

(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2004-57613

(P2004-57613A)

(43) 公開日 平成16年2月26日(2004.2.26)

(51) Int.CI.⁷**A 63 F 5/04**

F 1

A 63 F 5/04 516 C
A 63 F 5/04 512 P

テーマコード(参考)

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 16 頁)

(21) 出願番号	特願2002-222107 (P2002-222107)	(71) 出願人	000144522 株式会社三洋物産 愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号
(22) 出願日	平成14年7月30日 (2002.7.30)	(74) 代理人	100098224 弁理士 前田 勘次
		(72) 発明者	渡辺 浩朗 愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号 株式会社三洋物産内
		(72) 発明者	那須 隆 愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号 株式会社三洋物産内

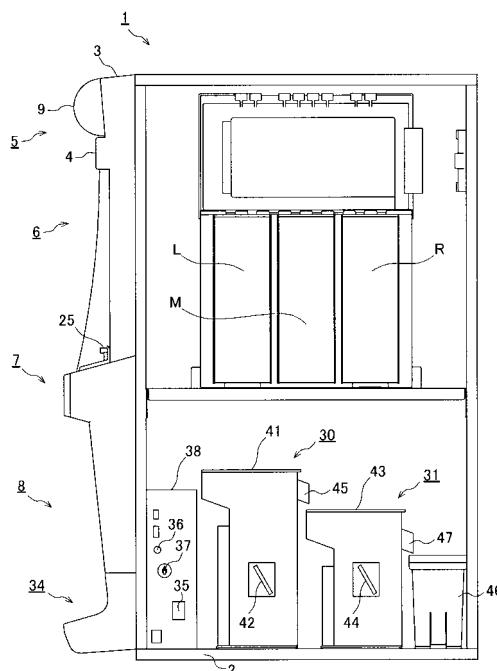
(54) 【発明の名称】遊技機

(57) 【要約】

【課題】遊技者の興趣を低下させることなく、遊技媒体の払出条件の多様化に対応することのできる遊技機を提供する。

【解決手段】スロットマシン1は、箱状の本体2と、本体2の前面を開閉する前面パネル3とを備えている。そして、本体2内には、通常遊技の遊技結果(第一の払出条件)に基づいてメダルを払出す第一ホッパー30と、通常遊技とは別途の遊技(特別遊技)の遊技結果(第二の払出条件)に基づいてメダルを払出す第二ホッパー31とが設置されている。したがって、通常遊技及び特別遊技の遊技結果に基づいてメダルが適宜払出されるため、遊技者は遊技を遅滞なく進行させることができ、遊技者の興趣を低下させることもなく、メダルの払出条件の多様化に対応することが可能である。

【選択図】 図2



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技媒体の投入によって行われた遊技の結果に基づいて遊技媒体の払い出しを行う遊技機において、

第一の払い出条件の成立に基づいて遊技媒体を払い出す第一払い出手段と、
第二の払い出条件の成立に基づいて遊技媒体を払い出す第二払い出手段と
を具備することを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】**【0001】****【発明の属する技術分野】**

10

本発明は、スロットマシン等の遊技機に関するものである。

【0002】**【従来の技術】**

遊技媒体の投入によって遊技を行い、この遊技の結果に応じて遊技媒体を払い出す遊技機がある。例えば、スロットマシン等の遊技機では、遊技媒体であるメダルを投入してスタートレバーを引くと回胴が回転し、その後、ストップボタンの操作により回胴が停止して、このときの回胴の停止位置に応じてメダルが払い出される。そして、これらの遊技機は、遊技媒体を投入して遊技を行い、遊技媒体の払いしが終了するまでが一回の遊技になっており、払いしが完了した後に次の遊技へと進行する。なお、遊技者は、遊技を繰返し行うことによって、より多くの遊技媒体を獲得することが可能である。

20

【0003】**【発明が解決しようとする課題】**

しかしながら、こうした遊技機においては、遊技媒体が払い出される払い出条件を多様化させようとすると、複数の払い出条件が同時に発生した場合等に、払い出しに要する時間が長くなり、全ての払いしが完了するまで次の遊技を行うことができず、その分、遊技の進行が遅延してしまう。このため、テンポよく遊技を進めたい遊技者に対して、不快感を与え、興味を低下させる虞があった。

30

【0004】

そこで、本発明は上記実状に鑑み、遊技者の興味を低下させることなく、遊技媒体の払い出条件の多様化に対応することのできる遊技機の提供を課題とするものである。

【0005】**【課題を解決するための手段】**

上記課題を解決するための有効な手段を以下に示す。なお、必要に応じて、その作用等についても説明する。

【0006】

手段1：遊技媒体の投入によって行われた遊技の結果に基づいて遊技媒体の払い出しを行う遊技機において、第一の払い出条件の成立に基づいて遊技媒体を払い出す第一払い出手段と、第二の払い出条件の成立に基づいて遊技媒体を払い出す第二払い出手段とを具備することを特徴とする遊技機。

40

【0007】

ここで、第一の払い出条件と第二の払い出条件とは、夫々異なる払い出条件を示すものであり、その内容を特に限定するものではないが、次のような内容を例示することができる。第一の払い出条件を、遊技機本来の遊技である主たる遊技（以下「通常遊技」という）の遊技結果に基づいて成立される条件とする場合、第二の払い出条件を、通常遊技とは別途の遊技（以下「特別遊技」という）の遊技結果に基づいて成立される条件としてもよく、或いは、遊技者による遊技媒体の貸出要求に基づいて成立される条件としてもよい。また、その他、第二の払い出条件を、隣接する遊技機等の他の遊技機から遊技媒体の譲渡の通知がなされた場合に成立する条件としてもよい。

【0008】

なお、通常遊技は、遊技機が備える遊技機能によって異なるものであり、遊技機をスロッ

50

トマシンとした場合、「遊技媒体であるメダルを投入し、スタートレバーを引いて複数の回胴を回転させ、ストップボタンを押下することにより各回胴を停止させる遊技」を例示することができる。

【0009】

また、払出しとは、遊技媒体が適宜排出されることを意味するものであり、その内容を特に限定するものではないが、遊技結果に応じて遊技媒体を遊技者に分配する際の排出、或いは、貸出要求に応じて遊技媒体を遊技者に貸出す際の排出を例示することができる。

【0010】

手段1によれば、第一払出手段と第二払出手段との複数の払出手段を備えるため、第一の払出手条件が成立して遊技媒体を払出しているときに、第二の払出手条件が成立して遊技媒体を払出す場合、或いは、複数の払出手条件が同時に成立する場合等に、遊技媒体を適宜払出すことが可能になる。

【0011】

手段2：手段1の遊技機において、遊技者の操作に基づいて行われる第一の遊技と第二の遊技とがあり、前記第一の払出手条件は、前記第一の遊技の遊技結果により成立するものであり、前記第二の払出手条件は、前記第二の遊技の遊技結果により成立するものであることを特徴とする遊技機。

【0012】

手段2は、第一の払出手条件と第二の払出手条件とを具体的に特定したものである。ここで、遊技としては、回転している回胴を停止させる遊技に限定するものではなく、例えば、遊技機に液晶画面等の表示装置を設け、これに複数の図柄列を可変表示させて図柄を揃えさせるようにしてもよい。なお、画面表示による遊技は、表示内容に様々な変形例をもたせることが可能である。

【0013】

また、第一の遊技及び第二の遊技を、夫々遊技者による個別の操作により行われるものとしてもよく、或いは、共通の操作により行われるものとしてもよい。さらに、第一の遊技及び第二の遊技を、同一の遊技内容を続けて行う遊技、例えば第一の遊技を先に行う遊技とし、第二の遊技を後に行う遊技とすることにより、遊技者がテンポ良く遊技を進行できるようにしてもよい。

【0014】

ところで、遊技機としては、遊技によって抽選を行う抽選手段を有するものがある。例えばスロットマシン等の遊技機では、遊技者がスタートレバーを引いたときのタイミングによって、遊技が当選か否かの抽選を行う抽選手段を有している。そして、当選の場合は、遊技における「当選図柄」が決定される。よって、抽選手段による抽選に当選して、このときの「当選図柄」がライン上に揃うように回胴を停止させると、遊技者は遊技媒体を獲得できるようになっている。ここで、「当選図柄」がライン上に揃うことを「入賞」という。なお、遊技機から払出される遊技媒体の数量は、「当選図柄」により異なっている。

【0015】

このため、第一の遊技及び第二の遊技がある手段2の遊技機は、「第一の遊技の抽選を行う抽選手段」と、「第二の遊技の抽選を行う抽選手段」とを具備するようにしてもよい。なお、第一の遊技の抽選と第二の遊技の抽選とを、個別の抽選手段により行うに限らず、共通の抽選手段によって「第一の遊技の当選及び第二の遊技の当選」、「第一の遊技の当選及び第二の遊技の外れ」、「第一の遊技の外れ及び第二の遊技の当選」、又は「第一の遊技の外れ及び第二の遊技の外れ」の各種態様の抽選結果を得るにもよる。

【0016】

手段2によれば、遊技者が通常遊技（第一の遊技）を行い、通常遊技の遊技結果が入賞になると、遊技結果に応じた数量の遊技媒体が払出されるため、遊技者は遊技媒体を獲得できる。そして、遊技媒体の払出しが行われているときに、遊技者が特別遊技（第二の遊技）を行い、特別遊技の遊技結果が入賞になると、遊技結果に応じた数量の遊技媒体が払出されるため、遊技者は合わせて遊技媒体を獲得できる。このように、通常遊技に加えて別

10

20

30

40

50

途の遊技機能を付加しても、通常遊技の遊技結果による払出しに加えて、付加した遊技の遊技結果による払出しを行うことが可能である。また、特別遊技による払出しを実行中であっても、通常遊技による払出しが完了後に次回の通常遊技に移行させることができ、遊技を遅滞なく進行させることができる。これにより、遊技者の遊技に対する期待感を増幅させることができ、遊技者の興味を向上させることができる。

【0017】

手段3：手段1の遊技機において、前記第一の払出条件は、遊技者の操作に基づいて行われる遊技の結果により成立するものであり、前記第二の払出条件は、遊技者による遊技媒体の貸出要求により成立するものであることを特徴とする遊技機。

【0018】

手段3は、第一の払出条件と第二の払出条件とを具体的に特定したものである。ここで、貸出要求としては、「有価情報が記録された有価媒体を読みませて有価情報を認識させ、ボタン等の入力手段を押下する操作」を例示することができるが、これに限定するものではなく、遊技媒体の貸出しを要求する行為の広範を指すものである。

【0019】

手段3によれば、遊技媒体の貸出しによる払出中であっても、遊技を遅滞なく進行させることができる。

【0020】

手段4：手段1から手段3までのいずれか一つの遊技機において、前記第一の払出条件の成立に関する制御を行う第一制御装置と、前記第二の払出条件の成立に関する制御を行う第二制御装置とを具備し、前記第一制御装置は、前記第一払出手段を作動させ、前記第二制御装置は、前記第二払出手段を作動させることを特徴とする遊技機。

【0021】

手段4は、遊技機で行われる制御処理の構成を具体的に特定したものであり、手段4によれば、第一の払出条件の成立を司る制御装置と、第二の払出条件の成立を司る制御装置とが異なるため、成立される払出条件を個別に管理することができ、制御処理が容易になる。そして、第一払出手段及び第二払出手段は、第一制御装置及び第二制御装置によって夫々作動されるため、第一払出手段による払出しが行われている最中であっても、第二の払出条件の成立に関する制御を行うことが可能になり、第二払出手段による払出しが行われている最中であっても、第一の払出条件に関する制御を行うことが可能になる。

【0022】

また、従来の遊技機にあっては、遊技結果に基づいた遊技媒体の貸出しを終了するまでが一回の遊技になっており、払出しが完了しないと次回の遊技に移行できないようになっている。これに対して手段4によれば、第一の払出条件を、第一の遊技の結果により成立するものとし、第二の払出条件を、第二の遊技の結果により成立するものとする場合、第一の遊技を行った後に第二の遊技を行い、第二の遊技の遊技結果による払出しが行われている最中であっても、第一制御装置では次回の第一の遊技に移行することができ、遊技者は第一の遊技を円滑に進行させることができ、好適である。

【0023】

さらに、第一の払出条件を、通常遊技の結果により成立するものとし、第二の払出条件を、遊技媒体の貸出要求により成立するものとする場合、通常遊技を行った後に貸出要求を行い、貸出要求による払出しが行われている最中であっても、第一制御装置では次回の通常遊技に移行することができるため、遊技者は通常遊技を円滑に進行させることができ、好適である。

【0024】

手段5：手段1から手段4までのいずれか一つの遊技機において、前記第一払出手段と前記第二払出手段とは、遊技媒体を貯留する貯留部を共用し、前記第一払出手段は、前記貯留部から遊技媒体を排出する第一排出装置を具備し、前記第二払出手段は、前記貯留部から遊技媒体を排出する第二排出装置を具備することを特徴とする遊技機。

【0025】

10

20

30

40

50

ここで、排出装置としては、具体的な構成を限定するものではないが、「モータによって回転駆動されて遊技媒体を弾き出すディスクと、弾き出された遊技媒体を検知するセンサとを具備し、払出条件に応じた数量の遊技媒体が適宜排出されるもの」を例示することができる。

【0026】

手段5によれば、第一の払出条件の成立による遊技媒体の払い出しと、第二の払出条件の成立による遊技媒体の払いしとを、個別の排出装置から同時に行うことができる。このため、二つの払出条件が重複して成立しても、遊技媒体の払い出しにかかる全体の時間を短縮することができる。また、貯留部を共用するため、構成を簡単にすることことができ、コストを削減することが可能である。

10

【0027】

手段6：手段1から手段4までのいずれか一つの遊技機において、前記第一払出手段は、遊技媒体を貯留する第一貯留部と、該第一貯留部から遊技媒体を排出する第一排出装置とを具備し、前記第二払出手段は、遊技媒体を貯留する第二貯留部と、該第二貯留部から遊技媒体を排出する第二排出装置とを具備することを特徴とする遊技機。

【0028】

手段6によれば、第一の払出条件の成立による遊技媒体の払い出しと、第二の払出条件の成立による遊技媒体の払いしとが、個別の排出装置から同時に行える。このため、二つの払出条件が重複して成立しても、遊技媒体の払い出しにかかる全体の時間を短縮することができる。また、第一払出手段と第二払出手段との個々の払出状況に応じて、第一貯留部と第二貯留部とへの遊技媒体の補充を個々に行う等、第一払出手段及び第二払出手段を個別に管理することができる。

20

【0029】

なお、第一貯留部及び第二貯留部の大きさは、特に限定するものではないが、同一の大きさである必要はなく、大きさに差異を設けるようにするとよい。例えば、遊技媒体の払いしが頻繁に、或いは、多量に行われる一方の側を大きくし、他方の側を小さくする等するといい。

【0030】

手段7：手段6の遊技機において、投入された遊技媒体は前記第一貯留部に貯留され、前記第一貯留部は、溢れた遊技媒体を送出する送出部を具備し、前記第二貯留部は、前記送出部から送出された遊技媒体を受け止めて貯留することを特徴とする遊技機。

30

【0031】

遊技媒体が投入されて遊技が進行しても、払出条件が成立しないと貯留部に遊技媒体が貯留されていくため、貯留部内が遊技媒体で一杯になり貯留部から遊技媒体が溢れることがある。これに対して手段7によれば、投入された遊技媒体は第一貯留部に貯留されて、その後、第一貯留部が一杯になって遊技媒体が溢れても、溢れた遊技媒体は送出部を介して第二貯留部に貯留されるため、遊技機の内部に遊技媒体がこぼれ落ちるのを防止することができる。

【0032】

また、第一の払出条件の成立を、第一の遊技の遊技結果によるものとし、第二の払出条件の成立を、第二の遊技の遊技結果によるものとする場合、第一の遊技における遊技媒体の投入によって第一貯留部から遊技媒体が溢れると、多量の遊技媒体が第二貯留部に貯留されるようになる。このとき、第二の遊技の遊技結果による払い出しを、第二貯留部に貯留された遊技媒体の量に応じて払い出されるようすれば、遊技者は第二の遊技の遊技結果に期待するようになり、第一の遊技で不利な状態にある遊技者であっても、第二の遊技で有利な状態まで回復することが可能になる等、多様な遊技を行うことができる。

40

【0033】

さらに、第一の払出条件の成立を、通常遊技の遊技結果によるものとし、第二の払出条件の成立を、貸出要求によるものとする場合、通常遊技における遊技媒体の投入によって第一貯留部から遊技媒体が溢れると、多量の遊技媒体が第二貯留部に貯留されるようになる

50

。このとき、遊技者が引き続き遊技を行うために、貸出要求を行うことがあっても、第二貯留部には多量の遊技媒体が貯留されているため、遊技媒体を払出すことが可能である。また、遊技結果による払出しが行われていないときは、遊技者が所持する遊技媒体の数量は少なくなっているため、貸出要求が行われる可能性は高くなる。このとき、遊技媒体の貸出要求があっても、第二貯留部には第一貯留部から溢れた遊技媒体が流れ込み、多量の遊技媒体が貯留されているため、第二貯留部に遊技媒体を補充する必要はなく、好適である。

【0034】

手段8：手段5または手段6の遊技機において、前記第一払出手段は、前記第一排出装置から排出された遊技媒体を払出す第一払出口を具備し、前記第二払出手段は、前記第二排出装置から排出された遊技媒体を払出す第二払出口を具備することを特徴とする遊技機。
10

【0035】

遊技媒体を払出すときに、第一の払出条件の成立による払出しと、第二の払出条件の成立による払出しとを同一の払出口から行うことによって、遊技機の構成を簡単にすることが考えられるが、このようにすると、払出口から払出される遊技媒体が、第一の払出条件の成立によるものであるか、或いは、第二の払出条件の成立によるものであるかを、遊技者が認識できないことがある。これに対して手段8によれば、第一払出手段による遊技媒体の払出しと、第二払出手段による遊技媒体の払出しとが、個別の払出口から行われるため、払出された遊技媒体がどちらの払出条件の成立によるものであるかを、遊技者は容易に認識することができる。
20

【0036】

手段9：手段1から手段8までのいずれかの遊技機において、スロットマシンであることを特徴とする遊技機。

【0037】

手段9は、遊技機としてスロットマシンを対象としたものであり、手段9によれば、スロットマシンにおいて手段1から手段8までのいずれかの作用効果を得ることができる。

【0038】

手段10：手段1から手段8までのいずれかの遊技機において、スロットマシンとパチンコ機とを融合させてなることを特徴とする遊技機。

【0039】

手段10は、遊技機としてスロットマシンとパチンコ機とを融合させてなるものを対象としたものである。ここで、スロットマシンとパチンコ機とを融合させてなる遊技機とは、遊技媒体としてメダルの代わりに遊技球を用いるスロットマシンである。手段10によれば、スロットマシンとパチンコ機とを融合させてなるものにおいて、手段1から手段8までのいずれかの作用効果を得ることができる。
30

【0040】

なお、本発明の遊技機としては、スロットマシン、スロットマシンとパチンコ機とを融合させてなる融合機等を挙げることができるが、この他、種々の遊技機を対象とすることもできる。

【0041】

【発明の実施の形態】

以下、本発明をスロットマシンに具体化した一実施形態について、図1乃至図9に基づき説明する。図1はスロットマシンの構成を示す正面図であり、図2はスロットマシンの前面パネルを開けた状態を示す正面図であり、図3はスロットマシンの電気的構成を示すブロック図である。そして、図4はスロットマシンにおけるメインフローを示すフローチャートであり、図5は抽選処理を示すフローチャートであり、図6は回胴制御処理を示すフローチャートであり、図7は第一払出処理を示すフローチャートである。また、図8は特別抽選処理を示すフローチャートであり、図9は第二払出処理を示すフローチャートである。

【0042】

10

20

30

40

50

図1に示すように、スロットマシン1は、前面が開放した箱状の本体2と、左辺を回動軸として本体2に回動可能に取り付けられ、本体2の前面を開閉する前面パネル3とを備えており、本体2と前面パネル3とを施錠する施錠装置4により、通常は前面パネル3が本体2の前面を閉塞した状態で設置されている。そして、スロットマシン1は、メダル(本発明の遊技媒体に相当)を投入して、スロットマシン本来の遊技である、回胴を回転させて停止させるといった通常遊技と、この通常遊技とは別途の遊技である、後述する表示装置の画面表示によりルーレットを回転させてダーツを命中させるといった特別遊技を行い、二つの遊技の遊技結果に基づいてメダルが払出されるものである。また、前面パネル3は、遊技の進行に伴い遊技状態を報知する報知部5と、通常遊技を行う遊技領域6と、遊技者が遊技を行うための操作部7と、メダルが払出される払出部8とから構成されており、以下各構成について詳細に説明する。

10

【0043】

報知部5は、点灯・点滅して遊技者に遊技状態を報知する上部ランプ9と、種々の効果音を発して遊技者に遊技状態を報知するスピーカー10,10と、各種遊技情報を表示して遊技状態を報知する表示装置11とを備えている。表示装置11は、例えば文字やキャラクター等を使用した演出によって前述した通常遊技の遊技結果(入賞等)を示す遊技情報や、前述した特別遊技の遊技内容及び遊技結果を示す遊技情報が、遊技の進行に合わせて適宜表示されるようになっている。なお、表示装置11は、液晶ディスプレイ(LCD)を備えているが、LCDに代えて、CRT、ドットマトリックス、発光ダイオード(LED)、エレクトロルミネセンス(EL)、蛍光表示管等を用いるようにしてもよい。

20

【0044】

遊技領域6は、本体2内に設けられた左回胴L、中回胴M、及び右回胴Rを夫々視認可能な表示窓12L,12M,12Rと、表示窓12Lの左側に配設された5つのBETランプ13,14,14,15,15と、表示窓12L,12M,12Rの下側に配設された3つの表示窓(クレジット枚数表示部16、ゲーム数表示部17、及び払出枚数表示部18)とを備えている。なお、左回胴L、中回胴M、及び右回胴Rには、数字、キャラクター、及びそれらを組合せた複数種類(例えば7種類)の図柄が、夫々複数個(例えば21個)描かれており、表示窓12L,12M,12Rは、左回胴L、中回胴M、及び右回胴Rが停止したときに、縦に3個の図柄が視認可能な大きさに形成されている。

30

【0045】

そして、表示窓12L,12M,12R上に一点鎖線で示した5本のライン(中段ライン13L、上下段ライン14L,14L、一対の対角ライン15L,15L)が、賭けられたメダルの枚数に応じて適宜有効化される。具体的には、メダルが一枚賭けられると、中段ライン13Lが有効化され、1BETランプ13が点灯する。そして、メダルがもう一枚(計二枚)賭けられると、中段ライン13Lに加えて上下段ライン14L,14Lが有効化され、1BETランプ13に加えて2BETランプ14,14が点灯する。さらに、メダルがもう一枚(計三枚)賭けられると、中段ライン13L及び上下段ライン14L,14Lに加えて対角ライン15L,15Lが有効化され、1BETランプ13及び2BETランプ14,14に加えてマックスBETランプ15,15が点灯する。左回胴L、中回胴M、及び右回胴Rが停止したときに、有効化されたライン上に同じ図柄が揃うと入賞になる。

40

【0046】

また、クレジット枚数表示部16は、後述するクレジット機能が有効なときに投入されたメダルの保留枚数を表示するものであり、ゲーム数表示部17は、例えばビッグボーナスゲーム時にJAC(ジャック)インできる回数を表示するものであり、払出枚数表示部18は、有効化されたライン上に同じ図柄が揃って入賞したときに払出されたメダルの枚数を表示するものである。

【0047】

操作部7は、前面部に設けられたクレジットボタン19、遊技者が遊技を開始するためのスタートレバー20、回転中の左回胴L、中回胴M、及び右回胴Rを停止させるときに遊

50

技者が押下するための左回胴用トップボタン 21、中回胴用トップボタン 22、右回胴用トップボタン 23、及びメダルが詰まったときに操作する返却ボタン 24と、水平段部に設けられたメダル投入口 25、遊技者がメダルを賭ける枚数を決定するための 1B E T ボタン 26、2B E T ボタン 27、及びマックス B E T ボタン 28とを備えている。

【0048】

そして、クレジットボタン 19は、ボタン操作されることによってクレジット機能オン・クレジット機能オフが切り替わるものであり、一度押下されるとクレジット機能がオン状態になり、もう一度押下されるとクレジット機能はオフ状態になる。ここで、クレジット機能とは、メダル投入口 25から投入されたメダルの枚数が最大賭け枚数（本実施例では 3枚）を越えたときに、越えた枚数分を保留する機能（最大保留枚数は 50枚）であり、保留枚数がクレジット枚数表示部 16に表示される。なお、メダルの保留枚数が 50枚を越えるときは、越えた枚数分のメダルが払出部 8から払出される。

10

【0049】

払出部 8は、機種名や遊技に関わるキャラクター等が表示された下段プレート 29と、本体 2内に設けられた第一ホッパー 30及び第二ホッパー 31から排出されたメダルを払出すメダル払出口 32, 33と、メダル払出口 32, 33から払出されたメダルを受け止めるメダル受け皿 34とを備えている。なお、メダルの払出口が二つに分かれているため、遊技者は、メダルが払出されたときに、どちらのホッパーから排出されたメダルであるかを認識することができる。また、第一ホッパー 30及び第二ホッパー 31からメダルが同時に排出されて、一度に多量のメダルを払出すときであっても、メダルが払出口に詰まって払出しが停滯するのを防止することができるとともに、払出しにかかる全体の時間を短縮することができ、遊技を遅滞なく進行させることができるのである。

20

【0050】

次に、スロットマシン 1の内部の構成について、図 2に基づき説明する。

【0051】

図 2に示すように、本体 2内には、通常遊技の遊技結果に基づいてメダルを払出す第一ホッパー 30と、特別遊技の遊技結果に基づいてメダルを払出す第二ホッパー 31と、電源スイッチ 35、リセットスイッチ 36、及び設定キー挿入孔 37等を有する電源ボックス 38と、主制御装置 39（図 3参照）及び副制御装置 40（図 3参照）とが設置されている。

30

【0052】

第一ホッパー 30は、メダルを貯留する第一貯留部 41と、駆動モータによってメダルを弾き出すディスク、及び弾き出したメダルを検知する払出センサを有する払出装置（図示しない）と、メダルを排出する排出口 42とを備えており、遊技結果に応じた枚数のメダルを払出すようになっている。そして、第二ホッパー 31は、メダルを貯留する第二貯留部 43と、駆動モータによってメダルを弾き出すディスク、及び弾き出したメダルを検知する払出センサを有する払出装置（図示しない）と、メダルを排出する排出口 44とを備えており、遊技結果に応じた枚数のメダルを払出すようになっている。ここで、第一ホッパー 30と、第一ホッパー 30の駆動を制御する主制御装置 39との構成が本発明の第一払出手段に相当し、第二ホッパー 31と、第二ホッパー 31の駆動を制御する副制御装置 40との構成が本発明の第二払出手段に相当する。

40

【0053】

また、第一ホッパー 30は、第一貯留部 41から溢れたメダルを第二貯留部 43へ送出するメダル送出部 45を有し、第二ホッパー 31は、第二貯留部 43から溢れたメダルを本体 2内に設置されたメダル回収箱 46へ送出する送出部 47を有しており、第一貯留部 41及び第二貯留部 43からメダルが溢れても、本体 2内にメダルがこぼれ落ちないようになっている。

【0054】

ところで、スロットマシン 1は、機能的構成として、通常遊技の抽選を行う第一抽選手段と、特別遊技の抽選を行う第二抽選手段とを備えている。第一抽選手段及び第二抽選手段

50

は、遊技者がスタートレバー 20 を引いたときのタイミングによって、通常遊技及び特別遊技が当選か否かの抽選を行うものである。

【0055】

第一抽選手段では、スタートレバー 20 を引いたときのタイミングによって、スロットマシン 1 が備える乱数発生器から乱数値を一つ特定し、特定した乱数値を乱数テーブルに照らして当選か否かが判定される。なお、この判定では、「チェリー（払出枚数 2）」、「すいか（払出枚数 6）」、「ベル（払出枚数 10）」（以上の 3 種を小役という）、「リプレイ（再遊技）」、「バー（レギュラーボーナス）」、「赤 7 または青 7（ビッグボーナス）」、または「はずれ（払出枚数 0）」の中からいずれか一つの図柄が決定される。

【0056】

第二抽選手段では、同じく乱数値を一つ特定し、特定した乱数値を乱数テーブルに照らして当選か否かが判定される。この判定では、「JAC・POT（大当たり）」、「はずれ（はずれ演出あり）」、または「はずれ（はずれ演出なし）」が決定される。そして、この抽選結果が当選（JAC・POT）となる確率は、1 / 10000 に設定されており、はずれ演出が行われる確率は、1 / 100 に設定されている。

【0057】

ここで、スロットマシン 1 における二つの遊技について詳細に説明する。スロットマシン 1 における通常遊技は、前述したように、スロットマシン本来の遊技である「回胴を回転させて停止させる遊技」である。詳しくは、遊技者が、メダル投入口 25 にメダルを投入すると、投入されたメダルの枚数に応じて中段ライン 13L、上下段ライン 14L、14L、対角ライン 15L、15L が有効化される。そして、遊技者がスタートレバー 20 を引くと、第一抽選手段によって遊技の抽選が行われるとともに、左回胴 L、中回胴 M、及び右回胴 R の回転が開始される。抽選に当選した場合は、前述した図柄の中から「当選図柄」が決定される。

【0058】

そして、遊技者がストップボタン 21、22、23 を押下すると、左回胴 L、中回胴 M、及び右回胴 R の回転が停止される。このとき、有効化されたライン上に「当選図柄」が揃うと入賞になり、「当選図柄」に応じた枚数のメダルが払出される。このとき、表示装置 11 には、文字やキャラクター等を使用した入賞の演出が表示される。遊技者は、通常遊技を繰返し行うことによって、より多くのメダルを獲得することができる。

【0059】

これに対して、特別遊技は、前述したように、通常遊技とは別途の遊技であり、本実施例では、表示装置の画面表示 11 により「ルーレットを回転させてダーツを命中させる遊技」である。詳しくは、遊技者がスタートレバー 20 を引くと、第二抽選手段によって遊技の抽選が行われ、抽選に当選した場合は、回転しているルーレットの的にダーツが命中する大当たりの演出が表示装置 11 に表示され、第二貯留部 43 内に貯留された全てのメダルが払出される。そして、ファンファーレや、キャラクターを使用した祝福の演出を行うとともに、メダルの払出枚数がカウントして表示され、メダルの大量獲得を盛り上げる。一方、抽選にはずれた場合であっても、回転しているルーレットの的にダーツが命中しなかったり、ルーレットまでダーツが届かない等のはずれ演出が表示装置 11 に表示され、遊技を盛り上げる。

【0060】

このように、特別遊技は、抽選に当選する確率は低確率であっても、抽選に当選することによって多量のメダルが払出されるようになっているため、遊技者は、通常遊技において不利な状態にある場合であっても、特別遊技において多量のメダルを獲得して有利な状態まで回復することができる。なお、特別遊技は、上記の遊技や、画面表示による遊技に限定するものではなく、通常遊技とは別途の遊技であれば構わない。

【0061】

そして、これらの二つの遊技は、後述する二つの制御装置によって個別に制御されるため、通常遊技の遊技結果による払出しと、特別遊技の遊技結果による払出しとを同時に行つ

たり、特別遊技による払出しを行っている最中であっても通常遊技を進行させることが可能である。

【0062】

次に、スロットマシン1の電気的構成について、図3に基づき説明する。

【0063】

図3に示すように、スロットマシン1は、主制御装置39と副制御装置40との二つの制御装置を備えており、主制御装置39がスロットマシン1における通常遊技の制御を行い、副制御装置40がスロットマシン1における特別遊技の制御を行うことによって、二つの遊技を個別に管理できるようになっている。そして、主制御装置39は、CPU48を中心とするマイクロコンピュータとして構成されており、CPU48には、処理プログラムを記憶するROM49、一時的にデータを記憶するRAM50、及び入出力処理回路51が接続されている。10

【0064】

主制御装置39には、リセットスイッチ36からのリセット信号、設定キースイッチ37aからのオンオフ信号、BETボタン26, 27, 28に連動する各BETスイッチ26a, 27a, 28aからのBET信号、クレジットボタン19に連動するクレジットスイッチ19aからのオンオフ信号、スタートレバー20に連動するスタートスイッチ20aからのスタート指令信号、左、中、右回胴用ストップボタン21, 22, 23に連動する左、中、右回胴用ストップスイッチ21a, 22a, 23aからの停止指令信号、第一ホッパー30から払出されるメダルを検知する第一払出センサ52からの検出信号、左回胴L、中回胴M、及び右回胴Rを駆動する左、中、右回胴用ステッピングモータ53L, 53M, 53Rからの位置検出信号等が入出力処理回路51を介して入力される。20

【0065】

また、主制御装置39からは、1BET、2BET、マックスBETランプ13, 14, 15への点灯信号、クレジット枚数表示部16やゲーム数表示部17や払出枚数表示部18への表示信号、左回胴L、中回胴M、及び右回胴Rを駆動する左、中、右回胴用ステッピングモータ53L, 53M, 53Rへの駆動信号、第一ホッパー30に払出動作を行わせる第一駆動モータ54への駆動信号、メダル投入口25に投入されたメダルを第一ホッパー30へ導くかメダル払出口32へ導くかを制御するメダル通路切替ソレノイド55への駆動信号等が入出力処理回路51を介して出力される。なお、主制御装置39は、いずれも図示しないが、抽選の際に用いられる乱数発生器、時間計数や同期を図るときに使用されるクロックパルス発生回路、クレジット枚数をカウントするクレジットカウンタなどの各種カウンタを備えている。30

【0066】

副制御装置40は、特別遊技の制御に加えて、スロットマシン1が備えるランプ、スピーカー、及び表示装置等の機器の制御を行うものであり、CPU56を中心とするマイクロコンピュータとして構成されている。なお、CPU56には、処理プログラムを記憶するROM57、一時的にデータを記憶するRAM58、及び入出力処理回路59が接続されている。そして、副制御装置40には、主制御装置39からの制御信号、第二ホッパー31から払出されるメダルを検知する第二払出センサ60からの検出信号等が入出力処理回路59を介して入力される。40

【0067】

また、副制御装置40からは、上部ランプ9への点灯信号、第二ホッパー31に払出動作を行わせる第二駆動モータ61への駆動信号、スピーカー10から発生する効果音などを制御する音声用制御装置62へのコマンド信号、表示装置11の表示内容を制御する表示用制御装置63へのコマンド信号などが入出力処理回路59を介して出力される。なお、副制御装置40は、いずれも図示しないが、抽選の際に用いられる乱数発生器、時間計数や同期を図るときに使用されるクロックパルス発生回路を備えている。

【0068】

次に、スロットマシン1の動作、特に主制御装置39及び副制御装置40で行われる各処理50

理について、図4乃至図9に基づき説明する。

【0069】

スロットマシン1は、電源投入後に、図4に示すメインフローを実行する。先ず、主制御装置39のCPU48では、図4(a)に示すように、メダルが賭けられているか否かを判定する。メダルが賭けられているときは(ステップS1においてYES)、続いてスタートレバー20が操作されてスタートスイッチ20aがオンとなり、スタート指令が発生したか否かを判定する。そして、スタート指令が発生したときは(ステップS2においてYES)、図5に示す抽選処理ルーチン(ステップS3)を実行し、次に図6に示す回胴制御処理ルーチン(ステップS4)を実行し、次に図7に示す第一払出処理ルーチン(ステップS5)を実行し、次に特別状態処理ルーチン(ステップS6)を実行する。その後、上記処理が繰り返されて遊技が行われる。一方、スタート指令が発生しないときは(ステップS2においてNO)、ステップS1の処理を繰返す。このとき、スタート指令が発生したか否かの制御信号が、主制御装置39から副制御装置40に出力される。

10

【0070】

抽選処理ルーチンでは、図5に示すように、賭けられたメダルの枚数、スロットマシン1の現在の設定状態、及び小役確率の高低等に基づいて、当否決定用の乱数テーブルを選択する(ステップS7)。そして、スタートスイッチ20aがオンされたときに乱数カウンタから抽出した乱数値を、選択された乱数テーブルに照らして役の抽選を行う(ステップS8)。そして、役に当選したか否かを判定し、役に当選していないときは(ステップS9においてNO)、そのまま抽選処理ルーチンを終了する。一方、役に当選したときは(ステップS9においてYES)、その役に応じた当選フラグをセットして(ステップS10)、図柄を揃えるべき有効ラインを決定する。そして、回胴停止制御用のスペリテーブルを決定して、これをRAM50のスペリテーブル格納エリアに記憶する(ステップS11)。ここで、スペリテーブルとは、ストップボタンが押下されたときの有効ライン上の図柄と、その有効ライン上に停止させるべき図柄とが異なる場合に、停止させるべき図柄が有効ライン上で止まるように、回胴をどれだけ滑らせられるかを定めたテーブルである。

20

【0071】

回胴制御処理ルーチンでは、図6に示すように、先ず、回胴回転処理を行う(ステップS12)。この回胴回転処理では、左、中、右回胴用ステッピングモータ53L, 53M, 53Rに駆動信号を出力して左回胴L、中回胴M、及び右回胴Rを回転させ、定速回転になった後、左、中、右回胴用ストップボタン21, 22, 23を点灯させてボタン操作を受け付け可能な状態とする。続いて、回胴停止実行処理を行なう(ステップS13)。この回胴停止実行処理では、左、中、右回胴用ストップボタン21, 22, 23に対応する回胴を停止させる処理を行なう。また、回胴停止実行処理では、前述した抽選処理で当選フラグがセットされているときは、RAM50のスペリテーブル格納エリアに格納されたスペリテーブルを参照して、可能な限り当選した役が有効ライン上に並ぶようにする。そして、回胴停止処理に続いて払出判定処理を行い(ステップS14)、このルーチンを終了する。払出判定処理では、役が有効ライン上に並んでいるか否かを判定し、役が有効ライン上に並んでいないときは、RAM50の払出予定数格納エリアに値0をセットする。一方、役が有効ライン上に並んでいるときは、払出予定数格納エリアに役の払出枚数に対応した数値を格納する。

30

【0072】

第一払出処理ルーチンでは、図7に示すように、RAM50の払出予定数格納エリアに格納された数値に基づいて、メダルの払いしがあるか否かを判定する。そして、払出予定数が値0のときは(ステップS15においてNO)、このルーチンを終了する。一方、払出予定数が格納されているときは(ステップS15においてYES)、第一駆動モータ54を駆動してメダルの払いしを開始する(ステップS16)。メダルの払いしが開始されると、第一払出センサ52によって払い出されたメダルの枚数が検知される。そして、払い出されたメダルの枚数が払出予定枚数に達すると、第一駆動モータ54を停止してメダルの払

40

50

出しを終了し(ステップS17)、このルーチンを終了する。

【0073】

特別状態処理ルーチンは、ビッグボーナスゲームやレギュラーボーナスゲーム等の遊技者に有利な状態である、所謂特別遊技状態での小役ゲーム、JACKイン、及びJACKゲームの回数等の処理を実行しているが、本発明の中核をなさないため説明を省略する。

【0074】

次に、副制御装置40で行われる処理について説明する。副制御装置40は、前述したように、主制御装置39によって制御される通常遊技とは個別に特別遊技の制御を行うものであり、特別遊技の制御は、主制御装置39からの制御信号に基づいて開始される。

【0075】

先ず、副制御装置40のCPU56では、図4(b)に示すように、主制御装置からの制御信号に基づいて、スタート指令が発生したか否かを判定する。そして、スタート指令が発生したときは(ステップT1においてYES)、図8に示す特別抽選処理ルーチン(ステップT2)を実行し、次に図9に示す第二払出処理ルーチン(ステップT3)を実行する。その後、上記処理が繰り返されて遊技が行われる。一方、スタート指令が発生しないときは(ステップT1においてNO)、ステップT1の処理に戻る。

【0076】

特別抽選処理ルーチンでは、図8に示すように、第一ホッパー30からすでに払出されたメダルの枚数やスロットマシン1の現在の設定状態等に基づいて、当否決定用の乱数テーブルを選択する(ステップT4)。ここで、選択される乱数テーブルは、第一ホッパー30からすでに払出されたメダルの枚数が少ないとほど、高確率のものが選択される。そして、スタートスイッチ20aがオンされたときに乱数カウンタから抽出した乱数値を、選択された乱数テーブルに照らしてJACK・POTの抽選を行う(ステップT5)。そして、JACK・POTに当選したか否かを判定し、JACK・POTに当選していないときは(ステップT6においてNO)、RAM58の払出予定数格納エリアに値0をセットして、そのまま特別抽選処理ルーチンを終了する。一方、JACK・POTに当選したときは(ステップT6においてYES)、RAM58の払出予定数格納エリアにJACK・POTの払出枚数を格納して(ステップT7)、このルーチンを終了する。このとき、表示装置11には、回転しているルーレットのためにダーツが命中する大当たりの演出が表示され、その後、遊技者を祝う祝福の演出が表示される。

【0077】

第二払出処理ルーチンでは、図9に示すように、RAM58の払出予定数格納エリアに格納された数値に基づいて、メダルの払出しがあるか否かを判定する。そして、払出予定数が値0のときは(ステップT8においてNO)、このルーチンを終了する。一方、払出予定数が格納されているときは(ステップT8においてYES)、第二駆動モータ61を駆動してメダルの払出しを開始する(ステップT9)。メダルの払出しが開始されると、第二払出センサ60によって払出されたメダルの枚数が検知される。このとき、表示装置11には、溢れんばかりのメダルの背景と、メダルの払出枚数が表示装置11に表示される。そして、払出されたメダルの枚数が払出予定枚数に達すると、第二駆動モータ61を停止してメダルの払出しを終了し(ステップT10)、このルーチンを終了する。なお、メダルの払出しが終了すると、表示装置11には、メダルの最終的な払出枚数が表示され、再度祝福の演出が行われる。

【0078】

なお、特別遊技の遊技結果による払出しが行われている最中であっても、制御装置が異なることから、遊技者は次の通常遊技に移行することが可能である。このため、通常遊技が遅滞することなく、遊技をテンポよく進行させることができる。

【0079】

このように、本実施例では、第一ホッパー30と第二ホッパー31とを備えることにより、通常遊技によるメダルの払出しに加えて、特別遊技によるメダルの払出しを行うことができる。このとき、メダルの払出しあは、第一ホッパー30及び第二ホッパー31から夫々

10

20

30

40

50

行われるため、メダルの払出しに時間を要することではなく、遊技者は遊技を遅滞なく進行させることができる。

【0080】

また、通常遊技の制御を行う主制御装置39と、特別遊技の制御を行う副制御装置40との二つの制御装置を備えることにより、通常遊技と特別遊技とを個別に管理することができ、特別遊技の遊技結果による払出しが行われている最中であっても、通常遊技を進行させることができるために、遊技を遅滞なく進行させることができ、遊技者の興趣の低下を防止することができる。

【0081】

さらに、特別遊技におけるメダルの払出しほは、JAC・POT抽選によって第二貯留部43内に貯留された全てのメダルが払出されるため、通常遊技で不利な状態にある遊技者は、特別遊技によって有利な状態まで回復することができ、遊技者の遊技に対する期待感を向上させることができある。

【0082】

以上、本発明について好適な実施形態を挙げて説明したが、本発明はこの実施形態に限定されるものではなく、以下に示すように、本発明の要旨を逸脱しない範囲において、種々の改良及び設計の変更が可能である。

【0083】

すなわち、本実施形態では、通常遊技とは別途の遊技（特別遊技）を行う遊技機能を設け、特別遊技の遊技結果によってメダルが払出されるものを示したが、これに限定するものではなく、遊技者からの貸出要求によってメダルを払出すようにしてもよい。このようにすると、遊技者は、メダルが必要なときに、即座にメダルを購入することが可能になる。このとき、通常遊技による払出しと貸出要求による払出しとが重なっても、メダルの払出しに時間を要することなく、通常遊技を円滑に進行させることができる。

【0084】

なお、これらの二つの払出処理を、二つの制御装置によって個別に管理するようにすれば、通常遊技による払出しを行っているときに、貸出要求による払出しを行う場合、或いは、二つの払出しを同時に使う場合等に、制御処理が停滞することなく、制御処理を容易に行えるため、通常遊技を遅滞なく進行させることができ、好適である。

【0085】

また、通常遊技による払出とは別途の払出機能として、隣接する遊技機等の遊技機からメダルの譲渡の通知がなされた場合に、メダルを払出すようにしてもよい。このようにすると、複数の遊技者が夫々異なる遊技機で遊技を行っている場合等、そのときのメダルの獲得枚数によって、各遊技機を通じて互いにメダルを譲渡し合うことができる。

【0086】

また、本実施例では、メダルを排出するものとして、第一ホッパー30及び第二ホッパー31を備えるものを示したが、これに限定するものではなく、メダルを排出するホッパーを共用してメダルの払出口を二つ備え、通常遊技による払出しと特別遊技による払出しとが、個別の払出口から行われるようにしてもよい。このようにすると、遊技機内の構成が簡単になり、コストを削減することができるとともに、遊技者にはどちらの遊技の遊技結果による払出しであるかを認識させることができる。

【0087】

加えて、メダルの払出口も共用するようにしてもよい。このようにすると、遊技機内の構成をより簡単にすることができます、コストを削減することができる。

【0088】

また、本実施例では、特別抽選処理における乱数テーブルの選択を、スタートレバーが引かれたときのタイミングで選択されるもの示したが、これに限定するものではなく、スロットマシン1に特別遊技用のボタンを設け、このボタンが押下されたときのタイミングで選択されるようにしてもよい。

【0089】

10

20

30

40

50

【発明の効果】

以上のように、本発明によれば、複数の払出手段を備えることにより、一つの払いに加えて、別途の払いを行うことが可能である。これにより、遊技媒体の払い条件の多様化に対応可能となり、遊技者の興味の低下を防止することができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明に係る遊技機の一例としてのスロットマシンを示す正面図である。

【図2】スロットマシンの前面パネルを開けた状態を示す正面図である。

【図3】スロットマシンの電気的構成を示すブロック図である。

【図4】(a)はスロットマシンの主制御装置におけるメインフローを示すフローチャートであり、(b)はスロットマシンの副制御装置におけるメインフローを示すフローチャートである。
10

【図5】主制御装置における抽選処理を示すフローチャートである。

【図6】主制御装置における回胴制御処理を示すフローチャートである。

【図7】主制御装置における第一払い処理を示すフローチャートである。

【図8】副制御装置における特別抽選処理を示すフローチャートである。

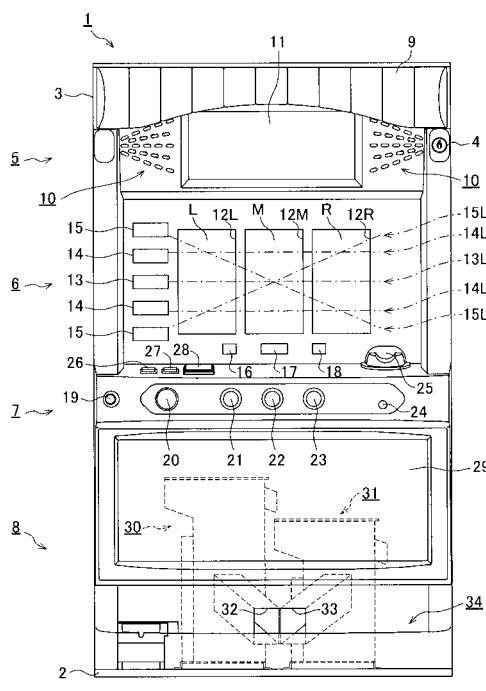
【図9】副制御装置における第二払い処理を示すフローチャートである。

【符号の説明】

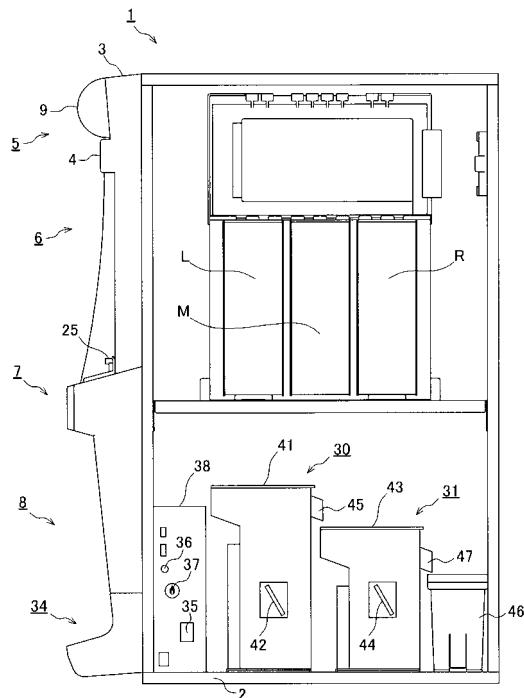
- 1 スロットマシン(遊技機)
- 30 第一ホッパー(第一払い手段)
- 31 第二ホッパー(第二払い手段)
- 39 主制御装置(第一払い手段)
- 40 副制御装置(第二払い手段)

20

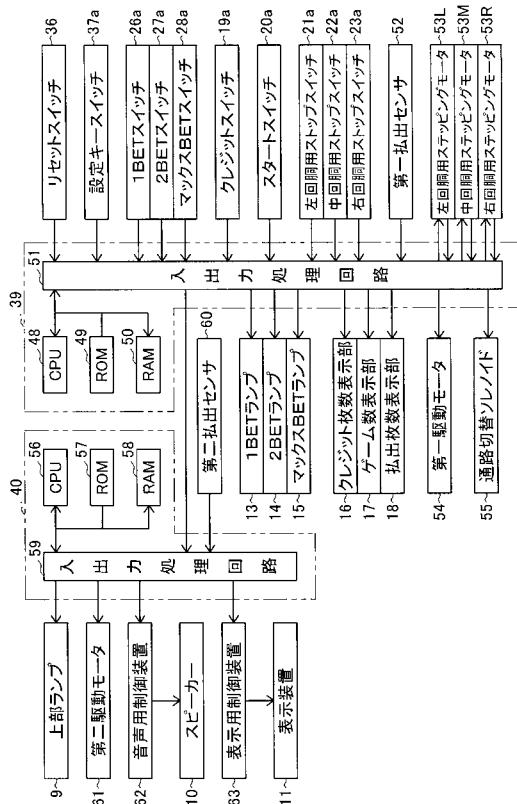
【図1】



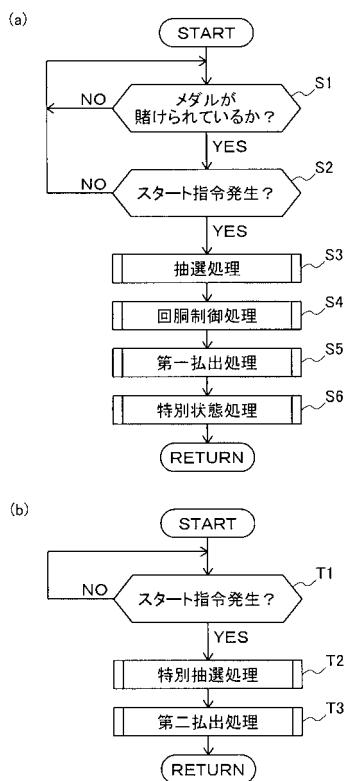
【図2】



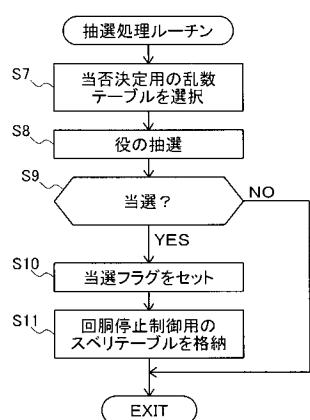
【図3】



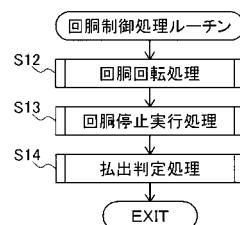
【図4】



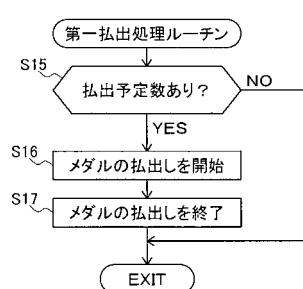
【図5】



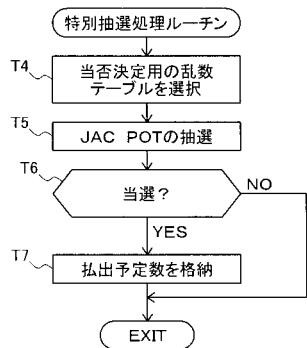
【図6】



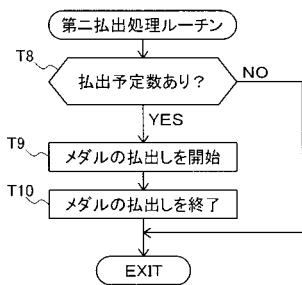
【図7】



【図8】



【図9】



【手続補正書】

【提出日】平成14年12月20日(2002.12.20)

【手続補正1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】特許請求の範囲

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技媒体の投入によって行われた遊技の結果に基づいて遊技媒体の払い出しを行う遊技機において、

遊技媒体の払い出し条件の多様化に対応可能となり、遊技者の興趣の低下を防止することができるよう構成されていることを特徴とする遊技機。