりする等、状況に応じた対策をとることができる。10

【0023】

報知手段としては、例えば、液晶、CRT、LEDなどの視覚的表示手段、或いはブザーやスピーカなど、音で報知する音発生手段が好適に用いられる。これらの報知手段を用いる場合、予め定めた状況になった時、遊技機の制御手段からの信号で報知手段に所定の報知動作（発光体の点滅、特定の音の発生等）をさせることで、遊技者に認識させる。

【0024】

報知手段は、上記の視覚的或いは聴覚的な手段だけでなく、これらの手段を駆動制御する報知制御部をも含む構成としてもよい。すなわち、報知手段は、予め定めた状況になった時、遊技機のマイコンとは別に報知制御部として設けたCPUで駆動されるようにしてもよい。20

【0025】

また、報知手段が、解除条件の成立前すなわちC Tの終了前に、遊技者に有利な停止操作（例えば、複数のリールに対応した複数の停止ボタンの操作順序）を知らせるように構成した場合には、未熟練の遊技者でも、C T遊技を有利に実行することができる。更に、報知手段が、内部抽選による判定の結果、B B遊技、R B遊技などの開始される入賞があったことを知らせるようにしてもよい。

【0026】

C Tの解除条件を、遊技者の獲得した遊技媒体の枚数から遊技のために消費した遊技媒体の枚数を差し引いた「純増枚数」が所定の枚数に達することとした場合には、それを報知手段で報知することにより、遊技者は、遊技回数を増やすことが有利であるとき、以後入賞図柄にならないように停止操作を行うことができる。また、解除条件を、C T期間における遊技回数が所定回数に達することとした場合には、それを報知手段で報知することにより、遊技者は、遊技媒体を増やしたいとき、小さい利益が得られる入賞を狙って入賞回数を増やし、遊技媒体の獲得に力を入れることができる。30

【0027】

より具体的には、C T遊技が中断又は終了し、制御手段が可変表示の停止制御を再開するための解除条件は、C T遊技中に行われた内部抽選の入賞判定の結果、「B B遊技」又は「R B遊技」の当選があったとき、C T遊技中のゲーム回数が所定回数に達したとき、C T遊技中の遊技媒体の前記純増枚数が所定枚数に達したときなどから選ばれた条件の1つ又は2つ以上の組み合わせが選ばれる。上記解除条件のうち、例えば、B B遊技又はR B遊技の当選があり、B B遊技またはR B遊技が開始して、内部抽選に基づいて制御手段が可変表示の停止制御を再開しても、B B又はR Bの作動が終了した後、C T遊技を再開するように設定することも可能である。また、B B遊技が終了したときにはC T遊技は再開せず、R B遊技が終了したときにはC T遊技が再開するように設定することも可能である。40

【0028】

特に、入賞の種類を、遊技者に相対的に大きい利益を与える特別増加入賞（後述の「B B」）と、遊技者に相対的に小さい利益を与える特別入賞（後述の「R B」）の2種、或いは3種とした（後述の「S B」を加える）場合、制御手段が、C T期間中に特別増加入50

賞(B B)を決定した時には、C T期間を終了して遊技者にとって特別増加入賞(B B)に対応した利益が得られる遊技状態とし、C T期間中に特別入賞(R B)を決定した時には、C T期間を中断して遊技者にとって特別入賞(R B)に対応した利益が得られる遊技状態とし、該遊技状態の終了後、当該中断したC Tを再開する。これにより、遊技者は、その技量にかかわらず、C T遊技を楽しむことができる。

【0029】

また、遊技に必要な複数の図柄を可変表示する可変表示手段と、該可変表示手段の可変表示を制御する制御手段とを備えた遊技機において、複数の種類の音を発生可能な音発生手段を設け、前記可変表示が停止した時、その表示態様に応じた音を発生することにより、遊技者は、1回の遊技毎にどのような表示態様が出たかを視覚だけでなく、聴覚でも識別することができる。そして、遊技者に聞こえる音も、入賞の種類に対応したものであるから、視覚的に識別し難い図柄でも音で聞き分けることができ、音本来の効果と相まって遊技の興趣が一層盛り上がるものと成る。10

【発明を実施するための最良の形態】

【0030】

図1は、本発明の一実施例のスロットマシンの外観を示す斜視図である。このスロットマシン1は遊技媒体としてコイン、メダル或いはトークン等を用いて遊技する遊技機であるが、以下ではメダルを用いるものとして説明する。

【0031】

スロットマシン1の全体を形成しているキャビネット2の正面には横に並んだ3つの表示窓3L, 3C, 3Rが設けられ、各表示窓には縦に3個ずつの図柄が表示される。20

【0032】

図4は遊技機1で用いられる図柄列を表している。これらの図柄は、表示窓3L, 3C, 3Rに対応してキャビネット2の内部に配置した3つの回転リール4L, 4C, 4Rの円周面を形成するシートの表面に描かれている。

【0033】

キャビネット2の正面の表示窓の左側下方には、遊技者の操作により上記リールを回転させるためのスタートレバー5が所定の角度範囲で回動自在に取り付けられている。

【0034】

表示窓3Rの下方右側には、遊技媒体のメダルを入れるメダル投入口6が設けられ、メダル投入口6の上方に、現在クレジットされているメダル数を表示するクレジット表示部7Aと払い出されたメダル数を表示する払い出し表示部7Bが設けられている。各表示部は7セグメントLEDで構成される。なお、表示手段としては、LEDに限らず、LCD(液晶)素子、その他任意のものを使用できる。30

【0035】

表示窓3Lの下方左側には、クレジットされているメダルを遊技のために投入する投入ボタン17と遊技者が獲得したメダルのクレジット／払い出しを押しボタン操作で切り換えるC/Pスイッチ8が設けられている。

【0036】

スタートレバー5と並んで各リールの回転を停止するために遊技者が操作する停止ボタン9L, 9C, 9Rが配置されている。各停止ボタンは光源を内蔵しているか、或いは、光の照射により、発光可能に構成されている。従って、停止ボタン9L, 9C, 9Rは、各光源の点灯、点滅、消灯により、明るくなったり暗くなったりする。停止ボタン9L, 9C, 9Rは対応する光源9L', 9C', 9R'により点灯し、この遊技機1における報知手段として利用される。40

【0037】

キャビネット2の正面下部にはメダル払出口12と、払い出されたメダルを溜めるメダル受け部13とが配置されている。メダル払出口12の右下に多数の音出し孔から成る発音部10が設けられている。この発音部10を通して、キャビネット2内部に配置されたスピーカ15(図2)から外部へ音が出る。スピーカ15は、複数の種類の音を出力でき50

、この遊技機 1 における報知手段として利用される。

【0038】

キャビネットの正面の表示窓の上方には入賞に対してどれだけのメダルが払い出されるかを示す配当表が表示される表示面 16 が設けられ、その上端の縁は発光可能な演出部 11 として形成されている。演出部 11 は多数の LED からなり、点灯、点滅、消灯などの動作により、種々の演出及び情報の表示が可能である。この演出部 11 の動作も、この遊技機 1 における報知手段として利用される。

【0039】

図 2 は、スロットマシン 1 における遊技処理動作を制御する制御部と、これに電気的に接続する周辺装置（アクチュエータ）とを含む回路構成を示す。

【0040】

この場合、制御手段はマイコン 20 を主たる構成要素とし、これに乱数サンプリングのための回路を加えて構成されている。マイコン 20 は、予め設定されたプログラムに従って制御動作を行う CPU 21 と、記憶手段である ROM 22 及び RAM 23 を含み、CPU 21 に、基準クロックパルスを発生するクロックパルス発生回路 24 及び分周器 25 と、サンプリングされる乱数を発生する乱数発生器 26 及び乱数サンプリング回路 27 とが接続されている。なお、乱数サンプリングのための手段として、マイコン 20 内で、すなわち CPU 21 の動作プログラム上で乱数サンプリングを実行するように構成してもよい。その場合、乱数発生器 26 及び乱数サンプリング回路 27 は省略可能であり、或いは、乱数サンプリング動作のバックアップ用として残しておくことも可能である。

【0041】

マイコン 20 の ROM 22 には、スタートレバー 5 を操作するごとに行われる乱数サンプリングの判定に用いられる、入賞確率テーブルを含む入賞判定のためのデータが格納されている。

【0042】

ROM 22 には、更に、複数の種類の音を発生するためのデータ、リール停止時に停止図柄に基づいて発生する音を決定するためのデータ、報知手段として遊技者に CT 遊技の状況に応じて発生する音を決定するためのデータが格納されている。

【0043】

図 2 の回路において、マイコン 20 からの制御信号により動作が制御される主要なアクチュエータとしては、前記リール 4L, 4C, 4R をそれぞれ回転駆動するステッピングモータ 14L, 14C, 14R と、遊技媒体のメダルを収納するホッパー（払い出しのための駆動部を含む）30 と、表示部 7A, 7B、停止ボタン 9L, 9C, 9R 及び演出部 11 の光源と、スピーカ 15 とがあり、モータ駆動回路 31、ホッパー駆動回路 32、光源駆動回路 37、音出力回路 38 を介して CPU 21 の出力部に接続されている。これらの駆動回路は、それぞれ CPU 21 から出力される駆動指令などの制御信号を受けて、各アクチュエータの動作を制御する。

【0044】

また、マイコン 20 が制御信号を発生するために必要な入力信号を発生する主な入力信号発生手段としては、メダル投入口 6 に投入されたメダル、又は投入ボタン 17 を押すことでクレジットから投入されたメダルを検出するメダルセンサ 6S、スタートレバー 5 の操作を検出するスタートスイッチ 5S、C/P スイッチ 8、各停止ボタン 9L, 9C, 9R の操作に応じて停止信号を発生するリール停止信号回路 34、並びに、リール回転センサからのパルス信号を受けて各リールの位置を検出するための信号を CPU 21 へ供給するリール位置検出回路 35、メダル検出部 33 の計数値（ホッパー 30 から払い出されたメダル数）が指定された枚数データに達した時メダル払い出し完了を検知するための信号を CPU 21 へ供給する払い出し完了信号回路 36 がある。

【0045】

図 2 の回路において、乱数発生器 26 は、所定の数値範囲に属する乱数を発生し、乱数サンプリング回路 27 は、スタートレバー 5 が操作された後の適宜のタイミングで 1 個の

10

20

30

40

50

乱数をサンプリングする。こうして抽出された乱数は、ROM22内の記憶部に格納されている予め定めた入賞領域に属しているかが判定され、判定結果に基づく信号を発生する。

【0046】

リール4L, 4C, 4Rの回転が開始された後、ステッピングモータ14L, 14C, 14Rの各々に供給される駆動パルスの数が計数され、その計数値はRAM23の所定エリアに書き込まれる。リール4L, 4C, 4Rからは各々の一回転毎にリセットパルスが得られ、これらのパルスはリール位置検出回路35を介してCPU21に入力される。CPU21は、こうして得られたリセットパルスにより、RAM23に格納した駆動パルス計数値を“0”にクリアする。これにより、RAM23内には、各リール4L, 4C, 4Rについて一回転の範囲内における回転位置に対応した計数値が格納される。

10

【0047】

制御部は前記乱数の判定により生成した信号に基づいて各リール4L, 4C, 4Rの停止位置を決定し、その位置でリールが停止するように制御する信号をモータ駆動回路に送る。

【0048】

制御部は停止ボタン9L, 9C, 9Rの操作により発生する停止信号を検出すると各リール4L, 4C, 4Rをそれぞれ停止する。ROM22に格納されている入賞判定のためのデータとして、入賞となる図柄の組合せと、入賞のメダル配当枚数と、その入賞を表す入賞判定コードとを対応づけるための入賞図柄組合せテーブルが含まれ、それぞれのリール4L, 4C, 4Rの制御時及び全リール停止後の入賞確認を行うときに参照される。

20

【0049】

前記ROM22に格納されているリール停止時に停止図柄に基づいて発生する音を決定するためのデータとして、入賞図柄組み合わせテーブルと音の種類とを関係づけるためのテーブルが含まれている。このテーブルにより全リール停止後の入賞確認で音の種類が決定される。

【0050】

ROM22には、このスロットマシン1でゲームが実行される際のプログラム（シークエンスプログラム）が格納されている。

30

【0051】

図3は、遊技機1で行われる遊技状態である一般遊技、特別増加入賞遊技（以下、BB遊技と称する）、特別入賞遊技（以下、RB遊技と称する）及びチャレンジタイム遊技（以下、CT遊技と称する）の関係を示している。

【0052】

この遊技機1においては、遊技開始時に一般遊技状態となり、スタートレバー5を操作する度に乱数サンプリングが行われ、最も有利なBB遊技とCT遊技の組合せ、RB遊技とCT遊技の組合せ、BB遊技、RB遊技、CT遊技及び役物のいずれかの入賞又は外れの判定が行われる。

【0053】

CT遊技の発生を決定するための入賞判定は、一般遊技のゲーム1回毎、BB遊技の発生または終了毎、及びRB遊技の発生または終了毎に行われるようにしてよい。

40

【0054】

BB遊技は、入賞図柄「7-7-7」により発生する遊技者にとって最も有利な状態で、最大30回連続して役物入賞が発生し多数のメダルを獲得できる遊技状態で、次に述べるRB遊技が3回発生したと同じ状態である。BB遊技中は、BB遊技、RB遊技及びCT遊技の入賞判定は行われず、役物の入賞判定だけが行われる。遊技機1において、入賞図柄「7-7-7」が発生すると、スピーカ15から、入賞図柄「7-7-7」のために設定された音が発生する。この音によっても遊技者はBB遊技が開始されることを知ることができる。

【0055】

50

R B 遊技は、停止図柄「BAR-BAR-BAR」により発生し、最大12回連続して役物入賞が発生しやすい状態が続く遊技状態である。R B 遊技中もB B 遊技中と同様にB B 遊技、R B 遊技及びC T 遊技の入賞判定は行われず、役物の入賞判定だけが行われる。遊技機1において、入賞図柄「BAR-BAR-BAR」が発生すると、スピーカ15から、入賞図柄「BAR-BAR-BAR」のために設定された音が発生する。この音によって遊技者はR B 遊技が開始されることを知ることができる。

【0056】

B B 遊技とC T 遊技の組合せは、入賞図柄「7 - 7 - 7」（7はリボン付き7を意味する）により発生し、前記B B 遊技の終了後C T 遊技が発生する。遊技機1において、入賞図柄「7 - 7 - 7」が発生すると、スピーカ15から、入賞図柄「7 - 7 - 7」のために10設定された音が発生する。この音によって遊技者はB B 遊技だけでなくC T 遊技も行えることを知ることができる。

【0057】

C T 遊技は、遊技者の停止操作に基づくリールの停止が行われるが、遊技機1においてはスタートレバー5を操作する度に乱数サンプリングが行われ、B B 遊技及びR B 遊技の入賞判定が行われ、入賞すると制御部は入賞に応じたリールの停止制御を行う。C T 遊技及び役物の入賞判定は行われない。

【0058】

図3に示すように、遊技機1において、一般遊技中にB B 遊技、R B 遊技又はC T 遊技に当選すると、それぞれの遊技が開始される。B B 遊技、R B 遊技又はC T 遊技が終了すると一般遊技へ戻る。B B 遊技又はR B 遊技とC T 遊技の組合せ当選のときはB B 遊技又はR B 遊技が終了するとC T 遊技に移行する。C T 遊技中にB B 遊技に当選するとC T 遊技は終了し、B B 遊技が開始される。C T 遊技中にR B 遊技に当選するとC T 遊技は中断し、R B 遊技が割り込み、R B 遊技が終了すると、残りのC T 遊技が再開される。

【0059】

C T 遊技は、所定回数、遊技機1においては150回遊技すると終了する。C T 遊技は、また、所定の純増枚数のメダル、遊技機1においては200枚の純増枚数のメダルを獲得すると終了する。

【0060】

C T 遊技における遊技回数が150回に近づくか又は純増枚数が200枚に近づき、C T 遊技の終了が近づくと、遊技機1の報知手段である、停止ボタン9L, 9C, 9R、演出部11及びスピーカ15は、遊技者にその状況を知らせる報知を行う。3個の停止ボタンは停止ボタンの操作を遊技者の有利になるような順序で遊技者が操作できるように明るくなったり暗くなったりし、演出部11は、遊技者に注意を喚起する表示をし、スピーカ15は特別な音を発生する。

【0061】

更に、C T 遊技において入賞図柄が揃わず払出が行われないために、遊技者の消費したメダル数がかなりの量に達したとき、遊技機1においては消費したメダルの数が遊技で獲得したメダルの数を30枚も上回ったとき、報知手段はそのような不利益が発生している状況を遊技者に知らせる。

【0062】

図4は、遊技機1のリール4L, 4C, 4Rの外周面に設けられている図柄列である。

【0063】

リール4Lの図柄列の役物図柄である「葡萄」40、「JAC」41及び「オレンジ」42の各図柄が現れる間隔は殆ど5か6である。

【0064】

リール4Cの図柄列の役物図柄である「葡萄」40、「JAC」41及び「オレンジ」42の各図柄が現れる間隔は3、4または5である。

【0065】

リール4Rの図柄列の役物図柄である「葡萄」40、「JAC」41及び「オレンジ」42の各図柄が現れる間隔は3、4または5である。

10

20

30

40

50

2の各図柄が現れる間隔は殆ど4で、稀に5の場合もある。

【0066】

このように、リール4Rの図柄40、41及び42の各図柄が現れる間隔は他の2本のリールにおいてより近く均等であるため、リール4Lとリール4Cが停止した後にリール4Rの停止ボタン9Rを操作すると図柄は揃い易い。

【0067】

一方、リール4Rとリール4Cが停止した後にリール4Lの停止ボタン9Lを操作した場合、リール4Rとリール4Cの図柄が揃っていても、リール4Lの各図柄の現れる間隔は離れているので図柄を揃えることは難しい。

【0068】

図5、図6、及び図7は、CT遊技における制御手段の動作を示すフローチャートである。このフローチャートにおいて、カウンタNはメダルの純増枚数の増加の許容枚数を表示し、初期値は200であり、カウンタNはメダルが投入されると加算され、メダルが払い出されると減算される。カウンタNが0になるとCT遊技は終了する。カウンタTはCT遊技で許容される遊技数の残存回数を表示し、初期値は150であり、カウンタTは遊技が1回行われる毎に1減算され、カウンタTが0になるとCT遊技は終了する。

【0069】

CT遊技に当選し、CT遊技状態になると、報知手段である演出部11、停止ボタン9L, 9C, 9Rは、CT遊技の通常状態を表示する「状況1」の態様の表示を行う（ステップ1）。「状況1」の態様については後に説明する。

【0070】

メダルが投入されると、メダルセンサ6Sから信号が発生し（ステップ2）、カウンタNに投入メダル数1乃至3を加算する（ステップ3）。

【0071】

スタートレバー5が操作されてスタートスイッチ5Sが作動する（ステップ4）。リール4L, 4C, 4Rを回転させる（ステップ5）。カウンタTを1減算する（ステップ6）。

【0072】

乱数抽出判定処理が行われる（ステップ7）。

【0073】

停止ボタン操作が行われたかを判定し（ステップ8）、リール4L, 4C, 4Rを停止させる（ステップ9）。

【0074】

停止図柄の入賞を判定しメダルの払出を実行する（ステップ10）。カウンタNを払い出したメダルの数だけ減算する（ステップ11）。

【0075】

次に、CT遊技の解除条件が成立したか否かを判定する（ステップ12）。CT遊技の解除条件は、乱数判定により、BB遊技又はRB遊技の当選があり、入賞図柄「7-7-7」又は「BAR-BAR-BAR」が揃ったとき、CT遊技中のゲーム回数が150回に達しカウンタTが0のとき、及び、CT遊技中の遊技媒体の前記純増枚数が200枚に達しカウンタNが0のときが設定されている。

【0076】

これらの解除条件のいずれにも該当しないとき、即ち判定結果が"NO"のとき、カウンタNが230以上かを判定する（ステップ13）。この判定は遊技のために消費したメダルの数が遊技で獲得したメダルの数を30枚も上回ったかの判定で、"YES"の場合、即ちカウンタNが230以上の場合、報知手段である、演出部11の表示、停止ボタン9L, 9C, 9Rの表示及びスピーカ15からの音を、不利な状態が発生している「状況2」の態様にし、遊技者に知らせる（ステップ14）。「状況2」の態様については後に説明する。

【0077】

ステップ13の判定において、"NO"と判定したときは、次にカウンタNが50以上かを判

10

20

30

40

50

定する（ステップ15）。“YES”の場合、即ちカウンタNが50以上の場合、次にカウンタTが10以上か判定する（ステップ16）。

【0078】

カウンタTが9以下でCT遊技の残り回数が終わりに近づき、判定結果が“NO”的場合、報知手段である、演出部11の表示、停止ボタン9L, 9C, 9Rの表示及びスピーカ15からの音を、遊技できる回数が残り少くなり、CT遊技が終わりに近づいたことを知らせる「状況3」の態様にする（ステップ17）。「状況3」の態様については後に説明する。

【0079】

一方、ステップ15の判定において、カウンタNが49以下で、判定結果が“NO”的場合、報知手段である、演出部11の表示、停止ボタン9L, 9C, 9Rの表示及びスピーカ15からの音を、純増枚数が上限に近づき、CT遊技が終わりに近づいたことを知らせる「状況4」の態様にする（ステップ18）。「状況4」の態様については後に説明する。

【0080】

ステップ12において解除条件が成立し、“YES”と判定されると、次に、その解除条件はBB遊技の当選かが判定される（ステップ19）。“YES”と判定されるとBB遊技が実行され（ステップ20）、終了後カウンタN、カウンタTを0にして（ステップ23、24及び25）、一般遊技の再開（ステップ26）に至り、CT遊技は終了する。

【0081】

ステップ19の判定において“NO”と判定されると、次にRB遊技に当選したかが判定される（ステップ21）。“YES”と判定されるとRB遊技が実行され（ステップ22）、RB遊技の終了後、ステップ2に戻りCT遊技が再開される。CT遊技再開時のカウンタN及びカウンタTの値はRB遊技が開始される前の値である。

【0082】

ステップ23の判定結果が“NO”的とき、即ち、BBの当選もRBの当選もなかったときは、カウンタNが0かを判定し（ステップ23），“YES”的ときは、カウンタTを0にして（ステップ24）、一般遊技を再開し（ステップ26）、CT遊技が終了する。ステップ24の判定結果が“NO”的ときは、カウンタTは必ず0であるから、カウンタNを0にして（ステップ25）、一般遊技を再開する（ステップ26）ので、CT遊技は終了する。

【0083】

上記のステップ1、14、17及び18における報知手段の「状況1」、「状況2」、「状況3」及び「状況4」の各報知態様は報知の目的に合わせて設定される。

【0084】

「状況1」の態様は、CT遊技であることを遊技者に知らせるもので、一般遊技、BB遊技、RB遊技と異なる状態にする。例えば、演出部11の点滅状態を変化させたり、全ての停止ボタンを点滅させたり、異なる音を発生したりする。

【0085】

「状況2」の態様は、遊技者のメダルの消費枚数が入賞により獲得したメダル数を大きく上回り、損失が発生していることを知らせるもので、演出部11の点滅状態を「状況1」と異ならせて遊技者の注意を喚起する。更に、リール4Lとリール4Cが停止した後にリール4Rの停止ボタン9Rを操作すると図柄は揃い易いので、停止ボタン9Lだけを点滅させたり、停止ボタンの光る順序を最初に停止ボタン9L、次に停止ボタン9C、最後に停止ボタン9Rとしたりして、停止ボタンの操作順序を教示したりする。更に、「状況1」と異なる音を発生し注意を喚起したりする。

【0086】

「状況3」の態様は、CT遊技できる残り回数が終わりに近づいていることを知らせるもので、演出部11の点滅状態を「状況1」と異ならせたり、「状況2」と同様に、遊技者が限られた遊技回数で図柄入賞を数多く果せるように停止ボタンの光る順序で操作する停止ボタンの順序を教示したり、「状況1」と異なる音を発生したりする。「状況3」の態様は、「状況2」の態様と同じであってもよいが、例えば演出部11の点滅速度を速め

10

20

30

40

50

たり、停止ボタンの点滅速度または停止ボタンの光る順序の移り変わる速度をはやめたり、異なる警告音を発生するなど、「状況2」と異なる態様として目的とする情報を報知するようにしてもよい。

【0087】

「状況4」の態様は、CT遊技中に獲得できるメダルの純増枚数が上限に近づいていることを知らせるもので、演出部11の点滅状態を「状況1」、「状況2」及び「状況3」と異ならせたり、遊技回数を増やして乱数抽出によるBB、RBの当選のチャンスを増やすことができるよう、図柄入賞し難い停止ボタンの操作順序を停止ボタンの光る順序で教示したり、「状況1」、「状況2」及び「状況3」と異なる音を発生したりする。前述の通り、リール4Rとリール4Cが停止した後にリール4Lの停止ボタン9Lを操作した場合、リール4Rとリール4Cの図柄が揃っていても、リール4Lの図柄間隔は遠く図柄を揃えることは難しいので、停止ボタンRだけを点滅させたり、停止ボタンの光る順序を最初に停止ボタン9R、次に停止ボタン9C、最後に停止ボタン9Lとしたりして、停止ボタンの操作順序を教示したりする。

【0088】

このような報知により、遊技者は停止ボタンの押す順序を知り、或いは、報知された情報をを利用して自らの工夫により有利にCT遊技を楽しむことができる。

【0089】

尚、以下のような構成を備えた遊技機を提供することとしても良い。

【0090】

遊技に必要な複数の図柄を可変表示する可変表示手段と、該可変表示手段の可変表示を制御する制御手段とを備えた遊技機において、前記制御手段により、前記可変表示の停止時に表示すべき態様を決定し、その決定に基づいて前記可変表示を停止制御するが、遊技中所定の発生条件が成立してから所定の解除条件が成立するまでの期間中は、前記決定を行わず、遊技者の停止操作に応じて前記可変表示を停止するように構成されると共に、前記期間中予め定めた状況になった時にはそれを遊技者に知らせる報知手段を備えたことを特徴とする遊技機。

【0091】

この遊技機によれば、遊技中、制御手段は、可変表示手段の可変表示を停止した時に表示すべき態様を適宜の方法（例えば、前述の乱数抽出による抽選）で決定する。そして、その決定に基づいて可変表示を停止制御する。しかし、遊技中所定の発生条件が成立してから所定の解除条件が成立するまでのCT期間中は、前記決定を行わず、遊技者の停止操作に応じて可変表示を停止する。従って、遊技者は、停止ボタンを押す等の停止操作をタイミングよく行うことにより、所望の入賞図柄を可変表示の停止時に揃えることができる。このため、遊技結果は、遊技者の技量が反映したものとなる。

【0092】

遊技に必要な複数の図柄を可変表示する可変表示装置と、該可変表示装置の可変表示を制御する制御手段とを備えた遊技機において、前記制御手段は、前記可変表示の停止時に表示すべき態様を、遊技者に利益を与える入賞と利益を与えない外れとのいずれにするかを決定し、入賞と決定した場合には遊技者の停止操作のタイミングに応じて入賞の表示態様を、外れと決定した場合には遊技者の停止操作のタイミングに関係なく外れの表示態様を、それぞれ前記可変表示の停止時に表示するように前記可変表示装置の作動を制御するが、所定の発生条件が成立してから所定の解除条件が成立するまでの期間中は、前記外れと決定した場合でも、遊技者の停止操作のタイミングに応じて前記可変表示を停止制御するように構成されると共に、前記期間中予め定めた状況になった時にはそれを遊技者に知らせる報知手段を備えたことを特徴とする遊技機。

【0093】

この遊技機によれば、制御手段は、可変表示装置の可変表示を停止した時に表示すべき態様を遊技者に利益を与える入賞と利益を与えない外れとのいずれにするかを、適宜の方法で決定する。そして、入賞と決定した場合には、遊技者の停止操作のタイミングに応じ

10

20

30

40

50

て入賞の表示態様を、外れと決定した場合には、遊技者の停止操作のタイミングに関係なく外れの表示態様を、それぞれ可変表示の停止時に表示するように可変表示装置の作動を制御する。ここで、所定の発生条件が成立するとC.T期間となり、この期間中も、制御手段は決定を行うが、外れと決定した場合には、遊技者の停止操作のタイミングに応じて可変表示を停止する。従って、遊技者は、停止ボタンを押す等の停止操作のタイミングにより、所望の入賞図柄を可変表示の停止時に揃えることができ、遊技者の技量に応じた遊技結果を得ることができる。

【0094】

前記遊技機において、前記予め定めた状況は前記解除条件の成立が近づくことである遊技機。

10

【0095】

前記遊技機において、前記予め定めた状況は遊技者の損失が所定の量を越えることである遊技機。

【0096】

前記遊技機において、前記予め定めた状況は前記外れが所定回数続くことである遊技機。

【0097】

前記遊技機において、前記予め定めた状況が発生した時、前記報知手段の報知内容が変化することを特徴とする遊技機。

【0098】

前記遊技機において、前記報知手段は、遊技状態を視覚的な表示で報知する視覚的表示手段又は音で報知する音発生手段から成り、前記制御手段は、前記予め定めた状況になった時、前記報知手段に所定の報知動作をさせることを特徴とする遊技機。

20

【0099】

前記遊技機において、前記報知手段は、遊技状態を視覚的な表示で報知する視覚的表示手段又は音で報知する音発生手段と、前記予め定めた状況になった時、前記視覚的表示手段又は音発生手段に所定の報知動作をさせる報知制御部とを含んでいることを特徴とする遊技機。

【0100】

前記遊技機において、前記報知手段は、前記予め定めた状況になったことのほか、前記解除条件の成立前に遊技者に有利な停止操作を報知するように構成されていることを特徴とする遊技機。

30

【0101】

前記遊技機において、前記解除条件は、前記期間中に遊技者が獲得した遊技媒体の枚数から遊技のために消費した遊技媒体の枚数を差し引いて得られる純増枚数が所定の枚数に達することである遊技機。

【0102】

前記遊技機において、前記解除条件は、前記期間中の遊技回数が所定の回数に達することである遊技機。

【0103】

前記遊技機において、前記入賞は、遊技者に相対的に大きい利益を与える特別増加入賞と、遊技者に相対的に小さい利益を与える特別入賞とを含み、前記制御手段は、前記期間中に前記特別増加入賞を決定した時には、当該期間を終了して遊技者にとって前記特別増加入賞に対応した利益が得られる遊技状態とし、一方、前記期間中に前記特別入賞を決定した時には、前記期間を中断して遊技者にとって前記特別入賞に対応した利益が得られる遊技状態とし、該遊技状態の終了後、当該中断した期間を再開することを特徴とする遊技機。

40

【0104】

遊技に必要な複数の図柄を可変表示する可変表示手段と、該可変表示手段の可変表示を制御する制御手段とを備えた遊技機において、複数の種類の音を発生可能な音発生手段を

50

具備し、該音発生手段は、前記可変表示が停止した時その表示態様に応じた音を発生することを特徴とする遊技機。

【0105】

これらの遊技機においては、C T期間中、予め定めた状況になると、報知手段がそれを遊技者に知らせる。報知される状況は、例えば、C T解除条件の成立すなわちC Tの終了が近づくこと、遊技者の損失が所定の量を越えること、外れが所定回数続くことであり、そのいずれかが発生した時、報知手段の報知内容が変化することにより、遊技者にC Tの状況を知らせることができる。このような報知によって、遊技者は、C T遊技が間もなく終了すること、自己の損失が大きいこと、しばらく入賞が出ないこと等を認識し、C T遊技を継続できるように停止操作を工夫したり、それ以上損失が増えないように遊技を打ち切ったりする等、状況に応じた対策をとることができる。10

【0106】

報知手段としては、例えば、液晶、CRT、LEDなどの視覚的表示手段、或いはブザーやスピーカなど、音で報知する音発生手段が好適に用いられる。これらの報知手段を用いる場合、予め定めた状況になった時、遊技機の制御手段からの信号で報知手段に所定の報知動作（発光体の点滅、特定の音の発生等）をさせることで、遊技者に認識させる。

【0107】

報知手段は、上記の視覚的或いは聴覚的な手段だけでなく、これらの手段を駆動制御する報知制御部をも含む構成としてもよい。すなわち、報知手段は、予め定めた状況になった時、遊技機のマイコンとは別に報知制御部として設けたCPUで駆動されるようにしてもよい。20

【0108】

また、報知手段が、解除条件の成立前すなわちC Tの終了前に、遊技者に有利な停止操作（例えば、複数のリールに対応した複数の停止ボタンの操作順序）を知らせるように構成した場合には、未熟練の遊技者でも、C T遊技を有利に実行することができる。更に、報知手段が、内部抽選による判定の結果、B B遊技、R B遊技などの開始される入賞があったことを知らせるようにしてもよい。

【0109】

C Tの解除条件を、遊技者の獲得した遊技媒体の枚数から遊技のために消費した遊技媒体の枚数を差し引いた「純増枚数」が所定の枚数に達することとした場合には、それを報知手段で報知することにより、遊技者は、遊技回数を増やすことが有利であるとき、以後入賞図柄にならないように停止操作を行うことができる。また、解除条件を、C T期間における遊技回数が所定回数に達することとした場合には、それを報知手段で報知することにより、遊技者は、遊技媒体を増やしたいとき、小さい利益が得られる入賞を狙って入賞回数を増やし、遊技媒体の獲得に力を入れることができる。30

【0110】

より具体的には、C T遊技が中断又は終了し、制御手段が可変表示の停止制御を再開するための解除条件は、C T遊技中に行われた内部抽選の入賞判定の結果、「B B遊技」又は「R B遊技」の当選があったとき、C T遊技中のゲーム回数が所定回数に達したとき、C T遊技中の遊技媒体の前記純増枚数が所定枚数に達したときなどから選ばれた条件の1つ又は2つ以上の組み合わせが選ばれる。上記解除条件のうち、例えば、B B遊技又はR B遊技の当選があり、B B遊技またはR B遊技が開始して、内部抽選に基づいて制御手段が可変表示の停止制御を再開しても、B B又はR Bの作動が終了した後、C T遊技を再開するように設定することも可能である。また、B B遊技が終了したときにはC T遊技は再開せず、R B遊技が終了したときにはC T遊技が再開するように設定することも可能である。40

【0111】

特に、入賞の種類を、遊技者に相対的に大きい利益を与える特別増加入賞（後述の「B B」）と、遊技者に相対的に小さい利益を与える特別入賞（後述の「R B」）の2種、或いは3種とした（後述の「S B」を加える）場合、制御手段が、C T期間中に特別増加入50

賞(B B)を決定した時には、 C T 期間を終了して遊技者にとって特別増加入賞(B B)に対応した利益が得られる遊技状態とし、 C T 期間中に特別入賞(R B)を決定した時には、 C T 期間を中断して遊技者にとって特別入賞(R B)に対応した利益が得られる遊技状態とし、該遊技状態の終了後、当該中断した C T を再開する。これにより、遊技者は、その技量にかかわらず、 C T 遊技を楽しむことができる。

【 0 1 1 2 】

また、遊技に必要な複数の図柄を可変表示する可変表示手段と、該可変表示手段の可変表示を制御する制御手段とを備えた遊技機において、複数の種類の音を発生可能な音発生手段を設け、前記可変表示が停止した時、その表示態様に応じた音を発生することにより、遊技者は、1回の遊技毎にどのような表示態様が出たかを視覚だけでなく、聴覚でも識別することができる。そして、遊技者に聞こえる音も、入賞の種類に対応したものであるから、視覚的に識別し難い図柄でも音で聞き分けることができ、音本来の効果と相まって遊技の興趣が一層盛り上がるものと成る。10

【 図面の簡単な説明 】

【 0 1 1 3 】

【図1】本発明の実施例のスロットマシンの外観を示す正面斜視図。

【図2】実施例のスロットマシンに用いられる回路構成を示すブロック図。

【図3】実施例のスロットマシンで行われる複数の遊技状態の関係図。

【図4】実施例のスロットマシンの図柄列。

【図5】実施例のスロットマシンの C T 遊技の制御動作を表すフローチャート。20

【図6】実施例のスロットマシンの C T 遊技の制御動作を表すフローチャート。

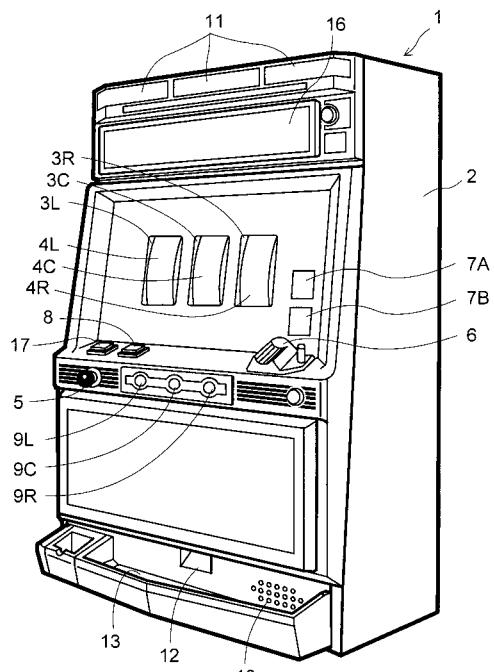
【図7】実施例のスロットマシンの C T 遊技の解除条件成立後の制御動作を表すフローチャート。

【 符号の説明 】

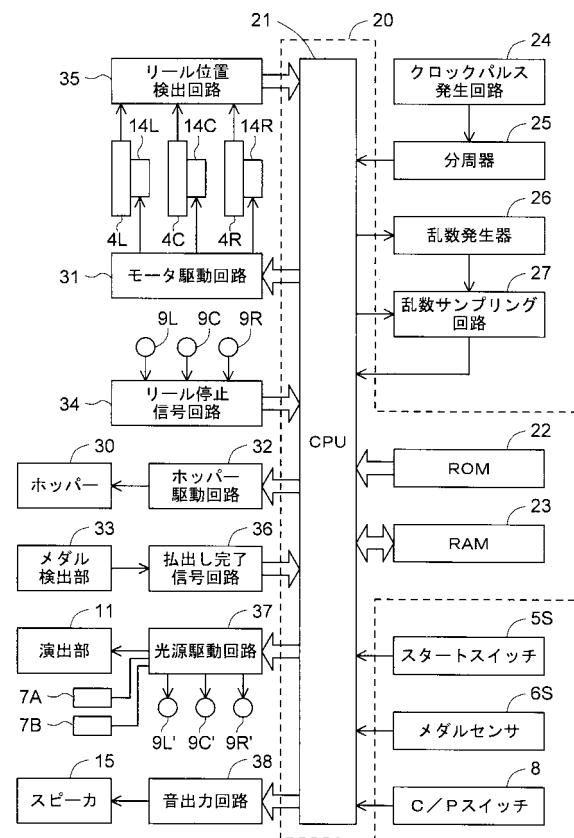
【 0 1 1 4 】

1 ... スロットマシン、 2 ... キャビネット、 3 L , 3 C , 3 R ... 表示窓、 4 L , 4 C , 4 R ... リール、 5 ... スタートレバー、 6 ... メダル投入口、 7 A ... クレジット表示部、 7 B ... 払い出し表示部、 8 ... C / P スイッチ、 9 L , 9 C , 9 R ... 停止ボタン、 10 ... 発音部、 11 ... 演出部、 12 ... メダル払出口、 13 ... メダル受け部、 14 L , 14 C , 14 R ... ステッピングモータ、 15 ... スピーカ、 16 ... 表示面、 20 ... マイコン、 21 ... C P U 、 22 ... R O M 、 23 ... R A M 、 24 ... クロックパルス発生回路、 25 ... 分周器、 26 乱数発生器、 27 ... 亂数サンプリング回路、 30 ... ホッパー、 31 ... モータ駆動回路、 32 ... ホッパー駆動回路、 33 ... メダル検出部、 34 ... リール停止信号回路、 35 ... リール位置検出回路、 36 ... 払出し完了信号回路、 37 ... 光源駆動回路、 38 ... 音出力回路。30

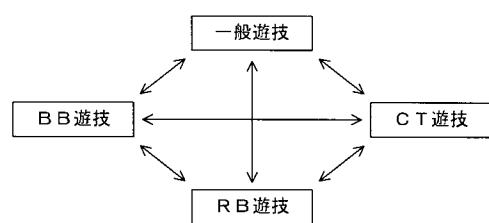
【図1】



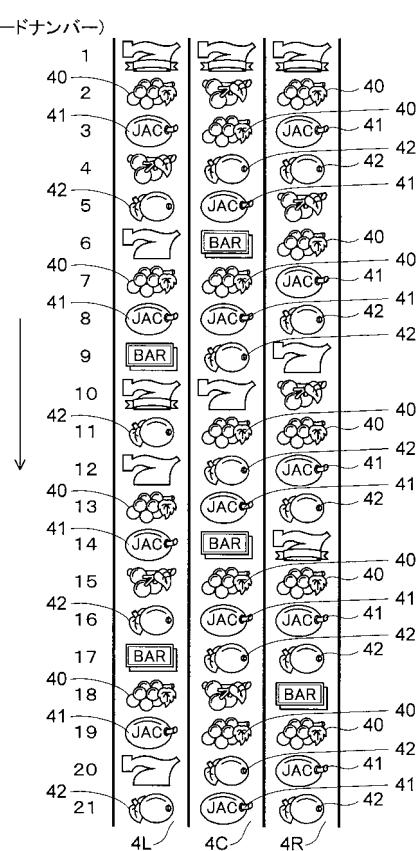
【図2】



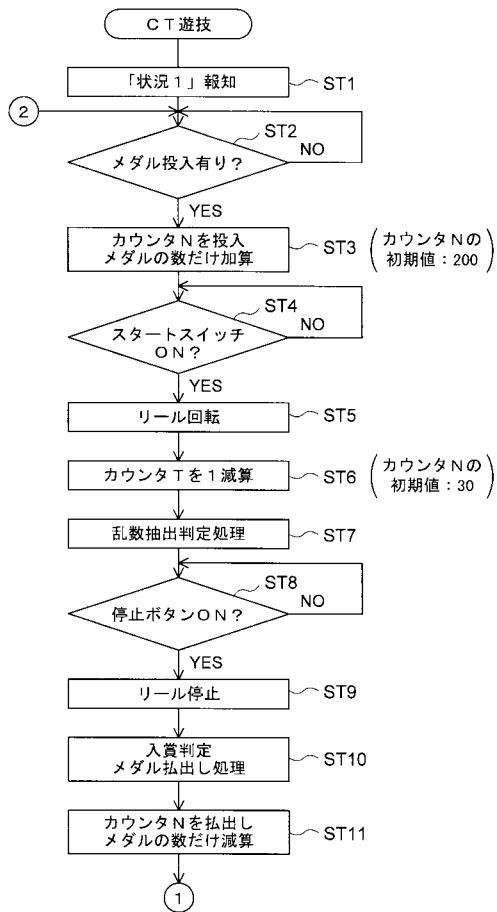
【図3】



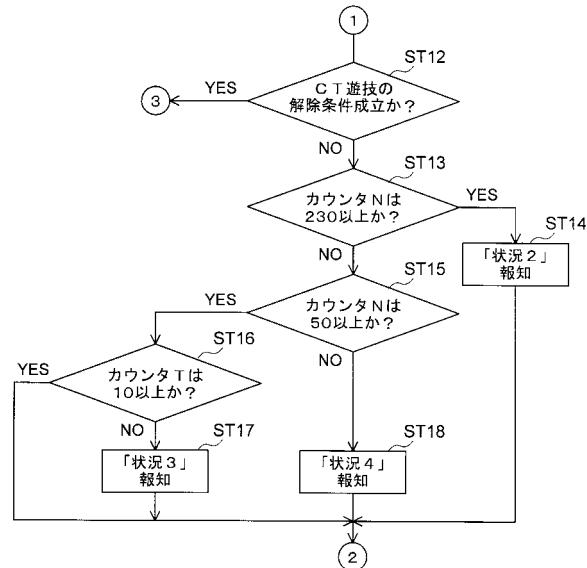
【図4】



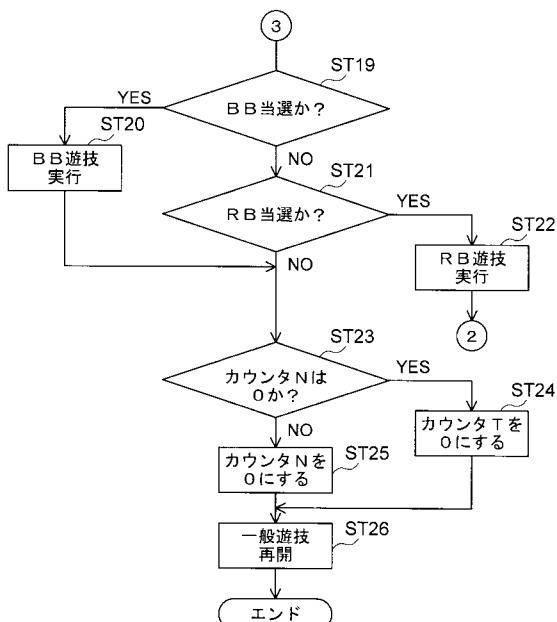
【図5】



【図6】



【図7】



フロントページの続き

(56)参考文献 特公平05-074391(JP,B2)
特開平04-364872(JP,A)
特開平07-024104(JP,A)
特開平09-038283(JP,A)
特開平06-023091(JP,A)
特開平03-234274(JP,A)
特開平04-024039(JP,A)
特公平03-010346(JP,B2)
特公平03-080038(JP,B2)
実公平01-031259(JP,Y2)
特開平09-253274(JP,A)
特開平02-019182(JP,A)
特開平09-066144(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 63 F 5 / 04