

(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2008-142419
(P2008-142419A)

(43) 公開日 平成20年6月26日(2008.6.26)

(51) Int.Cl.

A63F 5/04 (2006.01)

F I

A63F 5/04 513C

テーマコード (参考)

審査請求 未請求 請求項の数 12 O L (全 28 頁)

(21) 出願番号 特願2006-334978 (P2006-334978)
(22) 出願日 平成18年12月12日(2006.12.12)

(71) 出願人 390031783
サミー株式会社
東京都豊島区東池袋三丁目1番1号 サン
シャイン60
(74) 代理人 100088742
弁理士 竹山 宏明
(74) 代理人 100115680
弁理士 三島 広規
(72) 発明者 堀江 範郎
東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシ
ャイン60 サミー株式会社内

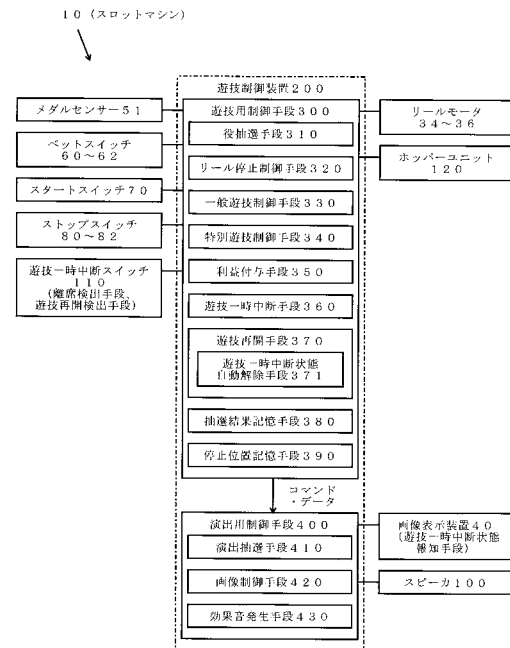
(54) 【発明の名称】 スロットマシン

(57) 【要約】

【課題】 スロットマシンに関し、回転リールの回転中に、遊技者がトイレ等により離席した際に、回転中の回転リールを一時停止させ、遊技者が遊技を再開後、一時停止中の回転リールを再始動させることができるようにしたものである。

【解決手段】 遊技制御装置(200)には、離席検出手段(110)により離席状態が検出されたことを条件に、回転中の回転リール(31~33)に対応するリールモータ(34~36)の駆動を停止させ、当該回転リール(31~33)を一時停止させることで遊技を一時中断させるための遊技一時中断手段(360)、遊技再開検出手段(110)により遊技再開状態が検出されたことを条件に、一時停止させていた回転リール(31~33)に対応するリールモータ(34~36)の駆動を開始させ、当該回転リール(31~33)の回転を再開させることで一時中断中の遊技を再開させるための遊技再開手段(370)を備える。

【選択図】 図1



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

表示窓に臨むとともに、外周に複数種類の図柄を表示する複数個の回転リールと、前記回転リールを個別に回転するための前記各回転リールに対応する複数個のリールモータと、

所定数の賭数設定を条件に、前記複数個のリールモータを駆動することで、前記複数個の回転リールの回転を開始させるためのスタートスイッチと、

前記各回転リールに対応するとともに、当該各回転リールの前記リールモータの駆動を停止させることで、当該回転リールの図柄を前記表示窓に停止表示可能な複数個のストップスイッチと、

前記複数個のリールモータ、前記スタートスイッチ、前記複数個のストップスイッチにそれぞれ接続され、遊技を制御するための遊技制御装置とを備え、

前記遊技制御装置には、

前記スタートスイッチの操作にもとづいて、役の当否を抽選により決定するための役抽選手段と、

前記役抽選手段の抽選結果、及び前記各ストップスイッチの操作にもとづいて、当該各ストップスイッチに対応する前記リールモータの駆動を制御することで、当該リールモータに対応する前記各回転リールの停止制御を行うためのリール停止制御手段とを備えるスロットマシンにおいて、

前記遊技制御装置には、

前記スロットマシンにおいて遊技を行っていた遊技者が、当該スロットマシンから離れた離席状態を検出するための離席検出手段と、

前記スロットマシンを離席した遊技者が、当該スロットマシンにおいて遊技を再開した遊技再開状態を検出するための遊技再開検出手段と、

前記回転リールの回転中に、前記離席検出手段により離席状態が検出されたことを条件に、当該回転中の前記回転リールに対応する前記リールモータの駆動を停止させ、当該回転リールを一時停止させることで遊技を一時中断させるための遊技一時中断手段と、

前記遊技一時中断手段による遊技の一時中断中に、前記遊技再開検出手段により遊技再開状態が検出されたことを条件に、一時停止させていた前記回転リールに対応する前記リールモータの駆動を開始させ、当該回転リールの回転を再開させることで一時中断中の遊技を再開させるための遊技再開手段とを備えていることを特徴とするスロットマシン。

【請求項 2】

請求項 1 に記載のスロットマシンであって、

前記遊技制御装置には、

前記役抽選手段の抽選結果を記憶するための抽選結果記憶手段を備え、

前記リール停止制御手段は、

前記遊技再開手段による遊技の再開後、前記抽選結果記憶手段に記憶された抽選結果、及び前記各ストップスイッチの操作にもとづいて、当該各ストップスイッチの操作に対応する前記各回転リールの停止制御を行うようにしていることを特徴とするスロットマシン。

【請求項 3】

請求項 1 又は請求項 2 に記載のスロットマシンであって、

前記遊技一時中断手段は、

前記リール停止制御手段による前記回転リールの停止制御により、予め設定した所定図柄の組み合わせを前記表示窓に停止表示させるようにしていることを特徴とするスロットマシン。

【請求項 4】

請求項 3 に記載のスロットマシンであって、

前記所定図柄の組み合わせは、再遊技図柄の組み合わせであることを特徴とするスロットマシン。

10

20

30

40

50

【請求項 5】

請求項 3 又は請求項 4 に記載のスロットマシンであって、
前記所定図柄の組み合わせは、ボーナス図柄の組み合わせであることを特徴とするスロットマシン。

【請求項 6】

請求項 3 ~ 5 のいずれか 1 項に記載のスロットマシンであって、
前記遊技一時中断手段には、
前記複数個の回転リールのうち、既に停止している回転リールの停止図柄に、前記所定図柄が含まれていない場合に、当該一部の回転リールの停止位置を記憶するための停止位置記憶手段を備え、

10

前記遊技一時中断手段は、
前記離席検出手段により離席状態が検出されたことを条件に、既に停止している前記一部の回転リールを、再度、回転させた後、全ての回転リールを一時停止することで、前記所定図柄の組み合わせを前記表示窓に停止表示させるとともに、

前記遊技再開手段による遊技の再開後、前記停止位置記憶手段に記憶された停止位置にもとづいて、前記一部の回転リールを停止させるようにしていることを特徴とするスロットマシン。

【請求項 7】

表示窓に臨むとともに、外周に複数種類の図柄を表示する複数個の回転リールと、
前記回転リールを個別に回転するための前記各回転リールに対応する複数個のリールモータと、

20

所定数の賭数設定を条件に、前記複数個のリールモータを駆動することで、前記複数個の回転リールの回転を開始させるためのスタートスイッチと、

前記各回転リールに対応するとともに、当該各回転リールの前記リールモータの駆動を停止させることで、当該回転リールの図柄を前記表示窓に停止表示可能な複数個のストップスイッチと、

前記複数個のリールモータ、前記スタートスイッチ、前記複数個のストップスイッチにそれぞれ接続され、遊技を制御するための遊技制御装置とを備え、

前記遊技制御装置には、
前記スタートスイッチの操作にもとづいて、役の当否を抽選により決定するための役抽選手段と、

30

前記役抽選手段の抽選結果、及び前記各ストップスイッチの操作にもとづいて、当該各ストップスイッチに対応する前記リールモータの駆動を制御することで、当該リールモータに対応する前記各回転リールの停止制御を行うためのリール停止制御手段とを備えるスロットマシンにおいて、

前記遊技制御装置には、

前記スロットマシンにおいて遊技を行っていた遊技者が、当該スロットマシンから離れた離席状態を検出するための離席検出手段と、

前記スロットマシンを離席した遊技者が、当該スロットマシンにおいて遊技を再開した遊技再開状態を検出するための遊技再開検出手段と、

40

前記回転リールの回転中に、前記離席検出手段により離席状態が検出されたことを条件に、当該回転中の前記回転リールに対応する前記リールモータを逆転させ、当該回転リールを逆転させることで遊技を一時中断させるための遊技一時中断手段と、

前記遊技一時中断手段による遊技の一時中断中に、前記遊技再開検出手段により遊技再開状態が検出されたことを条件に、逆転させていた前記回転リールに対応する前記リールモータを正転させ、当該回転リールを正転させることで一時中断中の遊技を再開させるための遊技再開手段とを備えていることを特徴とするスロットマシン。

【請求項 8】

表示窓に臨むとともに、外周に複数種類の図柄を表示する複数個の回転リールと、

前記回転リールを個別に回転するための前記各回転リールに対応する複数個のリールモ

50

ータと、

所定数の賭数設定を条件に、前記複数個のリールモータを駆動することで、前記複数個の回転リールの回転を開始させるためのスタートスイッチと、

前記各回転リールに対応するとともに、当該各回転リールの前記リールモータの駆動を停止させることで、当該回転リールの図柄を前記表示窓に停止表示可能な複数個のストップスイッチと、

前記複数個のリールモータ、前記スタートスイッチ、前記複数個のストップスイッチにそれぞれ接続され、遊技を制御するための遊技制御装置とを備え、

前記遊技制御装置には、

前記スタートスイッチの操作にもとづいて、役の当否を抽選により決定するための役抽選手段と、

前記役抽選手段の抽選結果、及び前記各ストップスイッチの操作にもとづいて、当該各ストップスイッチに対応する前記リールモータの駆動を制御することで、当該リールモータに対応する前記各回転リールの停止制御を行うためのリール停止制御手段とを備えるスロットマシンにおいて、

前記遊技制御装置には、

前記スロットマシンにおいて遊技を行っていた遊技者が、当該スロットマシンから離れた離席状態を検出するための離席検出手段と、

前記スロットマシンを離席した遊技者が、当該スロットマシンにおいて遊技を再開した遊技再開状態を検出するための遊技再開検出手段と、

前記回転リールの回転中に、前記離席検出手段により離席状態が検出されたことを条件に、当該回転中の前記回転リールに対応する前記リールモータの駆動を停止させ、当該回転リールに表示された前記図柄を、前記表示窓に表示された上下に隣接する2本のラインの中間に一時停止させることで遊技を一時中断させるための遊技一時中断手段と、

前記遊技一時中断手段による遊技の一時中断中に、前記遊技再開検出手段により遊技再開状態が検出されたことを条件に、前記一時停止していた前記回転リールに対応する前記リールモータの駆動を開始させ、当該回転リールの回転を再開させることで一時中断中の遊技を再開させるための遊技再開手段とを備えていることを特徴とするスロットマシン。

【請求項9】

請求項1～8のいずれか1項に記載のスロットマシンであって、

前記離席検出手段は、

遊技者が操作可能な遊技一時中断スイッチから構成されていることを特徴とするスロットマシン。

【請求項10】

請求項9に記載のスロットマシンであって、

前記遊技再開検出手段は、

前記遊技一時中断スイッチから構成され、

前記遊技一時中断スイッチは、

遊技者の1回目の操作により、離席状態の検出信号を遊技制御装置に出力し、

遊技者の2回目の操作により、遊技再開状態の検出信号を遊技制御装置に出力することを特徴とするスロットマシン。

【請求項11】

請求項10に記載のスロットマシンであって、

前記遊技再開手段には、

前記遊技一時中断スイッチからの離席状態の検出信号の入力を条件に、タイマーを始動し、予め設定された所定時間が経過後、遊技再開状態の検出信号を出力するための遊技一時中断状態自動解除手段を備えていることを特徴とするスロットマシン。

【請求項12】

請求項1～11のいずれか1項に記載のスロットマシンであって、

前記スロットマシンには、

10

20

30

40

50

前記遊技一時中断手段による遊技の一時中断状態に移行したことを遊技者に報知するための遊技一時中断状態報知手段を備えていることを特徴とするスロットマシン。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

この発明は、スロットマシンに関し、回転リールの回転中に、遊技者がトイレ等により離席した際に、回転中の回転リールを一時停止させ、遊技者が遊技を再開後、一時停止中の回転リールを再始動させることができるようにしたものである。

【背景技術】

【0002】

従来、自動停止時間が経過することでリールが自動停止したとき、すなわち遊技者が離席している可能性が高いときに、リール停止後に実行される演出を抑制することができるようにしたスロットマシンが知られている（例えば特許文献1の段落番号「0072」～「0075」、図10参照）。

【特許文献1】特開2005-80703号公報（段落番号「0072」～「0075」、図10）

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0003】

しかし、上記した従来のスロットマシンは、回転リールの回転中に、遊技者がトイレ等により離席すると、回転リールが自動停止してしまい、遊技を再開できないという問題点があった。

さらに、最近では回転リールの自動停止機能が付加されていないスロットマシンが存在し、回転リールの回転中に離席してしまうと、モータに負荷がかかるとともに、周りの遊技者に迷惑をかけるという問題点もあった。

【0004】

そこで、各請求項にそれぞれ記載された各発明は、上記した従来の技術の有する問題点に鑑みてなされたものであり、その目的とするところは、次の点にある。

（請求項1）

すなわち、請求項1に記載の発明は、次の点を目的とする。

すなわち、請求項1に記載の発明は、回転リールの回転中に、遊技者がトイレ等により離席した際に、回転中の回転リールを一時停止させ、遊技者が遊技を再開後、一時停止中の回転リールを再始動させることができるようにしたものである。

【0005】

さらに、回転リールの自動停止機能が付加されていない従来のスロットマシンに対しては、回転中の回転リールを一時停止させることができるので、モータの負荷や発熱等の軽減、及び、周りの遊技者へ迷惑をかけないという利点がある。

（請求項2）

請求項2に記載の発明は、上記した請求項1に記載の発明の目的に加え、次の点を目的とする。

【0006】

すなわち、請求項2に記載の発明は、回転リールの一時停止前の抽選結果にもとづいて、遊技の再開後、回転リールの停止制御を行うことができるようにしたものである。

その結果、遊技が一時中断されたことによって、当選していた役が消えてしまうという不都合の発生を解消できる。

（請求項3）

請求項3に記載の発明は、上記した請求項1又は請求項2に記載の発明の目的に加え、次の点を目的とする。

【0007】

すなわち、請求項3に記載の発明は、回転リールの一時停止前時に、予め設定した所定

10

20

30

40

50

図柄の組み合わせを停止表示させることができるようにしたものである。

(請求項4)

請求項4に記載の発明は、上記した請求項3に記載の発明の目的に加え、次の点を目的とする。

【0008】

すなわち、請求項4に記載の発明は、所定図柄の組み合わせとして、再遊技図柄の組み合わせを停止表示させることができるようにしたものである。

その結果、遊技者が離席して戻ってきた際に、通常遊技と同じ感覚で遊技を再開させることができる。

(請求項5)

請求項5に記載の発明は、上記した請求項3又は請求項4に記載の発明の目的に加え、次の点を目的とする。

【0009】

すなわち、請求項5に記載の発明は、所定図柄の組み合わせとして、ボーナス図柄の組み合わせを停止表示させることができるようにしたものである。

その結果、ボーナス図柄が揃っているため、他の遊技客が着席しようとしても、遊技中であることが容易にわかる。

(請求項6)

請求項6に記載の発明は、上記した請求項3～5のいずれか1項に記載の発明の目的に加え、次の点を目的とする。

【0010】

すなわち、請求項6に記載の発明は、複数個の回転リールのうち、一部が既に停止し、所定図柄の組み合わせを停止表示することができない場合に、既に停止した回転リールを再始動させた後、所定図柄の組み合わせを停止表示させることができるようにしたものである。

(請求項7)

請求項7に記載の発明は、次の点を目的とする。

【0011】

すなわち、請求項7に記載の発明は、回転リールの回転中に、遊技者がトイレ等により離席した際に、回転中の回転リールを逆転させ、遊技者が遊技を再開後、逆転中の回転リールを正転させることができるようにしたものである。

(請求項8)

請求項8に記載の発明は、次の点を目的とする。

【0012】

すなわち、請求項8に記載の発明は、回転リールの回転中に、遊技者がトイレ等により離席した際に、回転中の回転リールを上下に隣接するラインの中間に一時停止させ、遊技者が遊技を再開後、逆転中の回転リールを正転させることができるようにしたものである。

(請求項9)

請求項9に記載の発明は、上記した請求項1～8のいずれか1項に記載の発明の目的に加え、次の点を目的とする。

【0013】

すなわち、請求項9に記載の発明は、遊技者が遊技一時中断スイッチを操作することにより、遊技者の離席状態を入力することができるようにしたものである。

(請求項10)

請求項10に記載の発明は、上記した請求項9に記載の発明の目的に加え、次の点を目的とする。

【0014】

すなわち、請求項10に記載の発明は、遊技一時中断スイッチにより、遊技者の離席状態と、遊技の再開とを遊技者が入力することができるようにしたものである。

10

20

30

40

50

(請求項 1 1)

請求項 1 1 に記載の発明は、上記した請求項 1 0 に記載の発明の目的に加え、次の点を目的とする。

【0015】

すなわち、請求項 1 1 に記載の発明は、遊技一時中断状態を自動的に解除することができるようにしたものである。

(請求項 1 2)

請求項 1 2 に記載の発明は、上記した請求項 1 ~ 1 1 のいずれか 1 項に記載の発明の目的に加え、次の点を目的とする。

【0016】

すなわち、請求項 1 2 に記載の発明は、遊技の一時中断状態に移行したことを遊技者に報知することができるようにしたものである。

【課題を解決するための手段】

【0017】

各請求項にそれぞれ記載された各発明は、上記した各目的を達成するためになされたものであり、各発明の特徴点を図面に示した発明の実施の形態を用いて、以下に説明する。

なお、カッコ内の符号は、発明の実施の形態において用いた符号を示し、本発明の技術的範囲を限定するものではない。

また、図面番号も、発明の実施の形態において用いた図番を示し、本発明の技術的範囲を限定するものではない。

(請求項 1)

請求項 1 に記載の発明は、次の点を特徴とする。

【0018】

第 1 に、スロットマシン(10)には、例えば図 1 ~ 2 に示すように、次の構成を備える。

(1) 回転リール(31~33)

回転リール(31~33)は、複数個、例えば 3 個有り、表示窓(20)に臨むとともに、外周に複数種類の図柄(a~c)を表示するものである。

なお、回転リール(31~33)の個数として、3 個を例示したが、これに限定されず、2 個或いは 4 個以上でも良い。

【0019】

(2) リールモータ(34~36)

リールモータ(34~36)は、複数個、例えば 3 個有り、回転リール(31~33)を個別に回転するための各回転リール(31~33)に対応するものである。

なお、リールモータ(34~36)の個数として、3 個を例示したが、これに限定されず、2 個或いは 4 個以上でも良い。

【0020】

(3) スタートスイッチ(70)

スタートスイッチ(70)は、所定数の賭数設定を条件に、複数個(例えば 3 個)のリールモータ(34~36)を駆動することで、複数個(例えば 3 個)の回転リール(31~33)の回転を開始させるためのものである。

なお、所定数の賭数設定を条件としては、例えばメダル投入口(50)からの遊技媒体(例えばメダル)の投入、クレジットを利用したのベットスイッチ(60~62)の操作による賭数の設定、さらにカードの度数等が考えられるが、これらに限定されるものではない。

【0021】

(4) ストップスイッチ(80~82)

ストップスイッチ(80~82)は、複数個、例えば 3 個有り、各回転リール(31~33)に対応するとともに、当該各回転リール(31~33)のリールモータ(34~36)の駆動を停止させることで、当該回転リール(31~33)の図柄(a~c)を表示窓(20)に停止表示可能なものである。

【0022】

10

20

30

40

50

なお、ストップスイッチ(80~82)の個数として、3個を例示したが、これに限定されず、2個或いは4個以上でも良い。

(5) 遊技制御装置(200)

遊技制御装置(200)は、例えば図1に示すように、複数個(例えば3個)のリールモータ(34~36)、スタートスイッチ(70)、複数個(例えば3個)のストップスイッチ(80~82)にそれぞれ接続され、遊技を制御するためのものである。

【0023】

第2に、遊技制御装置(200)には、例えば図1に示すように、次の構成を備える。

(6) 役抽選手段(310)

役抽選手段(310)は、スタートスイッチ(70)の操作にもとづいて、役の当否を抽選により決定するためのものである。

10

(7) リール停止制御手段(320)

リール停止制御手段(320)は、役抽選手段(310)の抽選結果、及び各ストップスイッチ(80~82)の操作にもとづいて、当該各ストップスイッチ(80~82)に対応するリールモータ(34~36)の駆動を制御することで、当該リールモータ(34~36)に対応する各回転リール(31~33)の停止制御を行うためのものである。

【0024】

第3に、遊技制御装置(200)には、例えば図1に示すように、次の構成を備える。

(8) 離席検出手段(例えば遊技一時中断スイッチ110)

離席検出手段(例えば遊技一時中断スイッチ110)は、スロットマシン(10)において遊技を行っていた遊技者が、当該スロットマシン(10)から離れた離席状態を検出するためのものである。

20

【0025】

なお、離席検出手段として、遊技一時中断スイッチ(110)を例示したが、これに限定されない。

(9) 遊技再開検出手段(例えば遊技一時中断スイッチ110)

遊技再開検出手段(例えば遊技一時中断スイッチ110)は、スロットマシン(10)を離席した遊技者が、当該スロットマシン(10)において遊技を再開した遊技再開状態を検出するためのものである。

30

【0026】

なお、遊技再開検出手段として、遊技一時中断スイッチ(110)を例示したが、これに限定されない。

(10) 遊技一時中断手段(360)

遊技一時中断手段(360)は、回転リール(31~33)の回転中に、離席検出手段(例えば遊技一時中断スイッチ110)により離席状態が検出されたことを条件に、当該回転中の回転リール(31~33)に対応するリールモータ(34~36)の駆動を停止させ、例えば図6に示すように、当該回転リール(31~33)を一時停止させることで遊技を一時中断させるためのものである。

【0027】

(11) 遊技再開手段(370)

遊技再開手段(370)は、遊技一時中断手段(360)による遊技の一時中断中に、遊技再開検出手段(例えば遊技一時中断スイッチ110)により遊技再開状態が検出されたことを条件に、一時停止させていた回転リール(31~33)に対応するリールモータ(34~36)の駆動を開始させ、当該回転リール(31~33)の回転を再開させることで一時中断中の遊技を再開させるためのものである。

40

(請求項2)

請求項2に記載の発明は、上記した請求項1に記載の発明の特徴点に加え、次の点を特徴とする。

【0028】

第1に、遊技制御装置(200)には、例えば図1に示すように、次の構成を備える。

50

(1) 抽選結果記憶手段(380)

抽選結果記憶手段(380)は、役抽選手段(310)の抽選結果を記憶するためのものである。

第2に、リール停止制御手段(320)は、遊技再開手段(370)による遊技の再開後、抽選結果記憶手段(380)に記憶された抽選結果、及び各ストップスイッチ(80~82)の操作にもとづいて、当該各ストップスイッチ(80~82)の操作に対応する各回転リール(31~33)の停止制御を行うようにしている。

(請求項3)

請求項3に記載の発明は、上記した請求項1又は請求項2に記載の発明の特徴点に加え、次の点を特徴とする。

【0029】

すなわち、遊技一時中断手段(360)は、リール停止制御手段(320)による回転リール(31~33)の停止制御により、予め設定した所定図柄(a~c)の組み合わせを表示窓(20)に停止表示させるようにしている。

(請求項4)

請求項4に記載の発明は、上記した請求項3に記載の発明の特徴点に加え、次の点を特徴とする。

【0030】

すなわち、所定図柄の組み合わせは、例えば図6に示すように、再遊技図柄(a~c)の組み合わせである。

(請求項5)

請求項5に記載の発明は、上記した請求項3又は請求項4に記載の発明の特徴点に加え、次の点を特徴とする。

【0031】

すなわち、所定図柄の組み合わせは、図示しないが、ボーナス図柄の組み合わせである。

(請求項6)

請求項6に記載の発明は、上記した請求項3~5のいずれか1項に記載の発明の特徴点に加え、次の点を特徴とする。

【0032】

第1に、遊技一時中断手段(360)には、例えば図1に示すように、次の構成を備える。

(1) 停止位置記憶手段(390)

停止位置記憶手段(390)は、複数個(例えば3個)の回転リール(31~33)のうち、既に停止している回転リール(31~33)の停止図柄に、所定図柄(a~c)が含まれていない場合に、当該一部の回転リール(31~33)の停止位置を記憶するためのものである。

【0033】

第2に、遊技一時中断手段(360)は、離席検出手段(例えば遊技一時中断スイッチ110)により離席状態が検出されたことを条件に、既に停止している一部の回転リール(31~33)を、再度、回転させた後、全ての回転リール(31~33)を一時停止することで、所定図柄(a~c)の組み合わせを表示窓(20)に停止表示させるとともに、遊技再開手段(370)による遊技の再開後、停止位置記憶手段(390)に記憶された停止位置にもとづいて、一部の回転リール(31~33)を停止させるようにしている。

(請求項7)

請求項7に記載の発明は、次の点を特徴とする。

【0034】

第1に、スロットマシン(10)には、例えば図1~2に示すように、次の構成を備える。

(1) 回転リール(31~33)

回転リール(31~33)は、複数個、例えば3個有り、表示窓(20)に臨むとともに、外周に複数種類の図柄(a~c)を表示するものである。

なお、回転リール(31~33)の個数として、3個を例示したが、これに限定されず、2個或いは4個以上でも良い。

10

20

30

40

50

【 0 0 3 5 】

(2) リールモータ(34~36)

リールモータ(34~36)は、複数個、例えば3個有り、回転リール(31~33)を個別に回転するための各回転リール(31~33)に対応するものである。

なお、リールモータ(34~36)の個数として、3個を例示したが、これに限定されず、2個或いは4個以上でも良い。

【 0 0 3 6 】

(3) スタートスイッチ(70)

スタートスイッチ(70)は、所定数の賭数設定を条件に、複数個(例えば3個)のリールモータ(34~36)を駆動することで、複数個(例えば3個)の回転リール(31~33)の回転を開始させるためのものである。

なお、所定数の賭数設定を条件としては、例えばメダル投入口(50)からの遊技媒体(例えばメダル)の投入、クレジットを利用したベットスイッチ(60~62)の操作による賭数の設定、さらにカードの度数等が考えられるが、これらに限定されるものではない。

【 0 0 3 7 】

(4) ストップスイッチ(80~82)

ストップスイッチ(80~82)は、複数個、例えば3個有り、各回転リール(31~33)に対応するとともに、当該各回転リール(31~33)のリールモータ(34~36)の駆動を停止させることで、当該回転リール(31~33)の図柄(a~c)を表示窓(20)に停止表示可能なものである。

【 0 0 3 8 】

なお、ストップスイッチ(80~82)の個数として、3個を例示したが、これに限定されず、2個或いは4個以上でも良い。

(5) 遊技制御装置(200)

遊技制御装置(200)は、例えば図1に示すように、複数個(例えば3個)のリールモータ(34~36)、スタートスイッチ(70)、複数個(例えば3個)のストップスイッチ(80~82)にそれぞれ接続され、遊技を制御するためのものである。

【 0 0 3 9 】

第2に、遊技制御装置(200)には、例えば図1に示すように、次の構成を備える。

(6) 役抽選手段(310)

役抽選手段(310)は、スタートスイッチ(70)の操作にもとづいて、役の当否を抽選により決定するためのものである。

(7) リール停止制御手段(320)

リール停止制御手段(320)は、役抽選手段(310)の抽選結果、及び各ストップスイッチ(80~82)の操作にもとづいて、当該各ストップスイッチ(80~82)に対応するリールモータ(34~36)の駆動を制御することで、当該リールモータ(34~36)に対応する各回転リール(31~33)の停止制御を行うためのものである。

【 0 0 4 0 】

第3に、遊技制御装置(200)には、例えば図1に示すように、次の構成を備える。

(8) 離席検出手段(例えば遊技一時中断スイッチ110)

離席検出手段(例えば遊技一時中断スイッチ110)は、スロットマシン(10)において遊技を行っていた遊技者が、当該スロットマシン(10)から離れた離席状態を検出するためのものである。

【 0 0 4 1 】

なお、離席検出手段として、遊技一時中断スイッチ(110)を例示したが、これに限定されない。

(9) 遊技再開検出手段(例えば遊技一時中断スイッチ110)

遊技再開検出手段(例えば遊技一時中断スイッチ110)は、スロットマシン(10)を離席した遊技者が、当該スロットマシン(10)において遊技を再開した遊技再開状態を検出するためのものである。

10

20

30

40

50

【 0 0 4 2 】

なお、遊技再開検出手段として、遊技一時中断スイッチ(110)を例示したが、これに限定されない。

(1 0) 遊技一時中断手段(360)

遊技一時中断手段(360)は、回転リール(31~33)の回転中に、離席検出手段(例えば遊技一時中断スイッチ110)により離席状態が検出されたことを条件に、当該回転中の回転リール(31~33)に対応するリールモータ(34~36)を逆転させ、例えば図7に示すように、当該回転リール(31~33)を逆転させることで遊技を一時中断させるためのものである。

【 0 0 4 3 】

(1 1) 遊技再開手段(370)

遊技再開手段(370)は、遊技一時中断手段(360)による遊技の一時中断中に、遊技再開検出手段(例えば遊技一時中断スイッチ110)により遊技再開状態が検出されたことを条件に、逆転させていた回転リール(31~33)に対応するリールモータ(34~36)を正転させ、当該回転リール(31~33)を正転させることで一時中断中の遊技を再開させるためのものである。

(請求項8)

請求項8に記載の発明は、上記した請求項1~7のいずれか1項に記載の発明の特徴点に加え、次の点を特徴とする。

【 0 0 4 4 】

第1に、スロットマシン(10)には、例えば図1~2に示すように、次の構成を備える。

(1) 回転リール(31~33)

回転リール(31~33)は、複数個、例えば3個有り、表示窓(20)に臨むとともに、外周に複数種類の図柄(a~c)を表示するものである。

なお、回転リール(31~33)の個数として、3個を例示したが、これに限定されず、2個或いは4個以上でも良い。

【 0 0 4 5 】

(2) リールモータ(34~36)

リールモータ(34~36)は、複数個、例えば3個有り、回転リール(31~33)を個別に回転するための各回転リール(31~33)に対応するものである。

なお、リールモータ(34~36)の個数として、3個を例示したが、これに限定されず、2個或いは4個以上でも良い。

【 0 0 4 6 】

(3) スタートスイッチ(70)

スタートスイッチ(70)は、所定数の賭数設定を条件に、複数個(例えば3個)のリールモータ(34~36)を駆動することで、複数個(例えば3個)の回転リール(31~33)の回転を開始させるためのものである。

なお、所定数の賭数設定を条件としては、例えばメダル投入口(50)からの遊技媒体(例えばメダル)の投入、クレジットを利用したのベットスイッチ(60~62)の操作による賭数の設定、さらにカードの度数等が考えられるが、これらに限定されるものではない。

【 0 0 4 7 】

(4) ストップスイッチ(80~82)

ストップスイッチ(80~82)は、複数個、例えば3個有り、各回転リール(31~33)に対応するとともに、当該各回転リール(31~33)のリールモータ(34~36)の駆動を停止させることで、当該回転リール(31~33)の図柄(a~c)を表示窓(20)に停止表示可能なものである。

【 0 0 4 8 】

なお、ストップスイッチ(80~82)の個数として、3個を例示したが、これに限定されず、2個或いは4個以上でも良い。

(5) 遊技制御装置(200)

遊技制御装置(200)は、例えば図1に示すように、複数個(例えば3個)のリールモータ

10

20

30

40

50

タ(34~36)、スタートスイッチ(70)、複数個(例えば3個)のストップスイッチ(80~82)にそれぞれ接続され、遊技を制御するためのものである。

【0049】

第2に、遊技制御装置(200)には、例えば図1に示すように、次の構成を備える。

(6) 役抽選手段(310)

役抽選手段(310)は、スタートスイッチ(70)の操作にもとづいて、役の当否を抽選により決定するためのものである。

(7) リール停止制御手段(320)

リール停止制御手段(320)は、役抽選手段(310)の抽選結果、及び各ストップスイッチ(80~82)の操作にもとづいて、当該各ストップスイッチ(80~82)に対応するリールモータ(34~36)の駆動を制御することで、当該リールモータ(34~36)に対応する各回転リール(31~33)の停止制御を行うためのものである。

【0050】

第3に、遊技制御装置(200)には、例えば図1に示すように、次の構成を備える。

(8) 離席検出手段(例えば遊技一時中断スイッチ110)

離席検出手段(例えば遊技一時中断スイッチ110)は、スロットマシン(10)において遊技を行っていた遊技者が、当該スロットマシン(10)から離れた離席状態を検出するためのものである。

【0051】

なお、離席検出手段として、遊技一時中断スイッチ(110)を例示したが、これに限定されない。

(9) 遊技再開検出手段(例えば遊技一時中断スイッチ110)

遊技再開検出手段(例えば遊技一時中断スイッチ110)は、スロットマシン(10)を離席した遊技者が、当該スロットマシン(10)において遊技を再開した遊技再開状態を検出するためのものである。

【0052】

なお、遊技再開検出手段として、遊技一時中断スイッチ(110)を例示したが、これに限定されない。

(10) 遊技一時中断手段(360)

遊技一時中断手段(360)は、回転リール(31~33)の回転中に、離席検出手段(例えば遊技一時中断スイッチ110)により離席状態が検出されたことを条件に、当該回転中の回転リール(31~33)に対応するリールモータ(34~36)の駆動を停止させ、例えば図8に示すように、当該回転リール(31~33)に表示された図柄(a~c)を、表示窓(20)に表示された上下に隣接する2本のライン(21~25)の間に一時停止させることで遊技を一時中断させるためのものである。

【0053】

(11) 遊技再開手段(370)

遊技再開手段(370)は、遊技一時中断手段(360)による遊技の一時中断中に、遊技再開検出手段(例えば遊技一時中断スイッチ110)により遊技再開状態が検出されたことを条件に、一時停止していた回転リール(31~33)に対応するリールモータ(34~36)の駆動を開始させ、当該回転リール(31~33)の回転を再開させることで一時中断中の遊技を再開させるためのものである。

(請求項9)

請求項9に記載の発明は、上記した請求項1~8のいずれか1項に記載の発明の特徴点に加え、次の点を特徴とする。

【0054】

すなわち、離席検出手段は、遊技者が操作可能な遊技一時中断スイッチ(110)から構成されている。

(請求項10)

請求項10に記載の発明は、上記した請求項9に記載の発明の特徴点に加え、次の点を

特徴とする。

【0055】

第1に、遊技再開検出手段は、遊技一時中断スイッチ(110)から構成されている。

第2に、遊技一時中断スイッチ(110)は、遊技者の1回目の操作により、離席状態の検出信号を遊技制御装置(200)に出力し、遊技者の2回目の操作により、遊技再開状態の検出信号を遊技制御装置(200)に出力する。

(請求項11)

請求項11に記載の発明は、上記した請求項10に記載の発明の特徴点に加え、次の点を特徴とする。

【0056】

すなわち、遊技再開手段(370)には、例えば図1に示すように、次の構成を備える。

(1)遊技一時中断状態自動解除手段(371)

遊技一時中断状態自動解除手段(371)は、遊技一時中断スイッチ(110)からの離席状態の検出信号の入力を条件に、タイマーを始動し、予め設定された所定時間(例えば15分)が経過後、遊技再開状態の検出信号を出力するためのものである。

【0057】

なお、所定時間として、トイレ休憩の15分を例示したが、これに限定されず、例えば食事休憩の場合には45分程度を設定しても良い。

(請求項12)

請求項12に記載の発明は、上記した請求項1～11のいずれか1項に記載の発明の特徴点に加え、次の点を特徴とする。

【0058】

すなわち、スロットマシン(10)には、例えば図1に示すように、次の構成を備える。

(1)遊技一時中断状態報知手段(例えば画像表示装置40)

遊技一時中断状態報知手段(例えば画像表示装置40)は、遊技一時中断手段(360)による遊技の一時中断状態に移行したことを遊技者に報知するためのものである。

遊技一時中断状態報知手段として、画像表示装置(40)を例示したが、これに限定されず、ランプを点灯させたり、内部の照明を逆に消灯させたり、或いは音声を発生させたり、或いは消音することで報知するようにしても良い。

【発明の効果】

【0059】

本発明は、以上のように構成されているので、以下に記載されるような効果を奏する。

(請求項1)

請求項1に記載の発明によれば、次のような効果を奏する。

すなわち、請求項1に記載の発明によれば、回転リールの回転中に、遊技者がトイレ等により離席した際に、回転中の回転リールを一時停止させ、遊技者が遊技を再開後、一時停止中の回転リールを再始動させることができる。

【0060】

さらに、回転リールの自動停止機能が付加されていない従来のスロットマシンに対しては、回転中の回転リールを一時停止させることができるので、モータの負荷や発熱等の軽減、及び、周りの遊技者へ迷惑をかけないという利点がある。

(請求項2)

請求項2に記載の発明によれば、上記した請求項1に記載の発明の効果に加え、次のような効果を奏する。

【0061】

すなわち、請求項2に記載の発明によれば、回転リールの一時停止前の抽選結果にもとづいて、遊技の再開後、回転リールの停止制御を行うことができる。

その結果、遊技が一時中断されたことによって、当選していた役が消えてしまうという不都合の発生を解消できる。

(請求項3)

10

20

30

40

50

請求項 3 に記載の発明によれば、上記した請求項 1 又は請求項 2 に記載の発明の効果に加え、次のような効果を奏する。

【 0 0 6 2 】

すなわち、請求項 3 に記載の発明によれば、回転リールの一時停止前時に、予め設定した所定図柄の組み合わせを停止表示させることができる。

(請求項 4)

請求項 4 に記載の発明によれば、上記した請求項 3 に記載の発明の効果に加え、次のような効果を奏する。

【 0 0 6 3 】

すなわち、請求項 4 に記載の発明によれば、所定図柄の組み合わせとして、再遊技図柄の組み合わせを停止表示させることができる。

その結果、遊技者が離席して戻ってきた際に、通常遊技と同じ感覚で遊技を再開させることができる。

(請求項 5)

請求項 5 に記載の発明によれば、上記した請求項 3 又は請求項 4 に記載の発明の効果に加え、次のような効果を奏する。

【 0 0 6 4 】

すなわち、請求項 5 に記載の発明によれば、所定図柄の組み合わせとして、ボーナス図柄の組み合わせを停止表示させることができる。

その結果、ボーナス図柄が揃っているため、他の遊技客が着席しようとしても、遊技中であることが容易にわかる。

(請求項 6)

請求項 6 に記載の発明によれば、上記した請求項 3 ~ 5 のいずれか 1 項に記載の発明の効果に加え、次のような効果を奏する。

【 0 0 6 5 】

すなわち、請求項 6 に記載の発明によれば、複数個の回転リールのうち、一部が既に停止し、所定図柄の組み合わせを停止表示することができない場合に、既に停止した回転リールを再始動させた後、所定図柄の組み合わせを停止表示させることができる。

(請求項 7)

請求項 7 に記載の発明によれば、次のような効果を奏する。

【 0 0 6 6 】

すなわち、請求項 7 に記載の発明によれば、回転リールの回転中に、遊技者がトイレ等により離席した際に、回転中の回転リールを逆転させ、遊技者が遊技を再開後、逆転中の回転リールを正転させることができる。

(請求項 8)

請求項 8 に記載の発明によれば、次のような効果を奏する。

【 0 0 6 7 】

すなわち、請求項 8 に記載の発明によれば、回転リールの回転中に、遊技者がトイレ等により離席した際に、回転中の回転リールを上下に隣接するラインの中間に一時停止させ、遊技者が遊技を再開後、逆転中の回転リールを正転させることができる。

(請求項 9)

請求項 9 に記載の発明によれば、上記した請求項 1 ~ 8 のいずれか 1 項に記載の発明の効果に加え、次のような効果を奏する。

【 0 0 6 8 】

すなわち、請求項 9 に記載の発明によれば、遊技者が遊技一時中断スイッチを操作することにより、遊技者の離席状態を入力することができる。

(請求項 10)

請求項 10 に記載の発明によれば、上記した請求項 9 に記載の発明の効果に加え、次のような効果を奏する。

【 0 0 6 9 】

10

20

30

40

50

すなわち、請求項 10 に記載の発明によれば、遊技一時中断スイッチにより、遊技者の離席状態と、遊技の再開とを遊技者が入力することができる。

(請求項 11)

請求項 11 に記載の発明によれば、上記した請求項 10 に記載の発明の効果に加え、次のような効果を奏する。

【0070】

すなわち、請求項 11 に記載の発明によれば、遊技一時中断状態を自動的に解除することができる。

(請求項 12)

請求項 12 に記載の発明によれば、上記した請求項 1 ~ 11 のいずれか 1 項に記載の発明の効果に加え、次のような効果を奏する。

【0071】

すなわち、請求項 12 に記載の発明によれば、遊技の一時中断状態に移行したことを遊技者に報知することができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0072】

(図面の説明)

図 1 ~ 6 は、本発明の第 1 の実施の形態の一例をそれぞれ示すものである。

図 1 は、スロットマシンの動作を説明するための概略ブロック図、図 2 はスロットマシンの概略正面図、図 3 ~ 4 は回転リールの一時停止処理を説明するためのフローチャート、図 5 ~ 6 は表示窓に表示される回転リールの回転・一時停止状態を説明するための説明図をそれぞれ示すものである。

【0073】

図 7 は、本発明の第 2 の実施の形態の一例を示し、同図は図 5 に対応し、回転リールの逆転状態を説明するための説明図である。

図 8 は、本発明の第 3 の実施の形態の一例を示し、同図は図 6 に対応し、回転リールの一時停止状態を説明するための説明図である。

(スロットマシン 10)

図 2 中、10 は、スロットマシンを示すものである。

【0074】

スロットマシン 10 の高さの中央には、透明な方形の表示窓 20 を設けている。

表示窓 20 の内部には、リールユニット 30 を配置している。

リールユニット 30 は、表示窓 20 に臨む複数個、例えば 3 個の回転リール 31 ~ 33 と、各回転リール 31 ~ 33 を個々に回転可能な、複数個、例えば 3 個の回転リール 31 ~ 33 と同数の 3 個のリールモータ 34 ~ 36 (図 1 参照) とを備える。

【0075】

なお、回転リール 31 ~ 33 及びリールモータ 34 ~ 36 の個数は、3 個に限定されず、2 個、或いは 4 個以上でも良い。

各回転リール 31 ~ 33 には、図 6 に示すように、外周に複数種類の図柄 a ~ c が表示されている。また、表示窓 20 には、複数段、例えば上・中・下段の計 3 個の図柄 a ~ c が停止表示されるようにしているが、これに限定されず、1 個の図柄 a ~ c が停止表示されるようにして良い。

【0076】

表示窓 20 の上方の中央には、遊技一時中断状態報知手段の一例である画像表示装置 40 を設けている。

画像表示装置 40 は、画像を表示可能なものであり、例えば液晶ユニットから構成されている。

なお、遊技一時中断状態報知手段として、画像表示装置 40 を例示したが、これに限定されず、ランプを点灯させたり、内部の照明を逆に消灯させたり、或いは音声を発生させたり、或いは消音することで報知するようによっても良い。また、画像表示装置 40 として、液

10

20

30

40

50

晶ユニットを例示したが、これに限定されず、例えばドット・マトリックス等から構成しても良い。

【0077】

表示窓20の下側には、図2の向かって右側に、メダル投入口50を設けている。メダル投入口50は、メダルを投入するためのものである。

メダル投入口50の図2の向かって左側には、複数個、例えば3個のベットスイッチ60～62を設けている。3個のベットスイッチ60～62のうち、図2の向かって左側のMAXベットスイッチ60は、最大投入枚数、例えば3枚のクレジットメダルをスロットマシン10の内部に投入するためのものである。残る2個のベットスイッチ61～62のうち、スロットマシン10の手前側に位置する2ベットスイッチ61は、2枚のクレジットメダルをスロットマシン10の内部に投入するためのものである。残るスロットマシン10の奥側に位置する1ベットスイッチ62は、1枚のクレジットメダルをスロットマシン10の内部に投入するためのものである。

【0078】

なお、ベットスイッチ60～62の個数は、3個に限定されず、単数としても良いし、2個、或いは4個以上としても良い。

3個のベットスイッチ60～62の下側には、スタートスイッチ70を設けている。

スタートスイッチ70は、所定数の賭数設定を条件に、3個のリールモータ34～36を駆動することで、3個の回転リール31～33の回転を開始させるためのものである。

【0079】

なお、所定数の賭数設定を条件としては、メダル投入口50からのメダルの投入、後述するが、クレジットを利用したのベットスイッチ60～62の操作による賭数の設定、さらにカードの度数等が考えられるが、これらに限定されるものではない。

具体的には、スタートスイッチ70は、レバー状に形成され、レバーを傾けることで操作する。スタートスイッチ70を操作すると、リールユニット30の駆動が開始され、3個のリールモータ34～36(図1参照)が回転する。

【0080】

スタートスイッチ70の向かって右隣には、複数個、例えば3個の回転リール31～33と同数の3個のストップスイッチ80～82を設けている。

3個のストップスイッチ80～82は、リールユニット30の駆動を停止するためのものである。向かって左側のストップスイッチ80を操作すると、左側の回転リール31の回転が停止する。同様に、中央のストップスイッチ81を操作すると、中央の回転リール32の回転が停止する。右側のストップスイッチ82を操作すると、右側の回転リール33の回転が停止する。

【0081】

なお、ストップスイッチ80～82は、3個に限定されず、回転リール31～33やリールモータ34～36の個数と等しければ良い。

3個のストップスイッチ80～82の下側には、メダル貯留皿90を設けている。

メダル貯留皿90には、後述する図1のホッパーユニット120から払い出されたメダルが貯留される。

【0082】

メダル貯留皿90の右側には、1個のスピーカ100が配置されている。スピーカ100からは、各種の効果音が発生される。

また、メダル投入口50の図2の向かって左隣りには、遊技一時中断スイッチ110を設けている。

遊技一時中断スイッチ110は、遊技者の1回目の操作により、離席状態の検出信号を、後述する図1の遊技制御装置200に出力し、後述するが、離席検出手段として機能する。

【0083】

また、遊技一時中断スイッチ110は、遊技者の2回目の操作により、遊技再開状態の検出信号を遊技制御装置200に出力し、後述するが、遊技再開検出手段として機能する。

なお、離席検出手段は、スロットマシン10において遊技を行っていた遊技者が、当該スロットマシン10から離れた離席状態を検出するためのものであり、遊技一時中断スイッチ110に限定されない。

【0084】

また、遊技再開検出手段は、スロットマシン10を離席した遊技者が、当該スロットマシン10において遊技を再開した遊技再開状態を検出するためのものであり、遊技一時中断スイッチ110に限定されない。

(遊技制御装置200)

つぎに、図1を用いて、遊技制御装置200について説明する。

【0085】

遊技制御装置200は、スロットマシン10の内部に設けられ、遊技の進行を制御するためのものである。

具体的には、遊技制御装置200は、大別すると、次の2つの手段を備える。

なお、次の(1)~(2)の手段の説明については、後述する。

(1)遊技用制御手段300

(2)演出用制御手段400

なお、遊技制御装置200の手段は、上記した(1)~(2)に限定されない。

(遊技用制御手段300)

つぎに、図1を用いて、遊技用制御手段300について説明する。

【0086】

遊技用制御手段300は、遊技の進行を制御するためのものである。

具体的には、遊技用制御手段300は、コンピュータであって、図示しないが、例えばCPUを中心に構成され、ROMやRAM等の記録媒体、I/O等を備えている。

また、記録媒体は、ROMやRAMに限定されず、そのほか電氣的・磁氣的・光学的なメモリーやディスク等でも良い。

【0087】

遊技用制御手段300のCPU(図示せず)は、記録媒体、例えばROMに記録されたプログラムを読み込むことで、図1に示すように、次の手段として機能する。

なお、次の(1)~(9)の手段の説明については、後述する。

(1)役抽選手段310

(2)リール停止制御手段320

(3)一般遊技制御手段330

(4)特別遊技制御手段340

(5)利益付与手段350

(6)遊技一時中断手段360

(7)遊技再開手段370

(8)抽選結果記憶手段380

(9)停止位置記憶手段390

なお、遊技用制御手段300の手段は、上記した(1)~(9)に限定されない。

(遊技用制御手段300の入力段)

つぎに、図1を用いて、遊技用制御手段300の入力段について説明する。

【0088】

遊技用制御手段300の入力段には、次のパーツがそれぞれ接続されている。

なお、遊技用制御手段300の入力段に接続されるパーツは、次の(1)~(5)に限定されない。

(1)メダルセンサー51

メダルセンサー51は、メダル投入口50の内部に設けられ、メダル投入口50に投入されたメダルを検出するためのものである。

【0089】

(2)ベットスイッチ60~62

10

20

30

40

50

(3) スタートスイッチ70

(4) ストップスイッチ80～82

(5) 遊技一時中断スイッチ110 (離席検出手段、遊技再開検出手段)

(遊技用制御手段300の出力段)

つぎに、図 1 を用いて、遊技用制御手段300の出力段について説明する。

【 0 0 9 0 】

遊技用制御手段300の出力段には、次のパーツがそれぞれ接続されている。

なお、遊技用制御手段300の出力段に接続されるパーツは、次の (1) ～ (3) に限定されない。

(1) リールモータ34～36

(2) ホッパーユニット120

ホッパーユニット120は、スロットマシン10の内部に設けられている。

【 0 0 9 1 】

ホッパーユニット120は、表示窓20に停止表示された回転リール31～33の図柄 a ～ c が、予め設定された図柄 a ～ c の組み合わせに一致する場合に、遊技者に所定枚数のメダルを払い出すためのものである。

(3) 演出用制御手段400

(演出用制御手段400)

演出用制御手段400は、遊技用制御手段300に接続され、遊技用制御手段300から一方向に送信される信号、例えばコマンドやデータ等にもとづいて、各種の演出を制御するためのものである。

【 0 0 9 2 】

具体的には、演出用制御手段400は、コンピュータであって、図示しないが、例えば CPU を中心に構成され、ROM や RAM 等の記録媒体、I/O 等を備えている。

なお、演出用制御手段400のCPUの数は、1個に限定されず、2個以上のCPUを用いても良い。

また、記録媒体は、ROM や RAM に限定されず、そのほか電氣的・磁氣的・光学的なメモリーやディスク等でも良い。

【 0 0 9 3 】

上記演出用制御手段400のCPU (図示せず) は、記録媒体、例えばROM に記録されたプログラムを読み込むことで、図 1 に示すように、大別すると、次の手段として機能する。

なお、次の (1) ～ (3) の手段の説明については、後述する。

(1) 演出抽選手段410

(2) 画像制御手段420

(3) 効果音発生手段430

なお、演出用制御手段400の手段は、上記した (1) ～ (3) に限定されない。

(演出用制御手段400の入力段)

つぎに、図 1 を用いて、演出用制御手段400の入力段について説明する。

【 0 0 9 4 】

演出用制御手段400の入力段には、次のパーツが接続されている。

(1) 遊技用制御手段300

なお、演出用制御手段400の入力段に接続されるパーツは、上記した (1) に限定されない。

(演出用制御手段400の出力段)

つぎに、図 1 を用いて、演出用制御手段400の出力段について説明する。

【 0 0 9 5 】

演出用制御手段400の出力段には、次のパーツがそれぞれ接続されている。

(1) 画像表示装置40 (遊技一時中断状態報知手段)

(2) スピーカ100

10

20

30

40

50

なお、演出用制御手段400の出力段に接続されるパーツは、上記した(1)~(2)に限定されない。

(役抽選手段310)

役抽選手段310は、図1及び図6に示すように、役抽選テーブル311を用いて、役の当否を抽選により決定するものである。

【0096】

なお、役抽選テーブル311については、後述する。

まず、役の当否には、次の種類がある。

(1) 役の当選

(2) ハズレ

役には、図6に示すように、次の種類がある。

【0097】

なお、次の(3)~(5)の役の説明については、後述する。

また、役は、役のうち1個だけ当選する場合のほか、複数の役が同時に2以上、当選する場合もあり、役抽選手段310はいわゆるグループ抽選が可能となっている。

(3) 小役

(4) 再遊技(リプレイ)

(5) 特別遊技(ボーナス)

なお、役の種類は、上記した(3)~(5)に限定されない。

(小役)

小役は、図示しないが、例えば「ベル」や「スイカ」などの予め設定された小役図柄が、図5~6の用いて後述するが、メダルを投入することで有効となったライン21~25(以下、「有効ライン」という。)上に1個や2個出現したり、或いは3個揃うことで入賞となり、所定枚数のメダルを払い出すための役である。

(再遊技)

再遊技は、いわゆるリプレイとも呼ばれ、図6に示すように、予め設定された再遊技図柄a~c(リプレイ図柄)が有効ライン上に3個揃うことを条件に、メダルを投入すること無しに次の遊技を行えるという役である。

(ボーナス)

ボーナスは、特別遊技の一例である。

【0098】

特別遊技は、一般遊技より遊技者に有利な遊技である。

なお、特別遊技として、ボーナスを例示したが、これに限定されない。

ボーナスは、図6に示すように、次の種類がある。

なお、ボーナスの種類は、次の(1)~(3)に限定されない。

(1) BIG大当り

BIG大当りは、いわゆるビッグ・ボーナス(以下、「BB」という。)への移行役である。

【0099】

すなわち、図示しないが、BB図柄が有効ライン上に3個揃うことで入賞となり、後述する図1の一般遊技制御手段330による一般遊技から、後述する特別遊技制御手段340による特別遊技であるBBへ移行させるための役である。

なお、BB図柄の入賞時に、メダルを払い出さなくとも良いし、或いはメダルを1枚払い出すようにしても良い。

【0100】

BBの開始後、遊技者がメダルを3枚投入すると仮定すると、トータルで約288枚のメダルが獲得可能であり、例えば345枚を超える払い出しで終了する。

(2) MID大当り

MID大当りは、いわゆるミドル・ボーナス(以下、「MID」という。)への移行役である。

10

20

30

40

50

【 0 1 0 1 】

図示しないが、M I D図柄が有効ライン上に3個揃うことで入賞となり、後述する図1の一般遊技制御手段330による一般遊技から、後述する特別遊技制御手段340による特別遊技であるM I Dへ移行させるための役である。

なお、M I D図柄の入賞時に、メダルを払い出さなくとも良いし、或いはメダルを1枚払い出すようにしても良い。

【 0 1 0 2 】

M I Dの開始後、遊技者がメダルを3枚投入すると仮定すると、トータルで約192枚のメダルが獲得可能であり、例えば253枚を超える払い出しで終了する。なお、M I Dは、B Bに比較して、遊技者が獲得できるメダルの枚数が低く設定されている。

10

(3) R E G大当り

R E G大当りは、いわゆるレギュラー・ボーナス(以下、「R E G」という。)への移行役である。

【 0 1 0 3 】

R E Gの開始後、遊技者がメダルを3枚投入すると仮定すると、トータルで約96枚のメダルが獲得可能である。R E Gは、最高12回のゲームか、8回の入賞か、いずれか先に達成された条件により終了する。なお、R E Gは、M I Dに比較して、遊技者が獲得できるメダルの枚数が低く設定されている。

(リール停止制御手段320)

リール停止制御手段320は、役抽選手段310による抽選により決定した遊技結果、及びストップスイッチ80~82の操作にもとづいて、当該ストップスイッチ80~82に対応するリールモータ34~36の停止制御を行うためのものである。

20

【 0 1 0 4 】

また、リール停止制御手段320は、後述するが、遊技再開手段370による遊技の再開後、抽選結果記憶手段380に記憶された抽選結果、及び各ストップスイッチ80~82の操作にもとづいて、当該各ストップスイッチ80~82の操作に対応する各回転リール31~33の停止制御を行うようにしている。

(一般遊技制御手段330)

一般遊技制御手段330は、一般遊技を行わせるためのものである。

(特別遊技制御手段340)

特別遊技制御手段340は、一般遊技より遊技者に有利な特別遊技、例えば各種のボーナスを行わせるためのものである。

30

(利益付与手段350)

利益付与手段350は、小役等が入賞した場合に、予め設定された所定の枚数のメダルを払い出すためのものである。

【 0 1 0 5 】

メダルの払い出しは、ホッパーユニット120を駆動させることにより、メダルを実際に払い出ししても良いし、或いはクレジットメダル枚数を増加させるようにしても良い。

(遊技一時中断手段360)

遊技一時中断手段360は、回転リール31~33の回転中に、遊技一時中断スイッチ110(離席検出手段)により離席状態が検出されたことを条件に、当該回転中の回転リール31~33に対応するリールモータ34~36の駆動を停止させ、図6に示すように、当該回転リール31~33を一時停止させることで遊技を一時中断させるためのものである。

40

【 0 1 0 6 】

具体的には、遊技一時中断手段360は、リール停止制御手段320による回転リール31~33の停止制御により、予め設定した所定図柄a~cの組み合わせを表示窓20に停止表示させるようにしている。

所定図柄の組み合わせとして、図6に例示するように、例えば再遊技図柄a~cの組み合わせを有効ライン上に停止表示させるようにしている。

【 0 1 0 7 】

50

なお、所定図柄の組み合わせとして、再遊技図柄 a ~ c の組み合わせを例示したが、これに限定されず、例えばボーナス図柄等の組み合わせを有効ライン上に停止表示させるようにしても良い。

また、遊技一時中断手段360は、遊技一時中断スイッチ110（離席検出手段）により離席状態が検出されたことを条件に、既に停止している一部の回転リール31~33を、再度、回転させた後、全ての回転リール31~33を一時停止することで、所定図柄 a ~ c の組み合わせを表示窓20に停止表示させるとともに、遊技再開手段370による遊技の再開後、停止位置記憶手段390に記憶された停止位置にもとづいて、一部の回転リール31~33を停止させるようにしている。

（遊技再開手段370）

遊技再開手段370は、遊技一時中断手段360による遊技の一時中断中に、遊技一時中断スイッチ110（遊技再開検出手段）により遊技再開状態が検出されたことを条件に、一時停止させていた回転リール31~33に対応するリールモータ34~36の駆動を開始させ、当該回転リール31~33の回転を再開させることで一時中断中の遊技を再開させるためのものである。

【0108】

具体的には、遊技再開手段370には、次の手段を備える。

なお、遊技再開手段370の手段は、次の（1）に限定されない。

（1）遊技一時中断状態自動解除手段371

遊技一時中断状態自動解除手段371は、遊技一時中断スイッチ110からの離席状態の検出信号の入力を条件に、タイマーを始動し、予め設定された所定時間、例えば15分が経過後、遊技再開状態の検出信号を出力するためのものである。

【0109】

なお、所定時間として、トイレ休憩の15分を例示したが、これに限定されず、例えば食事休憩の場合には45分程度を設定しても良い。

（抽選結果記憶手段380）

抽選結果記憶手段380は、役抽選手段310の抽選結果を記憶するためのものである。

具体的には、抽選結果記憶手段380は、役抽選手段310による抽選後、遊技一時中断手段360による遊技の一時中断前の間に、抽選結果を記憶すれば良く、役抽選手段310による抽選の直後に記憶しても良いし、或いは遊技一時中断スイッチ110（離席検出手段）の操作時に、抽選結果を記憶するようにしても良い。

（停止位置記憶手段390）

停止位置記憶手段390は、複数個（例えば3個）の回転リール31~33のうち、既に停止している回転リール31~33の停止図柄に、所定図柄 a ~ c が含まれていない場合に、当該一部の回転リール31~33の停止位置を記憶するためのものである。

（演出抽選手段410）

演出抽選手段410は、信号受信手段410が受信した抽選結果信号にもとづいて、演出抽選、例えばATの開始の可否の抽選を行うためのものである。

（画像制御手段420）

画像制御手段420は、演出抽選手段410の演出抽選の結果にもとづいて、各種の演出画像を画像表示装置40（遊技一時中断状態報知手段）に表示させるためのものである。

【0110】

また、画像制御手段420は、遊技一時中断手段360による遊技の一時中断状態に移行したことを、図示しないが、画像表示装置40（遊技一時中断状態報知手段）により遊技者に報知するようにしている。

（効果音発生手段430）

効果音発生手段430は、遊技の進行に従って各種の効果音を、スピーカ100から出力させるためのものである。

（図5~6の説明）

つぎに、図5~6について説明する。

10

20

30

40

50

【 0 1 1 1 】

図 5 は、表示窓 20 に表示される回転リール 31 ~ 33 の回転状態を説明するものである。

表示窓 20 には、図 5 に示すように、図柄 a ~ c の停止位置を示す計 5 本のライン 21 ~ 25 が表示され、これらのライン 21 ~ 25 はメダルを投入することで有効となる。

また、図 6 は、表示窓 20 に表示される回転リール 31 ~ 33 の一時停止状態を説明するためのものであり、中央の有効ライン上に、再遊技図柄 a ~ c (リプレイ図柄) が有効ライン上に 3 個揃って一時停止している。

(図 3 ~ 4 のフローチャートの説明)

つぎに、図 3 ~ 5 に例示したフローチャートを用いて、回転リール 31 ~ 33 の一時停止処理について説明する。

(図 3 のフローチャートの説明)

まず、図 3 に示すように、ステップ S10 に進み、3 個の全ての回転リール 31 ~ 33 が回転中か否かが判定される。

【 0 1 1 2 】

上記判定は、図 1 の遊技用制御手段 300 のリール停止制御手段 320 により行う。

上記判定の結果、3 個の全ての回転リール 31 ~ 33 が回転中の場合には、図 3 に示すように、ステップ S10 からステップ S11 に進み、遊技者が遊技一時中断スイッチ 110 を押すことで、当該遊技一時中断スイッチ 110 が ON (オン) となったか否かが判定される。

上記判定は、図 1 の遊技一時中断手段 360 により行う。

【 0 1 1 3 】

上記判定の結果、遊技一時中断スイッチ 110 が ON (オン) の場合には、図 3 に示すように、ステップ S11 からステップ S12 に進み、引き込み可能な図柄、図 6 に示すように、例えば再遊技図柄 a ~ c (リプレイ図柄) を一時停止する。

上記一時停止は、図 1 の遊技一時中断手段 360 により行う。

上記一時停止後、図 3 に示すように、ステップ S12 からステップ S13 に進み、遊技者が遊技一時中断スイッチ 110 を再度、押すことで、当該遊技一時中断スイッチ 110 が OFF (オフ) となったか否かが判定される。

【 0 1 1 4 】

上記判定は、図 1 の遊技再開手段 370 により行う。

上記判定の結果、遊技一時中断スイッチ 110 が OFF (オフ) とならない場合には、図 3 に示すように、当該ステップ S13 を繰り返す。

これに対し、遊技一時中断スイッチ 110 が OFF (オフ) となった場合には、図 3 に示すように、ステップ S13 からステップ S14 に進み、3 個の全ての回転リール 31 ~ 33 を再始動する。

【 0 1 1 5 】

上記再始動は、図 1 の遊技再開手段 370 により行う。

上記再始動後、図 3 の回転リール 31 ~ 33 の一時停止処理を終了する。図示しないが、再始動後、ストップスイッチ 80 ~ 82 が操作されると、図 1 のリール停止制御手段 320 は、抽選結果記憶手段 380 に記憶された抽選結果、及び当該各ストップスイッチ 80 ~ 82 の操作に対応する各回転リール 31 ~ 33 の停止制御を行う。

【 0 1 1 6 】

一方、前述したステップ S11 において、遊技一時中断スイッチ 110 が ON (オン) とならない場合、すなわち、遊技者により遊技一時中断スイッチ 110 を押されなかった場合には、図 3 の回転リール 31 ~ 33 の一時停止処理を終了する。

また、前述したステップ S10 において、3 個の全ての回転リール 31 ~ 33 が回転中でない場合には、図 3 に示すように、次のステップ S20 に進み、3 個の回転リール 31 ~ 33 のうち、1 番目 (最初) に操作したストップスイッチ 80 ~ 82 に対応する回転リール 31 ~ 33 (以下、「第 1 リール」という。) のみが停止しているか否かが判定される。

【 0 1 1 7 】

上記判定は、図 1 の遊技再開手段 370 により行う。

10

20

30

40

50

上記判定の結果、第1リールのみが停止している場合には、図3に示すように、ステップS20から次のステップS21に進み、遊技一時中断スイッチ110がON(オン)となったか否かが判定される。

上記判定は、図1の遊技一時中断手段360により行う。

【0118】

上記判定の結果、遊技一時中断スイッチ110がON(オン)の場合には、図3に示すように、ステップS21から次のステップS22に進み、第1リールの停止図柄に応じて、第1リール以外の回転リール31~33、すなわち2番目に操作したストップスイッチ80~82に対応する回転リール31~33(以下、「第2リール」という。)、及び3番目(最後)に操作したストップスイッチ80~82に対応する回転リール31~33(以下、「第3リール」という。))に、引き込み可能な図柄、図6に示すように、例えば再遊技図柄a~c(リプレイ図柄)を一時停止する。

10

【0119】

上記一時停止は、図1の遊技一時中断手段360により行う。

上記一時停止後、図3に示すように、ステップS22から次のステップS23に進み、遊技一時中断スイッチ110がOFF(オフ)となったか否かが判定される。

上記判定は、図1の遊技再開手段370により行う。

上記判定の結果、遊技一時中断スイッチ110がOFF(オフ)とならない場合には、図3に示すように、当該ステップS23を繰り返す。

【0120】

20

これに対し、遊技一時中断スイッチ110がOFF(オフ)となった場合には、図3に示すように、ステップS23から次のステップS24に進み、第2、第3リールを再始動する。

上記再始動は、図1の遊技再開手段370により行う。

上記再始動後、図3の回転リール31~33の一時停止処理を終了する。

一方、前述したステップS21において、遊技一時中断スイッチ110がON(オン)とならない場合には、図3の回転リール31~33の一時停止処理を終了する。

【0121】

また、ステップS20において、第1リールのみが停止していない場合、すなわち第1、第2リールが停止中で、第3リールのみが回転中の場合には、図3に示すように、次のステップS30に進み、遊技一時中断スイッチ110がON(オン)となったか否かが判定される。

30

上記判定は、図1の遊技一時中断手段360により行う。

【0122】

上記判定の結果、遊技一時中断スイッチ110がON(オン)の場合には、図3に示すように、ステップS30から次のステップS31に進み、図4を用いて後述する第3リールの一時停止が行われる。

これに対し、ステップS30において、遊技一時中断スイッチ110がON(オン)とならない場合には、図3の回転リール31~33の一時停止処理を終了する。

(図4のフローチャートの説明)

図4は、図3の第3リールの一時停止のサブルーチンを示すものである。

40

【0123】

まず、図4に示すように、ステップS40に進み、停止中の第1、第2リールがテンパイしているかが判定される。

上記テンパイは、同一のライン21~25上に、あと一個の図柄a~cが並ぶことで入賞となる状態をいう。例えば、図示しないが、「7」の図柄が同一のライン21~25上に、3個揃うことで、ボーナス入賞となる場合に、第1、第2停止で、「7」の図柄が同一のライン上21~25上に2個並び、第3リールが回転中の場合である。

【0124】

上記判定は、図1の遊技一時中断手段360により行う。

上記判定の結果、テンパイしている場合には、図4に示すように、ステップS40から次

50

のステップS41に進み、テンパイしている図柄、例えば「7」の図柄を、第3リールに一時停止する。

その結果、同一のライン21~25上に、「7」の図柄が3個揃った状態で、第3リールが一時停止する。

【0125】

上記一時停止は、図1の遊技一時中断手段360により行う。

上記一時停止後、図4に示すように、ステップS41から次のステップS42に進み、遊技一時中断スイッチ110がOFF（オフ）となったか否かが判定される。

上記判定は、図1の遊技再開手段370により行う。

上記判定の結果、遊技一時中断スイッチ110がOFF（オフ）とならない場合には、図4に示すように、当該ステップS42を繰り返す。

10

【0126】

これに対し、遊技一時中断スイッチ110がOFF（オフ）となった場合には、図4に示すように、ステップS42から次のステップS43に進み、第3リールを再始動する。

上記再始動は、図1の遊技再開手段370により行う。

上記再始動後、図4のサブルーチンを終了し、図3の回転リール31~33の一時停止処理を戻す。

【0127】

一方、ステップS40において、停止中の第1、第2リールがテンパイしていない場合には、図4に示すように、次のステップS50に進み、第1、第2リールの停止位置を記憶する。

20

上記記憶は、図1の停止位置記憶手段390により行われる。

上記記憶後、図4に示すように、ステップS50から次のステップS51に進み、第1、第2リールを再始動する。

【0128】

その結果、第1~第3リールの3個の全ての回転リール31~33が回転中となる。

上記再始動は、図1の遊技一時中断手段360により行う。

上記再始動後、図4に示すように、ステップS51から次のステップS52に進み、引き込み可能な図柄、図6に示すように、例えば再遊技図柄a~c（リプレイ図柄）を第1~第3リールに一時停止する。

30

【0129】

上記一時停止は、図1の遊技一時中断手段360により行う。

上記一時停止後、図4に示すように、ステップS52からステップS53に進み、遊技一時中断スイッチ110がOFF（オフ）となったか否かが判定される。

上記判定は、図1の遊技再開手段370により行う。

上記判定の結果、遊技一時中断スイッチ110がOFF（オフ）とならない場合には、図4に示すように、当該ステップS53を繰り返す。

【0130】

これに対し、遊技一時中断スイッチ110がOFF（オフ）となった場合には、図4に示すように、ステップS53からステップS54に進み、記憶した停止位置に第1、第2リールを停止するとともに、第3リールを再始動する。

40

上記処理は、図1の遊技再開手段370により行う。

なお、第1、第2リールの停止と、第3リールの再始動とは、同時に行っても良いし、或いはいずれか一方の処理を行った後、他方の処理を行うようにしても良い。

【0131】

上記処理後、図4のサブルーチンを終了し、図3の回転リール31~33の一時停止処理を戻す。

（図7に例示する第2の実施の形態）

つぎに、図7を用いて、本発明の第2の実施の形態の一例について説明する。

本実施の形態の特徴は、遊技の一時中断時に、図7に示すように、回転リール31~33を

50

逆転するようにした点である。

【0132】

具体的には、遊技一時中断手段360により、回転リール31～33の回転中に、遊技一時中断スイッチ110（離席検出手段）により離席状態が検出されたことを条件に、当該回転中の回転リール（31～33）に対応するリールモータ（34～36）を逆転させ、図7に示すように、当該回転リール（31～33）を逆転させることで遊技を一時中断させるようにしている。

また、遊技再開手段370により、遊技一時中断手段360による遊技の一時中断中に、遊技一時中断スイッチ110（遊技再開検出手段）により遊技再開状態が検出されたことを条件に、逆転させていた回転リール31～33に対応するリールモータ34～36を正転させ、当該回転リール31～33を正転させることで一時中断中の遊技を再開させるようにしている。

（図8に例示する第3の実施の形態）

つぎに、図8を用いて、本発明の第3の実施の形態の一例について説明する。

【0133】

本実施の形態の特徴は、遊技の一時中断時に、ライン21～25の中間に図柄a～cを一時停止させるようにした点である。

すなわち、先に図6を用いた第1の実施の形態では、図柄a～cをライン21～25上、すなわちライン21～25にまたがるように一時停止させている点で、本第3の実施の形態と相違する。

【0134】

具体的には、遊技一時中断手段360により、回転リール31～33の回転中に、遊技一時中断スイッチ110（離席検出手段）により離席状態が検出されたことを条件に、当該回転中の回転リール31～33に対応するリールモータ（34～36）の駆動を停止させ、図8に示すように、当該回転リール31～33に表示された図柄a～cを、表示窓20に表示された上下に隣接する2本のライン21～25の中間に一時停止させることで遊技を一時中断させるようにしている。

【0135】

また、遊技再開手段370により、遊技一時中断手段360による遊技の一時中断中に、遊技一時中断スイッチ110（遊技再開検出手段）により遊技再開状態が検出されたことを条件に、一時停止していた回転リール31～33に対応するリールモータ34～36の駆動を開始させ、当該回転リール31～33の回転を再開させることで一時中断中の遊技を再開させるようにしている。

【図面の簡単な説明】

【0136】

【図1】スロットマシンの動作を説明するための概略ブロック図である。

【図2】スロットマシンの概略正面図である。

【図3】回転リールの一時停止処理を説明するためのフローチャートである。

【図4】図3の第3リールの一時停止のサブルーチンを説明するためのフローチャートである。

【図5】表示窓に表示される回転リールの回転状態を説明するための説明図である。

【図6】表示窓に表示される回転リールの一時停止状態を説明するための説明図である。

【図7】本発明の第2の実施の形態の一例を示し、同図は図5に対応し、回転リールの逆転状態を説明するための説明図である。

【図8】本発明の第3の実施の形態の一例を示し、同図は図6に対応し、回転リールの一時停止状態を説明するための説明図である。

【符号の説明】

【0137】

10 スロットマシン

20 表示窓

30 リールユニット

34～36 リールモータ

21～25 ライン

31～33 回転リール

10

20

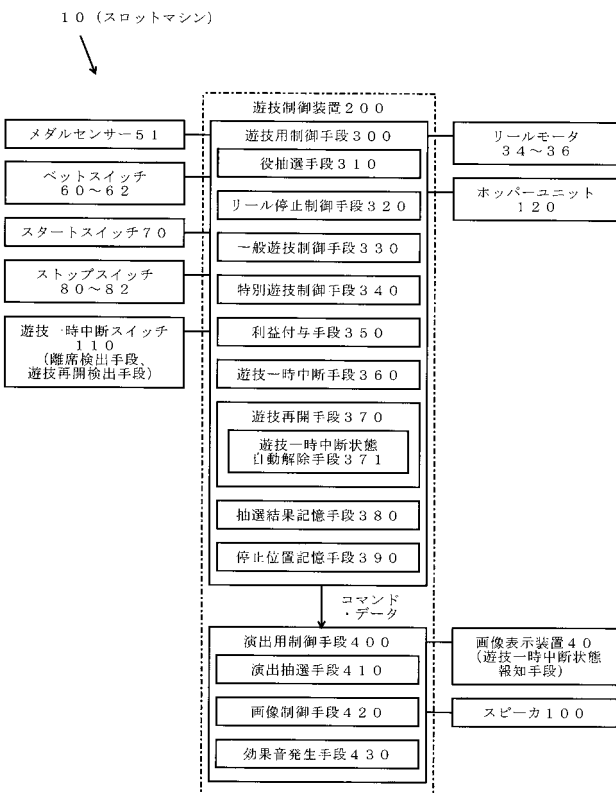
30

40

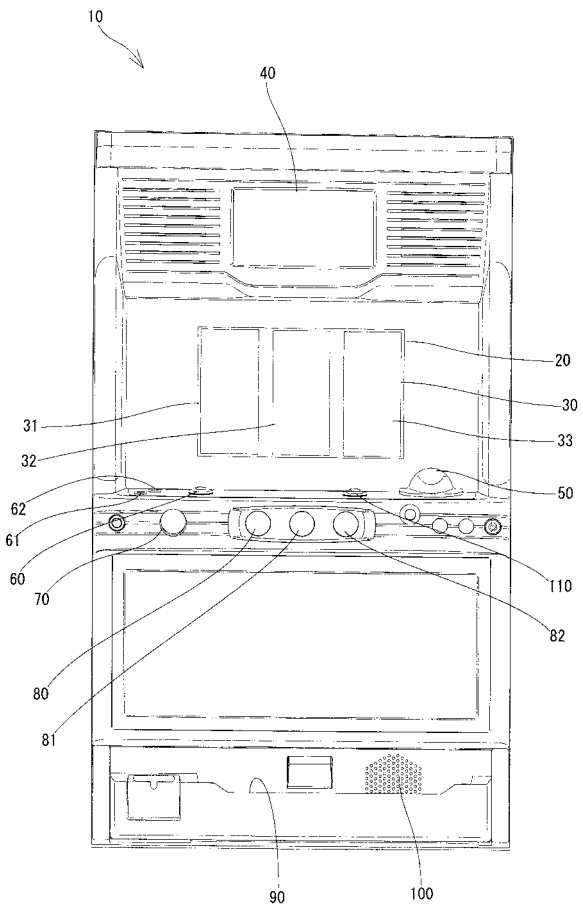
50

- 40 画像表示装置
- 50 メダル投入口
- 60~62 ベットスイッチ
- 70 スタートスイッチ
- 80~82 ストップスイッチ
- 90 メダル貯留皿
- 100 スピーカ
- 110 遊技一時中断スイッチ (離席検出手段、遊技再開検出手段)
- 120 ホッパーユニット
- 200 遊技制御装置
- 300 遊技用制御手段
- 310 役抽選手段
- 320 リール停止制御手段
- 330 一般遊技制御手段
- 340 特別遊技制御手段 (ボーナス)
- 350 利益付与手段
- 360 遊技一時中断手段
- 370 遊技再開手段
- 371 遊技一時中断状態自動解除手段
- 380 抽選結果記憶手段
- 390 停止位置記憶手段
- 400 演出用制御手段
- 410 演出抽選手段
- 420 画像制御手段
- 430 効果音発生手段

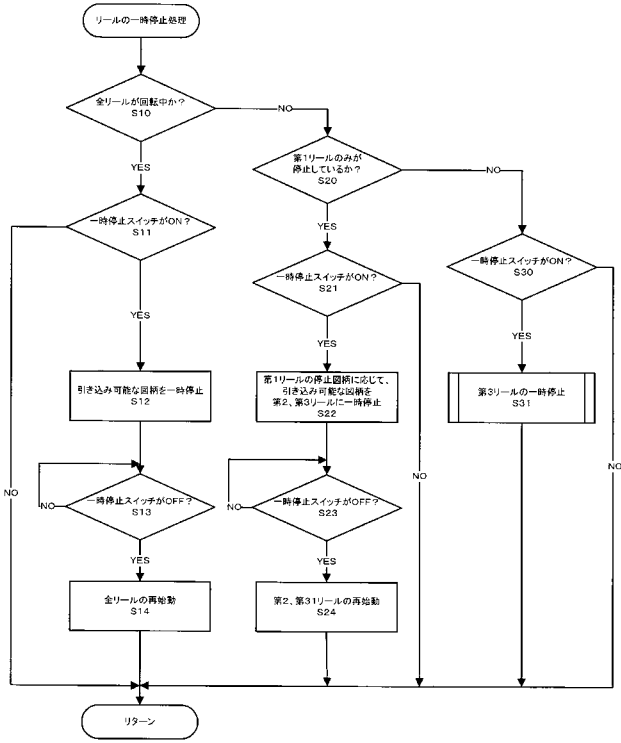
【図1】



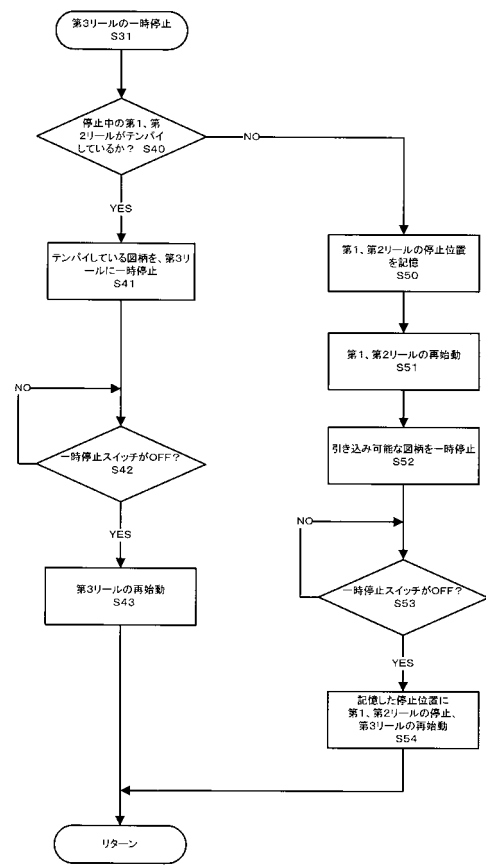
【図2】



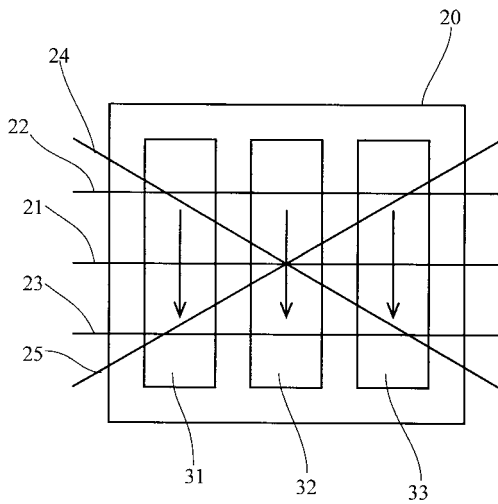
【 図 3 】



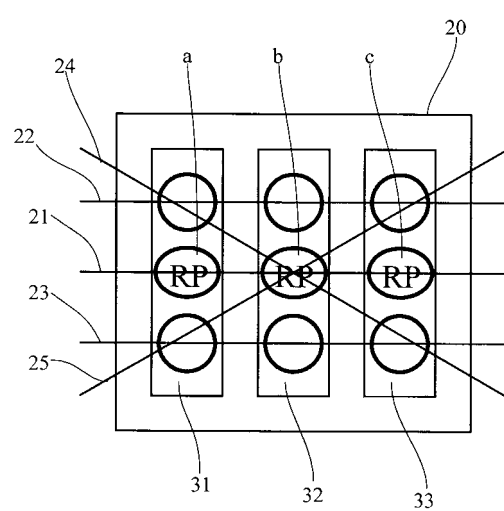
【 図 4 】



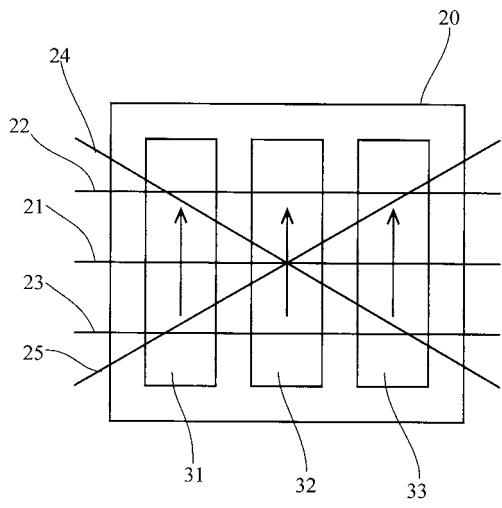
【 図 5 】



【 図 6 】



【 図 7 】



【 図 8 】

