

【公報種別】特許法第17条の2の規定による補正の掲載

【部門区分】第1部門第2区分

【発行日】平成26年10月16日(2014.10.16)

【公開番号】特開2014-158882(P2014-158882A)

【公開日】平成26年9月4日(2014.9.4)

【年通号数】公開・登録公報2014-047

【出願番号】特願2014-45341(P2014-45341)

【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 5/04 5 1 6 F

【手続補正書】

【提出日】平成26年8月25日(2014.8.25)

【手続補正1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を複数備え、
前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、複数の可変表示部の表示結果の組合せに応じて入賞が発生可能なスロットマシンにおいて、

表示結果が導出される前に、入賞について発生を許容するか否かを決定する事前決定手段と、

遊技者にとって有利な有利状態に移行させるか否かを決定する有利状態決定手段と、
遊技者が表示結果を導出させるために操作する導出操作手段と、

前記導出操作手段が操作されたときに、予め定められた引込範囲内の表示結果を導出する制御を行う導出制御手段とを備え、

前記事前決定手段は、同一ゲームにおける決定対象として、第1の入賞の発生を許容する旨を決定する第1の決定、第1の入賞の発生を許容する旨及び第2の入賞の発生を許容する旨を同時に決定する第2の決定を行うことが可能であり、

前記有利状態決定手段は、前記事前決定手段により前記第1の決定がなされかつ前記有利状態に移行させる旨を決定しない第1の確率と前記事前決定手段により前記第1の決定がなされかつ前記有利状態に移行させる旨を決定する第2の確率の合算確率に占める前記第2の確率の比率、前記事前決定手段により前記第2の決定がなされかつ前記有利状態に移行させる旨を決定しない第3の確率と前記事前決定手段により前記第2の決定がなされかつ前記有利状態に移行させる旨を決定する第4の確率の合算確率に占める前記第4の確率の比率のうち一方が他方の比率よりも高くなる確率で前記有利状態に移行させるか否かを決定し、

前記導出制御手段は、

前記第1の決定がなされたときに、前記複数の可変表示部に跨る複数のラインのうち第1のラインに特定の組合せを構成する識別情報が停止する第1の表示結果及び前記複数のラインのうち第2のラインに前記特定の組合せを構成する識別情報が停止する第2の表示結果のうち前記第1の表示結果のみ前記引込範囲内で導出可能な場合に前記第1の表示結果を導出する制御を行い、前記第1の表示結果及び前記第2の表示結果の双方を前記引込範囲内で導出可能な場合に前記第1の表示結果を導出する制御を行い、前記第1の表示結果

果及び前記第2の表示結果のうち前記第2の表示結果のみ前記引込範囲内で導出可能な場合に前記第2の表示結果を導出する制御を行い、

前記第2の決定がなされたときに、前記第1の表示結果及び前記第2の表示結果のうち前記第1の表示結果のみ前記引込範囲内で導出可能な場合に前記第1の表示結果を導出する制御を行い、前記第1の表示結果及び前記第2の表示結果の双方を前記引込範囲内で導出可能な場合に前記第2の表示結果を導出する制御を行い、前記第1の表示結果及び前記第2の表示結果のうち前記第2の表示結果のみ前記引込範囲内で導出可能な場合に前記第2の表示結果を導出する制御を行い、

前記第1の入賞が発生したときと前記第2の入賞が発生したときとで、遊技者にとっての付与される価値は異なる、スロットマシン。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0001

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0001】

本発明は、たとえば、スロットマシンに関する。詳しくは、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を複数備え、前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、複数の可変表示部の表示結果の組合せに応じて入賞が発生可能なスロットマシンに関する。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

この発明の目的は、遊技者の期待感が損なわれてしまうことのないスロットマシンを提供することである。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

(1) 各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を複数備え

前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、複数の可変表示部の表示結果の組合せに応じて入賞が発生可能なスロットマシンにおいて、

表示結果が導出される前に、入賞について発生を許容するか否かを決定する事前決定手段（抽選処理）と、

遊技者にとって有利な有利状態に移行させるか否かを決定する有利状態決定手段と、遊技者が表示結果を導出させるために操作する導出操作手段（ストップスイッチ8L～8R）と、

前記導出操作手段が操作されたときに、予め定められた引込範囲内の表示結果を導出

る制御を行う導出制御手段とを備え、

前記事前決定手段は、同一ゲームにおける決定対象として、第1の入賞の発生を許容する旨を決定する第1の決定、第1の入賞の発生を許容する旨及び第2の入賞の発生を許容する旨を同時に決定する第2の決定を行うことが可能であり、

前記有利状態決定手段は、前記事前決定手段により前記第1の決定がなされかつ前記有利状態に移行させる旨を決定しない第1の確率と前記事前決定手段により前記第1の決定がなされかつ前記有利状態に移行させる旨を決定する第2の確率の合算確率に占める前記第2の確率の比率、前記事前決定手段により前記第2の決定がなされかつ前記有利状態に移行させる旨を決定しない第3の確率と前記事前決定手段により前記第2の決定がなされかつ前記有利状態に移行させる旨を決定する第4の確率の合算確率に占める前記第4の確率の比率のうち一方が他方の比率よりも高くなる確率で前記有利状態に移行させるか否かを決定し、

前記導出制御手段は、

前記第1の決定がなされたときに、前記複数の可変表示部に跨る複数のラインのうち第1のラインに特定の組合せを構成する識別情報が停止する第1の表示結果及び前記複数のラインのうち第2のラインに前記特定の組合せを構成する識別情報が停止する第2の表示結果のうち前記第1の表示結果のみ前記引込範囲内で導出可能な場合に前記第1の表示結果を導出する制御を行い、前記第1の表示結果及び前記第2の表示結果の双方を前記引込範囲内で導出可能な場合に前記第1の表示結果を導出する制御を行い、前記第1の表示結果及び前記第2の表示結果のうち前記第2の表示結果のみ前記引込範囲内で導出可能な場合に前記第2の表示結果を導出する制御を行い、

前記第2の決定がなされたときに、前記第1の表示結果及び前記第2の表示結果のうち前記第1の表示結果のみ前記引込範囲内で導出可能な場合に前記第1の表示結果を導出する制御を行い、前記第1の表示結果及び前記第2の表示結果の双方を前記引込範囲内で導出可能な場合に前記第2の表示結果を導出する制御を行い、前記第1の表示結果及び前記第2の表示結果のうち前記第2の表示結果のみ前記引込範囲内で導出可能な場合に前記第2の表示結果を導出する制御を行い、

前記第1の入賞が発生したときと前記第2の入賞が発生したときとで、付与される特典は異なる。

なお、以下の構成を備えるものでもよい。

遊技用価値を用いて1ゲームに対して所定数の賭数（たとえば、3）を設定することによりゲームを開始させることができとなり、複数種類の識別情報を変動表示させる可変表示装置に表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、該可変表示装置における複数の入賞ラインのうちいずれかの入賞ライン（入賞ラインL1～L5）上に導出された表示結果に応じて入賞が発生可能であるスロットマシン（スロットマシン1）であって、

前記可変表示装置の表示結果が導出される前に、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態（ビッグボーナス）への移行を伴う特別入賞（ビッグボーナス）と、該特別入賞と異なる所定入賞（イチゴ）とを含む複数種類の入賞各々の発生を許容するか否かを決定する事前決定手段（抽選処理）と、

前記可変表示装置の表示結果を導出させる際に操作される導出操作手段（ストップスイッチ8L～8R）と、

前記事前決定手段の決定結果および前記導出操作手段への操作手順に応じて、前記可変表示装置に表示結果を導出させる制御を行なう導出制御手段（リール回転処理）と、

前記特別入賞に対応する特別入賞表示結果（「赤7-赤7-赤7」）が前記複数の入賞ラインのいずれかの入賞ライン上に導出されたときに、前記特別遊技状態に制御する特別遊技状態制御手段（入賞判定処理においてビッグボーナスに入賞したときにビッグボーナスに制御するための処理）と、

前記事前決定手段により前記特別入賞の発生を許容する旨が決定され、前記特別入賞表示結果が前記複数の入賞ラインのいずれにも導出されなかつたときに、当該特別入賞の発生を許容する旨の決定を次ゲーム以降に持ち越す持越手段（特別ワーク、払出処理）とを

備え、

前記事前決定手段は、前記所定入賞の発生を許容する旨を決定する単独決定手段（図14（a）のイチゴ）と、前記特別入賞の発生を許容する旨と前記所定入賞の発生を許容する旨とを同時に決定する同時決定手段（図14（a）のビッグボーナス+イチゴ等）とを含み、

前記導出制御手段は、

前記事前決定手段により前記複数種類の入賞のうち所定入賞の発生を許容する旨が決定されているとき（イチゴに当選しているとき）であって、第1手順（右リール2Rの領域番号16～20、0～6の図柄が下段に位置するタイミングでストップスイッチ8Rを操作する操作手順、イチゴ入賞用操作手順）で前記導出操作手段の操作がなされたときに、前記複数の入賞ラインのうちいずれか一の入賞ライン上に前記所定入賞に対応する所定入賞表示結果を導出させるとともに前記複数の入賞ラインのうち前記一の入賞ラインと異なる入賞ライン（入賞ラインL1）上に前記所定入賞表示結果と異なる特定表示結果（特殊図柄）を導出させる制御を行なう第1導出制御手段（イチゴに当選しているときのリール制御参照）と、

前記事前決定手段により前記所定入賞の発生を許容する旨が決定されているとき（イチゴに当選しているとき）であって、前記第1手順と異なる第2手順（イチゴ入賞用操作手順と異なる所定の操作手順）で前記導出操作手段の操作がなされたときに、前記複数の入賞ラインのうちいずれにも前記所定入賞表示結果を導出させずに前記複数の入賞ラインのうちいずれかの入賞ライン上に前記特定表示結果を導出させる制御を行なう第2導出制御手段（イチゴに当選しているときのリール制御参照）とを含む。

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0094

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0094】

発光装置56aと受光装置57aとは、液晶表示器51の表示面を挟んで、水平方向に対に設置されている。発光装置56aと受光装置57aとは、発光装置56aが備える複数の発光素子から放射される赤外線を、受光装置57aが備える複数の受光素子により受光可能に設置されている。同様に、発光装置56bと受光装置57bとは、液晶表示器51の表示面を挟んで、垂直方向に対に設置されている。発光装置56bと受光装置57bとは、発光装置56bが備える複数の発光素子から放射される赤外線を、受光装置57bが備える複数の受光素子により受光可能に設置されている。

【手続補正7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0128

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0128】

演出制御基板90には、メイン制御部41と同様にサブCPU91a、ROM91b、RAM91c、I/Oポート91dを備えたマイクロコンピュータにて構成され、演出の制御を行なうサブ制御部91、演出制御基板90に接続された液晶表示器51の表示制御を行なう表示制御回路92、演出効果LED52、リールLED55の駆動制御を行なうLED駆動回路93、スピーカ53、54からの音声出力制御を行なう音声出力回路94、電源投入時またはサブCPU91aからの初期化命令が一定時間入力されないときにサブCPU91aにリセット信号を与えるリセット回路95、演出制御基板90に接続されたスイッチ類から入力された検出信号を検出するスイッチ検出回路96、日付情報および時刻情報を含む時間情報を出力する時計装置97、スロットマシン1に供給される電源電圧を監視し、電圧低下を検出したときに、その旨を示す電圧低下信号をサブ制御部91に

対して出力する電断検出回路 9 8、受光装置 5 7 a、5 7 b からの信号に基づき、液晶表示器 5 1 の表示面に対してタッチ操作された位置を特定する処理などを行なうタッチパネルコントローラ 9 9、その他の回路等、が搭載されており、サブ C P U 9 1 a は、遊技制御基板 4 0 から送信されるコマンド、タッチパネルコントローラ 9 9 からの出力情報を受けて、演出を行なうための各種の制御を行なうとともに、演出制御基板 9 0 に搭載された制御回路の各部を直接的または間接的に制御する。

【手続補正 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 2 3 0

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 2 3 0】

操作検出コマンドは、1枚 B E T スイッチ 5、M A X B E T スイッチ 6、スタートスイッチ 7、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R、精算スイッチ 1 0 の検出状態、すなわち O N / O F F、これらスイッチが遊技の進行上有効な状態であるか、無効な状態であるか(1枚 B E T スイッチ 5、M A X B E T スイッチ 6 の操作の受付は、賭数の設定が可能な状態で、かつ規定数の賭数が未だ設定されておらず、さらにクレジットが残っている状態で有効となりそれ以外では無効となる。スタートスイッチ 7 の操作の受付は、規定数の賭数が設定された後、スタートスイッチ 7 が操作されるまで有効となり、それ以外では無効となる。ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作の受付は、リールが定速回転となり、リールの停止準備ができた後、それぞれの停止操作が検出されるまで有効となり、それ以外では無効となる。精算スイッチ 1 0 は、ゲーム終了後、次ゲームが開始されるまでの期間においてクレジットが残存するか、賭数が設定されている場合に有効となり、それ以外は無効となる。)、を示すコマンドであり、これらスイッチの検出状態が変化したときに、その操作の受付が遊技の進行上、有効な期間であるか、無効な期間であるか、に関わらず送信される。

【手続補正 9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 2 9 4

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 2 9 4】

サブ C P U 9 1 a は、操作検出コマンドの受信に基づいて1枚 B E T スイッチ 5、M A X B E T スイッチ 6、スタートスイッチ 7、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R、精算スイッチ 1 0 の操作がなされたか否かを判定する。詳しくは、サブ C P U 9 1 a が操作検出コマンドを受信したときに、その後、1 0 0 m s 経過しても新たに操作検出コマンドを受信しなかった場合に、受信した操作検出コマンドが示す各スイッチの検出状態を確定検出状態とし、前回の確定検出状態と比較していずれかのスイッチが O F F の状態から O N の状態に変化していれば、該当するスイッチが操作された旨を判定し、いずれかのスイッチが O N の状態から O F F の状態に変化していれば、該当するスイッチの操作が解除された旨を判定する。

【手続補正 1 0】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 3 2 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 3 2 5】

前述のように通常のゲームに伴う動作が行なわれていれば、メイン C P U 4 1 a から連続してコマンドが送信される場合であっても受信用バッファに格納された未処理のコマンドは、次のコマンドを受信するまでにタイマ割込処理(サブ)によって読み出されるので

、受信用バッファに未処理のコマンドが複数蓄積されることはないが、コマンドシミュレータによる動作試験では、最大128の検査コマンドが連續して送信される可能性があるため、RAM91cの受信用バッファには、128個のコマンドを格納可能な領域が設けられている。

【手続補正11】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0326

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0326】

サブCPU91aは、タイマ割込処理（サブ）において受信用バッファに未処理のコマンドが格納されているか否か判定し、未処理のコマンドが格納されている場合には、受信用バッファから最も早い段階で受信したコマンドを読み出し、読み出したコマンドが検査コマンドであるか否かを判定する。この結果、読み出したコマンドが検査コマンドである場合には、検査コマンドが指定する部品およびその動作態様を特定し、特定した部品を特定した動作態様にて動作させる。これによりコマンドシミュレータから送信した検査コマンドに基づく動作状況を外部から確認できるようになっている。

【手続補正12】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0333

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0333】

一般的に演出制御手段は、遊技制御手段の送信用バッファと同数の受信用バッファを有しており、かつ送信用バッファの数と受信用バッファの数は、通常の遊技を想定してオーバーフローしない程度の数とされているため、通常に遊技を行なっている分には、受信用バッファ以上の数のコマンドが連續して送信されるようではなく、遊技制御手段から送信されたコマンドがオーバーフローしてしまうことはない。しかしながら、前述のような開発中や出荷前に演出制御手段が正常に動作するか否かを検査するための動作試験においては、試験用の遊技制御手段を演出制御手段に接続して大量のコマンドを連續して送信することで、動作試験の効率を高めることが可能となるが、上記のように受信用バッファの数が送信用バッファの数と同数であると、動作試験時に大量のコマンドを送信すると、受信用バッファがオーバーフローしてしまい、正確に動作試験を行なえなくなってしまう虞がある。このため、動作試験時に連續して送信されるコマンドの数または送信間隔を多く取る必要があり、その結果、動作試験の効率を十分に高めることができないという問題が生じる。

【手続補正13】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0339

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0339】

これに対して本実施の形態のサブCPU91aは、タッチパネルの動作チェックを指定する検査コマンドを受信して、タッチパネルの動作チェックを行なう場合には、コマンド受信割込処理を、タッチ操作が検出されるまでの間禁止し、この間は、新たなコマンドを受信しないようになっており、この間に新たなコマンドが送信された場合でも、タッチ操作が検出され、動作チェックが完了するまでは、新たなコマンドは受信されず、当該コマンドに基づく処理が行なわれないようになっている。このため、タッチパネルの動作チェックの完了を待たずに誤って検査コマンドを送信した場合にも、タッチパネルの動作チェックの検査を正常に行なうことができる。

【手続補正14】**【補正対象書類名】**明細書**【補正対象項目名】**0341**【補正方法】**変更**【補正の内容】****【0341】**

なお、本実施の形態では、演出操作手段としてタッチパネルを適用しているが、タッチパネル以外の演出操作手段、たとえば、ボタンやダイアルなどを適用してもよく、タッチパネル以外の演出操作手段以外の動作チェックを行なう場合にも、上記と同様に演出操作手段の操作が検出されるまでコマンドの受信を禁止することで、動作チェックの完了を待たずに誤って検査コマンドを送信した場合にも、動作チェックの検査を正常に行なうことができるし、演出操作手段の操作が検出されるまで受信用バッファに格納されているコマンドの読み出しを行なわないことで、動作チェックを指定する検査コマンドと連続して他の検査コマンドが送信された場合にも、動作チェックの検査を正常に行なうことができる。

【手続補正15】**【補正対象書類名】**明細書**【補正対象項目名】**0398**【補正方法】**変更**【補正の内容】****【0398】**

まず、左リール2Lについては、領域番号11の「赤7」図柄を入賞ラインに4コマの範囲で最大限に引き込み、領域番号11の「赤7」図柄を入賞ラインに引き込めない場合には「白BAR」図柄を中段に4コマの範囲で最大限に引き込むように引込コマ数が定められている。

【手続補正16】**【補正対象書類名】**明細書**【補正対象項目名】**0418**【補正方法】**変更**【補正の内容】****【0418】**

連続演出は、初期遊技状態、RT2、およびRT3中であるときに、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、およびイチゴのうち少なくともいずれかに当選したことを条件として開始し、3ゲームにわたり一連の物語を展開する演出を行なった後に、物語の結末としてボーナス当選・RTの有無および種類を報知するボーナス当選報知を行なう演出である。本実施の形態においては、連続演出を開始するタイミングが、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、イチゴのいずれかに当選したときに連続演出を開始する例について説明するが、連続演出はビッグボーナス、レギュラーボーナス、イチゴのいずれかに当選したことを契機として開始されるタイミングであれば、どのようなタイミングであってもよい。たとえば、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、イチゴのいずれかに当選したゲームが終了したときであってもよく、また、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、イチゴのいずれかに当選したゲーム以降のゲームが開始されたときであってもよい。これにより、ゲーム終了時以降に連続演出が開始されることに期待感を抱かせることができる。なお、連続演出は、初期遊技状態、RT2、およびRT3中であるときに、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、およびイチゴのうちいずれにも当選していないときであっても、所定の確率で実行するように構成してもよい。これにより、連続演出が実行される機会を増やすことができる。

【手続補正17】**【補正対象書類名】**明細書**【補正対象項目名】**0450

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 4 5 0】

タイミング2は、タイミング1で開始されたゲームが終了したタイミングを示している。タイミング2においては、イチゴを入賞させるとともに、他の入賞ラインに特殊図柄が停止された場合を示している。特殊図柄が停止されたため、(b)欄で示すように遊技状態がR T 3に制御されている。