

【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27年1月22日 (2015.1.22)

【公開番号】特開2014-223439(P2014-223439A)
【公開日】平成26年12月4日 (2014.12.4)
【年通号数】公開・登録公報2014-066
【出願番号】特願2014-144730(P2014-144730)
【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

【 F I 】

A 6 3 F 5/04 5 1 2 D

【手続補正書】

【提出日】平成26年11月21日 (2014.11.21)

【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、

表示結果を導出する制御を行う導出制御手段と、

入賞が発生したときに遊技用価値を遊技者に付与することが可能な遊技用価値付与手段と、

を備え、

前記事前決定手段の決定結果は、

第 1 入賞の発生を許容する旨及び第 2 入賞の発生を許容する旨を同時に決定する第 1 特定結果と、

前記第 1 入賞の発生を許容する旨及び第 3 入賞の発生を許容する旨を同時に決定する第 2 特定結果と、

を含み、

前記導出制御手段は、

前記事前決定手段の決定結果が前記第 1 特定結果となり、かつ該第 1 特定結果に対応する操作順序で操作されたときには、操作タイミングに関わらず、前記第 1 入賞を発生させる第 1 表示結果の組合せを導出し、

前記事前決定手段の決定結果が前記第 1 特定結果となり、かつ該第 1 特定結果に対応しない操作順序で操作されたときに、該第 1 特定結果に対応するタイミングで操作されたときには、前記第 2 入賞を発生させる第 2 表示結果の組合せを導出し、

前記事前決定手段の決定結果が前記第 1 特定結果となり、かつ該第 1 特定結果に対応しない操作順序で操作されたときに、該第 1 特定結果に対応しないタイミングで操作されたときには、いずれの入賞も発生させない表示結果の組合せを導出し、

前記事前決定手段の決定結果が前記第 2 特定結果となり、かつ該第 2 特定結果に対応す

る操作順序で操作されたときには、操作タイミングに関わらず、前記第 1 入賞を発生させる第 1 表示結果の組合せを導出し、

前記事前決定手段の決定結果が前記第 2 特定結果となり、かつ該第 2 特定結果に対応しない操作順序で操作されたときに、該第 2 特定結果に対応するタイミングで操作されたときには、前記第 3 入賞を発生させる第 3 表示結果の組合せを導出し、

前記事前決定手段の決定結果が前記第 2 特定結果となり、かつ該第 2 特定結果に対応しない操作順序で操作されたときに、該第 2 特定結果に対応しないタイミングで操作されたときには、いずれの入賞も発生させない表示結果の組合せを導出し、

前記第 1 特定結果に対応するタイミングと前記第 2 特定結果に対応するタイミングとが異なり、

前記遊技用価値付与手段は、前記第 1 入賞が発生したときに、ゲームの開始に必要な遊技用価値の数よりも多い数の遊技用価値を付与する

ことを特徴とするスロットマシン。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

上記課題を解決するために、本発明の請求項 1 に記載のスロットマシンは、

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、

表示結果を導出する制御を行う導出制御手段と、

入賞が発生したときに遊技用価値を遊技者に付与することが可能な遊技用価値付与手段と、

を備え、

前記事前決定手段の決定結果は、

第 1 入賞の発生を許容する旨及び第 2 入賞の発生を許容する旨を同時に決定する第 1 特定結果と、

前記第 1 入賞の発生を許容する旨及び第 3 入賞の発生を許容する旨を同時に決定する第 2 特定結果と、

を含み、

前記導出制御手段は、

前記事前決定手段の決定結果が前記第 1 特定結果となり、かつ該第 1 特定結果に対応する操作順序で操作されたときには、操作タイミングに関わらず、前記第 1 入賞を発生させる第 1 表示結果の組合せを導出し、

前記事前決定手段の決定結果が前記第 1 特定結果となり、かつ該第 1 特定結果に対応しない操作順序で操作されたときに、該第 1 特定結果に対応するタイミングで操作されたときには、前記第 2 入賞を発生させる第 2 表示結果の組合せを導出し、

前記事前決定手段の決定結果が前記第 1 特定結果となり、かつ該第 1 特定結果に対応しない操作順序で操作されたときに、該第 1 特定結果に対応しないタイミングで操作されたときには、いずれの入賞も発生させない表示結果の組合せを導出し、

前記事前決定手段の決定結果が前記第 2 特定結果となり、かつ該第 2 特定結果に対応する操作順序で操作されたときには、操作タイミングに関わらず、前記第 1 入賞を発生させる第 1 表示結果の組合せを導出し、

前記事前決定手段の決定結果が前記第 2 特定結果となり、かつ該第 2 特定結果に対応しない操作順序で操作されたときに、該第 2 特定結果に対応するタイミングで操作されたときには、前記第 3 入賞を発生させる第 3 表示結果の組合せを導出し、

前記事前決定手段の決定結果が前記第 2 特定結果となり、かつ該第 2 特定結果に対応しない操作順序で操作されたときに、該第 2 特定結果に対応しないタイミングで操作されたときには、いずれの入賞も発生させない表示結果の組合せを導出し、

前記第 1 特定結果に対応するタイミングと前記第 2 特定結果に対応するタイミングとが異なり、

前記遊技用価値付与手段は、前記第 1 入賞が発生したときに、ゲームの開始に必要な遊技用価値の数よりも多い数の遊技用価値を付与する

ことを特徴としている。

本発明の手段 1 のスロットマシンは、

各々が識別可能な複数種類の図柄を変動表示可能な複数の可変表示領域のそれぞれに表示結果を導出させることが可能な可変表示装置を備え、

遊技用価値を用いて 1 ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、前記複数の可変表示領域の全てに前記表示結果が導出されることにより 1 ゲームが終了し、1 ゲームの結果として前記複数の可変表示領域のそれぞれに導出された前記表示結果のうち所定の入賞ライン上の図柄の組み合わせに応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンであって、

前記可変表示領域に表示結果が導出される前に複数種類の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、

前記可変表示領域に表示結果を導出させる際に操作される導出操作手段と、

前記導出操作手段が操作されたときに、該導出操作手段に対応する可変表示領域の表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段と、

を備え、

前記事前決定手段の決定結果は、

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 1 の特定結果と、

前記第 1 の入賞の発生を許容する旨及び第 3 の入賞の発生を許容する旨を同時に決定する第 2 の特定結果と、

を含み、

前記導出制御手段は、

前記事前決定手段の決定結果が前記第 1 の特定結果となったときに、未だ前記複数の可変表示領域のいずれにも表示結果が導出されていない状態で最初に特定の可変表示領域に対応する導出操作手段が操作されたときには、前記第 1 の入賞を発生させるための第 1 の組み合わせを構成する図柄を前記所定の入賞ライン上に導出させた後、未だ表示結果が導出されていない可変表示領域に対応する導出操作手段が操作されたタイミングに関わらず、前記第 1 の組み合わせを前記所定の入賞ライン上に導出させる一方、未だ前記可変表示領域のいずれにも表示結果が導出されていない状態で最初に前記特定の可変表示領域以外の可変表示領域に対応する導出操作手段が操作されたときには、前記第 2 の入賞を発生させるための第 2 の組み合わせを構成する図柄を前記所定の入賞ライン上に導出させた後、未だ表示結果が導出されていない可変表示領域に対応する導出操作手段が操作されたタイミングが前記第 2 の組み合わせを構成する図柄を導出可能なタイミングであれば前記第 2 の組み合わせを前記所定の入賞ライン上に導出させ、前記第 2 の組み合わせを構成する図柄を導出可能なタイミング以外のタイミングであればいずれの入賞も発生させない図柄の組み合わせを前記所定の入賞ライン上に導出させ、

前記事前決定手段の決定結果が前記第 2 の特定結果となったときに、未だ前記複数の可変表示領域のいずれにも表示結果が導出されていない状態で最初に前記特定の可変表示領域に対応する導出操作手段が操作されたときには、前記第 1 の組み合わせを構成する図柄を前記所定の入賞ライン上に導出させた後、未だ表示結果が導出されていない可変表示領

域に対応する導出操作手段が操作されたタイミングに関わらず、前記第 1 の組み合わせを前記所定の入賞ライン上に導出させる一方、未だ前記可変表示領域のいずれにも表示結果が導出されていない状態で最初に前記特定の可変表示領域以外の可変表示領域に対応する導出操作手段が操作されたときには、前記第 3 の入賞を発生させるための第 3 の組み合わせを構成する図柄を前記所定の入賞ライン上に導出させた後、未だ表示結果が導出されていない可変表示領域に対応する導出操作手段が操作されたタイミングが前記第 3 の組み合わせを構成する図柄を導出可能なタイミングであれば前記第 3 の組み合わせを前記所定の入賞ライン上に導出させ、前記第 3 の組み合わせを構成する図柄を導出可能なタイミング以外のタイミングであればいずれの入賞も発生させない図柄の組み合わせを前記所定の入賞ライン上に導出させ、

前記第 2 の組み合わせを構成する図柄を導出可能なタイミングと、前記第 3 の組み合わせを構成する図柄を導出可能なタイミングと、が異なり、

前記スロットマシンは、前記事前決定手段の決定結果が前記第 1 の特定結果となったときに、前記第 1 の組み合わせまたは前記第 2 の組み合わせのうち前記第 1 の組み合わせを導出させる操作態様を報知可能であり、前記事前決定手段の決定結果が前記第 2 の特定結果となったときにも、前記第 1 の組み合わせまたは前記第 3 の組み合わせのうち前記第 1 の組み合わせを導出させる操作態様を報知可能な操作態様報知手段をさらに備える

ことを特徴としている。

【手続補正 3】

【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】

本発明の手段 2 のスロットマシンは、

各々が識別可能な複数種類の図柄を変動表示可能な少なくとも第 1 の可変表示領域（左リール）及び第 2 の可変表示領域（右リール）を含む複数の可変表示領域（左、中、右リール）のそれぞれに表示結果を導出させることが可能な可変表示装置（リール 2 L、2 C、2 R）を備え、

遊技用価値を用いて 1 ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、前記複数の可変表示領域（左、中、右リール）の全てに表示結果が導出されたことにより 1 ゲームが終了し、前記複数の可変表示領域に導出された表示結果として所定の入賞ライン（入賞ライン L）上に導出された図柄の組み合わせに応じて入賞が発生可能とされたスロットマシン（スロットマシン 1）であって、

少なくともいずれか 1 つの可変表示領域の表示結果が導出される前に前記遊技用価値（メダル）の付与を伴う小役入賞（小役）を含む複数種類の入賞について発生を許容する可否かを決定する事前決定手段（内部抽選）と、

前記複数の可変表示領域（左、中、右リール）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 8 L、8 C、8 R）と、

前記導出操作手段（ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R）が操作されたときに、前記事前決定手段（内部抽選）の決定結果に応じて前記可変表示領域（左、中、右リール）に表示結果を導出させる制御を行う手段であって、前記第 1 の可変表示領域（左リール）に対応する第 1 の操作（左リールの停止操作）がされたときに、該第 1 の可変表示領域（左リール）に表示結果を導出させ、前記第 2 の可変表示領域（右リール）に対応する第 2 の操作（右リールの停止操作）がされたときに、該第 2 の可変表示領域（右リール）に表示結果を導出させる導出制御手段と、

を備え、

前記事前決定手段は、

一の入賞ライン（入賞ライン L）上において前記第 1 の可変表示領域（左リール）に第 1 図柄（黒 7）が導出され、前記第 2 の可変表示領域（右リール）に第 2 図柄（ベル）が

導出されたことを条件に入賞となる第1の小役入賞(15枚(1))の発生を許容する旨と、一の入賞ライン(入賞ラインL)上において前記第1の可変表示領域(左リール)に前記第1図柄とは異なる第3図柄(ベル)が導出され、前記第2の可変表示領域(右リール)に前記第2図柄とは異なる第4図柄(リプレイ)が導出されたことを条件に入賞となる第2の小役入賞(15枚(A))の発生を許容する旨と、を同時に決定する第1の同時決定(小役GR(1))、

一の入賞ライン(入賞ラインL)上において前記第1の可変表示領域(左リール)に前記第1図(黒7)柄及び前記第3図柄(ベル)とは異なる第5図柄(網7/白7/BAR)が導出され、前記第2の可変表示領域(右リール)に前記第2図柄(ベル)が導出されたことを条件に入賞となる第3の小役入賞(15枚(2)/(3)/(4))の発生を許容する旨と、前記第2の小役入賞(15枚(A))の発生を許容する旨と、を同時に決定する第2の同時決定(小役GR(2)/(3)/(4))、

一の入賞ライン(入賞ラインL)上において前記第2の可変表示領域(右リール)に第6図柄(黒7)が導出され、前記第1の可変表示領域(左リール)に第7図柄(ベル)が導出されたことを条件に入賞となる第4の小役入賞(15枚(9))の発生を許容する旨と、一の入賞ライン(入賞ラインL)上において前記第2の可変表示領域(右リール)に前記第6図柄とは異なる第8図柄(ベル)が導出され、前記第1の可変表示領域(左リール)に前記第7図柄とは異なる第9図柄(リプレイ)が導出されたことを条件に入賞となる第5の小役入賞(15枚(C))の発生を許容する旨と、を同時に決定する第3の同時決定(小役GR(9))、

一の入賞ライン(入賞ラインL)上において前記第2の可変表示領域(右リール)に前記第6図柄(黒7)及び前記第8図柄(ベル)とは異なる第10図柄(網7/白7/BAR)が導出され、前記第1の可変表示領域(左リール)に前記第7図柄(ベル)が導出されたことを条件に入賞となる第6の小役入賞(15枚(10)/(11)/(12))の発生を許容する旨と、前記第5の小役入賞の発生を許容する旨と、を同時に決定する第4の同時決定(小役GR(10)/(11)/(12))、

がそれぞれ可能であり、

前記導出制御手段は、

前記第1の同時決定(小役GR(1))がなされたときに、前記可変表示領域(左、中、右リール)に表示結果を導出させる制御を行う第1の導出制御手段と、

前記第2の同時決定(小役GR(2)/(3)/(4))がなされたときに、前記可変表示領域(左、中、右リール)に表示結果を導出させる制御を行う第2の導出制御手段と、

前記第3の同時決定(小役GR(9))がなされたときに、前記可変表示領域(左、中、右リール)に表示結果を導出させる制御を行う第3の導出制御手段と、

前記第4の同時決定(小役GR(10)/(11)/(12))がなされたときに、前記可変表示領域(左、中、右リール)に表示結果を導出させる制御を行う第4の導出制御手段と、

を含み、

前記第1の導出制御手段は、

前記複数の可変表示領域(左、中、右リール)のいずれも表示結果が導出されていない状態で前記第1の操作(左リールの停止操作)がなされた場合には、該第1の操作のタイミングに関わらず、前記入賞ライン(入賞ラインL)上に前記第3図柄(ベル)を導出させ、

前記第1の可変表示領域(左リール)の入賞ライン(入賞ラインL)上に前記第3図柄(ベル)が導出された後に前記第2の操作(右リールの停止操作)がなされた場合には、該第2の操作のタイミングに関わらず、前記第3図柄(ベル)が導出されている入賞ライン上に前記第4図柄(リプレイ)を導出させ、

前記複数の可変表示領域(左、中、右リール)のいずれも表示結果が導出されていない状態で前記第2の操作(右リールの停止操作)がなされた場合には、該第2の操作のタイ

ミングに関わらず、前記入賞ライン（入賞ラインL）上に前記第2、4図柄（ベル、リプレイ）のうち前記第2図柄（ベル）のみを導出させ、

前記第2の可変表示領域（右リール）の入賞ライン（入賞ラインL）上に前記第2図柄（ベル）が導出された後に前記第1の操作（左リールの停止操作）が第1のタイミング（黒7の引込範囲のタイミング）でなされた場合には、前記第2図柄（ベル）が停止している入賞ライン（入賞ラインL）上に前記第1図柄（黒7）を導出させ、前記第1の操作（左リールの停止操作）が前記第1のタイミングとは異なるタイミング（黒7の引込範囲外のタイミング）でなされた場合には、前記第2図柄（ベル）が停止している入賞ライン（入賞ラインL）上に該第2図柄（ベル）とともに入賞を構成しない図柄を導出させ、

前記第2の導出制御手段は、

前記複数の可変表示領域（左、中、右リール）のいずれも表示結果が導出されていない状態で前記第1の操作（左リールの停止操作）がなされた場合には、該第1の操作のタイミングに関わらず、前記入賞ライン（入賞ラインL）上に前記第3図柄（ベル）を導出させ、

前記第1の可変表示領域（左リール）の入賞ライン（入賞ラインL）上に前記第3図柄（ベル）が導出された後に前記第2の操作（右リールの停止操作）がなされた場合には、該第2の操作のタイミングに関わらず、前記第3図柄（ベル）が導出されている入賞ライン（入賞ラインL）上に前記第4図柄（リプレイ）を導出させ、

前記複数の可変表示領域（左、中、右リール）のいずれも表示結果が導出されていない状態で前記第2の操作（右リールの停止操作）がなされた場合には、該第2の操作のタイミングに関わらず、前記入賞ライン（入賞ラインL）上に前記第2、4図柄（ベル、リプレイ）のうち前記第2図柄（ベル）のみを導出させ、

前記第2の可変表示領域（右リール）の入賞ライン（入賞ラインL）上に前記第2図柄（ベル）が導出された後に前記第1の操作（左リールの停止操作）が前記第1のタイミングとは異なる第2のタイミング（網7 / 白7 / BARの引込範囲のタイミング）でなされた場合には、前記第2図柄（ベル）が停止している入賞ライン（入賞ラインL）上に前記第5図柄（網7 / 白7 / BAR）を導出させ、前記第1の操作（左リールの停止操作）が前記第2のタイミングとは異なるタイミング（網7 / 白7 / BARの引込範囲外のタイミング）でなされた場合には、前記第2図柄（ベル）が停止している入賞ライン（入賞ラインL）上に該第2図柄（ベル）とともに入賞を構成しない図柄を導出させ、

前記第3の導出制御手段は、

前記複数の可変表示領域（左、中、右リール）のいずれも表示結果が導出されていない状態で前記第2の操作（右リールの停止操作）がなされた場合には、該第2の操作のタイミングに関わらず、前記入賞ライン（入賞ラインL）上に前記第8図柄（ベル）を導出させ、

前記第2の可変表示領域（右リール）の入賞ライン（入賞ラインL）上に前記第8図柄（ベル）が導出された後に前記第1の操作（左リールの停止操作）がなされた場合には、該第1の操作のタイミングに関わらず、前記第8図柄（ベル）が導出されている入賞ライン（入賞ラインL）上に前記第9図柄（リプレイ）を導出させ、

前記複数の可変表示領域（左、中、右リール）のいずれも表示結果が導出されていない状態で前記第1の操作（左リールの停止操作）がなされた場合には、該第1の操作のタイミングに関わらず、前記入賞ライン（入賞ラインL）上に前記第7、9図柄（ベル、リプレイ）のうち前記第7図柄（ベル）のみを導出させ、

前記第1の可変表示領域（左リール）の入賞ライン（入賞ラインL）上に前記第7図柄（ベル）が導出された後に前記第2の操作（右リールの停止操作）が第3のタイミング（黒7の引込範囲のタイミング）でなされた場合には、前記第7図柄（ベル）が停止している入賞ライン（入賞ラインL）上に前記第6図柄（黒7）を導出させ、前記第2の操作（右リールの停止操作）が前記第3のタイミングとは異なるタイミング（黒7の引込範囲外のタイミング）でなされた場合には、前記第7図柄（ベル）が停止している入賞ライン（入賞ラインL）上に該第7図柄（ベル）とともに入賞を構成しない図柄を導出させ、

前記第４の導出制御手段は、

前記複数の可変表示領域（左、中、右リール）のいずれも表示結果が導出されていない状態で前記第２の操作（右リールの停止操作）がなされた場合には、該第２の操作のタイミングに関わらず、前記入賞ライン（入賞ラインＬ）上に前記第８図柄（ベル）を導出させ、

前記第２の可変表示領域（右リール）の入賞ライン（入賞ラインＬ）上に前記第８図柄（ベル）が導出された後に前記第１の操作（左リールの停止操作）がなされた場合には、該第１の操作のタイミングに関わらず、前記第８図柄（ベル）が導出されている入賞ライン（入賞ラインＬ）上に前記第９図柄（リプレイ）を導出させ、

前記複数の可変表示領域（左、中、右リール）のいずれも表示結果が導出されていない状態で前記第１の操作（左リールの停止操作）がなされた場合には、該第１の操作のタイミングに関わらず、前記入賞ライン（入賞ラインＬ）上に前記第７、９図柄（ベル、リプレイ）のうち前記第７図柄（ベル）のみを導出させ、

前記第１の可変表示領域（左リール）の入賞ライン（入賞ラインＬ）上に前記第７図柄（ベル）が導出された後に前記第２の操作（右リールの停止操作）が前記第３のタイミングとは異なる第４のタイミング（網７／白７／ＢＡＲの引込範囲のタイミング）でなされた場合には、前記第７図柄（ベル）が停止している入賞ライン（入賞ラインＬ）上に前記第１０図柄（網７／白７／ＢＡＲ）を導出させ、前記第２の操作（右リールの停止操作）が前記第４のタイミングとは異なるタイミング（網７／白７／ＢＡＲの引込範囲外のタイミング）でなされた場合には、前記第７図柄（ベル）が停止している入賞ライン（入賞ラインＬ）上に該第７図柄（ベル）とともに入賞を構成しない図柄を導出させ、

前記スロットマシンは、前記複数の可変表示領域のいずれも表示結果が導出されていない状態において、前記第１の同時決定（小役ＧＲ（１））または前記第２の同時決定（小役ＧＲ（２）／（３）／（４））がなされたときに前記第１の操作（左リールの停止操作）を促し、前記第３の同時決定（小役ＧＲ（９））または前記第４の同時決定（小役ＧＲ（１０）／（１１）／（１２））がなされたときに前記第２の操作（右リールの停止操作）を促す小役許容時導出操作報知（停止順報知）を行う小役許容時導出操作報知手段を備える

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第１の同時決定がなされたときには、複数の可変表示領域のいずれも表示結果が導出されていない状態において最初に第１の可変表示領域の導出操作を行った場合には、第１の可変表示領域及び第２の可変表示領域の導出操作のタイミングに関わらず、第２の小役入賞が必ず発生するが、最初に第２の可変表示領域の導出操作を行った場合には、第１の可変表示領域の導出操作が第１のタイミングでなされた場合のみ第１の小役入賞が発生し、第１のタイミングとは異なるタイミングでなされた場合にはいずれの入賞も発生することがない。

また、第２の同時決定がなされたときには、複数の可変表示領域のいずれも表示結果が導出されていない状態において最初に第１の可変表示領域の導出操作を行った場合には、第１の可変表示領域及び第２の可変表示領域の導出操作のタイミングに関わらず、第２の小役入賞が必ず発生するが、最初に第２の可変表示領域の導出操作を行った場合には、第１の可変表示領域の導出操作が第１のタイミングとは異なる第２のタイミングでなされた場合のみ第３の小役入賞が発生し、第２のタイミングとは異なるタイミングでなされた場合にはいずれの入賞も発生することがない。

また、第３の同時決定がなされたときには、複数の可変表示領域のいずれも表示結果が導出されていない状態において最初に第２の可変表示領域の導出操作を行った場合には、第１の可変表示領域及び第２の可変表示領域の導出操作のタイミングに関わらず、第５の小役入賞が必ず発生するが、最初に第１の可変表示領域の導出操作を行った場合には、第２の可変表示領域の導出操作が第３のタイミングでなされた場合のみ第４の小役入賞が発生し、第３のタイミングとは異なるタイミングでなされた場合にはいずれの入賞も発生することがない。

また、第４の同時決定がなされたときには、複数の可変表示領域のいずれも表示結果が導出されていない状態において最初に第２の可変表示領域の導出操作を行った場合には、第１の可変表示領域及び第２の可変表示領域の導出操作のタイミングに関わらず、第５の小役入賞が必ず発生するが、最初に第１の可変表示領域の導出操作を行った場合には、第２の可変表示領域の導出操作が第３のタイミングとは異なる第４のタイミングでなされた場合のみ第６小役入賞が発生し、第４のタイミングとは異なるタイミングでなされた場合にはいずれの入賞も発生することがない。

このように、第１、２の同時決定がなされている場合と第３、４の同時決定がなされている場合とで、必ず小役入賞を発生させることが可能となる導出操作の順番が異なるうえに、第１の同時決定がなされている場合と第２の同時決定がなされている場合において、最初に第２の可変表示領域の導出操作がなされた場合に、第１の可変表示領域において小役入賞を発生させる条件となる導出操作のタイミングが異なり、第３の同時決定がなされている場合と第４の同時決定がなされている場合において、最初に第１の可変表示領域の導出操作がなされた場合に、第２の可変表示領域において小役入賞を発生させる条件となる導出操作のタイミングが異なるので、事前決定手段の決定結果が第１～４の同時決定のうちいずれであるかを遊技者が特定できなければ、必ず小役入賞を発生させることが可能となる順番で導出操作を行うことができず、異なる順番で導出操作を行った際に確実に小役入賞を発生させることもできない。このため、複数の可変表示領域のいずれも表示結果が導出されていない状態において、事前決定手段の決定結果に応じて必ず小役入賞を発生させることが可能となる可変表示領域の導出操作を促す小役許容時導出操作報知がなされるか否かによって小役入賞が発生する割合に変化を持たせることができる。

また、事前決定手段の決定結果が第１～４の同時決定であり、必ず小役入賞を発生させることが可能となる順番で導出操作がなされた場合には、第２の小役入賞または、第５の小役入賞が必ず発生し、これら第２の小役入賞または第５の小役入賞と同時に許容されている第１、３、４、６の小役入賞が発生することはない。すなわち必ず小役入賞を発生させることが可能となる順番で導出操作がなされた場合には、遊技者の技術介入によって発生する小役入賞が変化することがなく、導出操作の順番を選択するという簡単な技術介入さえ行えば、それ以上の技術介入によって得られる価値が変化しないので、異なる熟練度の遊技者間であっても公平性を保つことができる。

また、複数の異なる順番から必ず小役入賞を発生させることが可能となる導出操作の順番が、入賞の発生を許容するか否かを決定する事前決定手段のみによって決定されるため、これら導出操作の順番を決定するための制御が複雑となることがないうえに、事前決定手段以外の抽選結果によってゲームの結果が左右されることがないので、遊技の公正を害する虞もない。

【手続補正４】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】００１０

【補正方法】変更

【補正の内容】

【００１０】

本発明の手段３のロットマシンは、手段２に記載のロットマシンであって、

前記第１～６の小役入賞（１５枚（１）～（１２）、１５枚（Ａ）～（Ｃ））は、それぞれ入賞が発生した際に同数（１５枚）の遊技用価値（メダル）の付与を伴う入賞であることを特徴としている。

この特徴によれば、第２の小役入賞が第１の小役入賞及び第３の小役入賞よりも付与される遊技用価値が少ない場合、第５の小役入賞が第４の小役入賞及び第６の小役入賞よりも付与される遊技用価値が少ない場合に比較して、第１～４の同時決定のいずれかの決定がなされた場合において、最初に第１の操作がなされた場合に付与される遊技用価値の期待値と、最初に第２の操作がなされた場合に付与される遊技用価値の期待値と、の差が大きくなるので、小役許容時導出操作報知がなされるか否かによって小役入賞が発生する割

合が変化するだけでなく、付与される遊技用価値の期待値も大きく変化させることができる。

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0011】

本発明の手段4のロットマシンは、手段1～3のいずれかに記載のロットマシンであって、

前記事前決定手段（内部抽選）により前記遊技用価値（メダル）を用いることなくゲームを行うことが可能な再遊技（リプレイゲーム）の付与を伴う再遊技入賞（再遊技役）の発生を許容する旨が決定される確率が通常遊技状態よりも高まる再遊技高確率状態（RT）に制御する再遊技高確率状態制御手段を備え、

前記小役許容時導出操作報知手段は、前記再遊技高確率状態（RT）において前記小役許容時導出操作報知（停止順報知）を行う

ことを特徴としている。

この特徴によれば、再遊技高確率状態において遊技者は小役入賞を発生させるために、操作タイミングをはかった導出操作（いわゆる目押し）を行う必要がなく、再遊技高確率状態におけるゲームの消化スピードを高めることができるため、ロットマシンの稼働を上げることができる。

【手続補正 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0012

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0012】

本発明の手段5のロットマシンは、手段1～4のいずれかに記載のロットマシンであって、

前記事前決定手段（内部抽選）により遊技者にとって有利となる特別遊技状態（特別役）への移行を伴う特別入賞（特別役）の発生を許容する旨が決定され、該特別入賞（特別役）が発生しなかったときに、当該特別入賞の発生を許容する旨の決定（特別役の当選フラグ）を次ゲーム以降に持ち越す持越手段を備え、

前記導出制御手段は、前記小役入賞（小役）の発生を許容する旨及び前記特別入賞（特別役）の発生を許容する旨の双方が決定され、該許容された小役入賞（小役）の構成図柄と、該許容された特別入賞（特別役）の構成図柄と、の双方を導出可能なタイミングで前記導出操作手段（ストップスイッチ8L、8C、8R）が操作された場合に、前記小役入賞（小役）の構成図柄及び前記特別入賞（特別役）の構成図柄のうち前記特別入賞（特別役）の構成図柄を前記入賞ライン（入賞ラインL）に導出させ、

前記小役許容時導出操作報知手段は、前記持越手段により前記特別入賞の発生を許容する旨の決定（特別役の当選フラグ）が持ち越されている状態において前記小役許容時導出操作報知（停止順報知）を行う

ことを特徴としている。

この特徴によれば、小役入賞の発生を許容する旨及び特別入賞の発生を許容する旨の双方が決定されており、小役入賞の構成図柄を導出可能なタイミングと特別入賞の構成図柄を導出可能なタイミングとが重複するタイミングで遊技者の操作がなされたときに、小役入賞の構成図柄よりも優先して特別入賞の構成図柄を導出させる制御を行うことにより、特別入賞の発生を許容する旨の決定が持ち越されている状態で小役入賞の発生を許容する旨が決定され、小役入賞の発生を許容する旨が単独で決定された場合に比較して小役入賞を発生させることが困難となる場合でも、第1～4の同時決定のいずれかが決定されたとき

に、小役許容時導出操作報知がなされるので、小役入賞を発生させることが困難となる状況下であっても、小役許容時導出操作報知によって報知された順番で、かつ特別入賞の構成図柄を導出可能なタイミング以外のタイミングでの導出操作を促すことで、許容された小役入賞の取りこぼしを極力防止できるため、特別入賞の発生を許容する旨の決定が持ち越されている状態で、遊技者が許容された小役入賞を取りこぼすことによって不利益が生じてしまうことを防止できる。

【手続補正 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0013

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0013】

本発明の手段6のスロットマシンは、手段1～手段5のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記事前決定手段（内部抽選）により前記遊技用価値（メダル）を用いることなくゲームを行うことが可能な再遊技（リプレイゲーム）の付与を伴う再遊技入賞（再遊技役）の発生を許容する旨が決定される確率が通常遊技状態よりも高まる再遊技高確率状態（RT）に制御する再遊技高確率状態制御手段を備え、

前記事前決定手段は、

前記入賞ライン（入賞ラインL）に停止した図柄の組み合わせとして第1の組み合わせ（リプレイ・リプレイ・リプレイ）が導出されたときに入賞となる第1の特定入賞（リプレイ（1））の発生を許容する旨と、該第1の組み合わせと異なる第2の組み合わせ（黒7、網7、白7、BAR・リプレイ・リプレイ）が導出されたときに入賞となる第2の特定入賞（リプレイ（2）～（5））の発生を許容する旨と、を同時に決定する第5の同時決定（リプレイGR（1））、

前記第1の特定入賞（リプレイ（1））の発生を許容する旨と、前記第1の組み合わせ及び前記第2の組み合わせと異なる第3の組み合わせ（リプレイ・リプレイ・黒7、網7、白7、BAR）が導出されたときに入賞となる第3の特定入賞（リプレイ（10）～（13））の発生を許容する旨と、を同時に決定する第6の同時決定（リプレイGR（3））、

前記第5の同時決定（リプレイGR（1））がなされ、前記複数の可変表示領域（左、中、右リール）に対応するそれぞれの導出操作手段（ストップスイッチ8L、8C、8R）が第1の順番（中リールまたは右リールを第1停止とする順番）で操作されたときに、前記第1の組み合わせ（リプレイ・リプレイ・リプレイ）を前記入賞ライン（入賞ラインL）に導出させ、前記第1の順番とは異なる順番（左リールを第1停止とする順番）で操作されたときに、前記第2の組み合わせ（黒7、網7、白7、BAR・リプレイ・リプレイ）を前記入賞ライン（入賞ラインL）に導出させ、

前記第6の同時決定（リプレイGR（3））がなされ、前記複数の可変表示領域（左、中、右リール）に対応するそれぞれの導出操作手段（ストップスイッチ8L、8C、8R）が第2の順番（左リール、中リールを第1停止とする順番）で操作されたときに、前記第1の組み合わせ（リプレイ・リプレイ・リプレイ）を前記入賞ライン（入賞ラインL）に導出させ、前記第2の順番とは異なる順番（右リールを第1停止とする順番）で操作されたときに、前記第3の組み合わせ（リプレイ・リプレイ・黒7、網7、白7、BAR）を前記入賞ライン（入賞ラインL）に導出させ、

前記再遊技高確率状態制御手段は、前記再遊技高確率状態（RT）において前記第1の組み合わせ（リプレイ・リプレイ・リプレイ）が前記入賞ライン（入賞ラインL）に導出されたときに該再遊技高確率状態（RT）を終了させる第1の再遊技高確率状態終了手段、または前記再遊技高確率状態（RT）において前記第2組み合わせ（黒7、網7、白7、BAR・リプレイ・リプレイ）または前記第3の組み合わせ（リプレイ・リプレイ・黒7、網7、白7、BAR）のいずれかが前記入賞ライン（入賞ラインL）に導出されたとき

きに該再遊技高確率状態（ＲＴ）を終了させる第２の再遊技高確率状態終了手段の一方を含み、

前記スロットマシンは、前記再遊技高確率状態（ＲＴ）において前記第５の同時決定（リプレイＧＲ（１））または前記第６の同時決定（リプレイＧＲ（３））がなされたときに、該再遊技高確率状態の終了する図柄の組み合わせとは異なる組み合わせが前記入賞ライン（入賞ラインＬ）に停止する順番での前記導出操作手段（ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ）の操作を促す特定許容時導出操作報知（停止順報知）を行う特定許容時導出操作報知手段を備える

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第５の同時決定がなされたときには、第１の順番で導出操作を行った場合には、第１の特定入賞が発生し、第１の順番とは異なる順番で導出操作を行った場合には、第２の特定入賞が発生する。一方、第６の同時決定がなされたときには、第１の順番とは異なる第２の順番で導出操作を行った場合には、第１の特定入賞が発生し、第２の順番とは異なる順番で導出操作を行った場合には、第３の特定入賞が発生する。すなわち第５の同時決定がなされている場合と第６の同時決定がなされている場合とで、第１の特定入賞が発生することとなる導出操作の順番及び第１の特定入賞以外の特定入賞が発生することとなる導出操作の順番が異なり、事前決定手段の決定結果が第５の同時決定であるか、第６の同時決定であるか、を遊技者が特定できなければ、第１～３の特定入賞を選択して入賞させることができない。このため、特定許容時導出操作手段報知によって最初に操作を行うべき導出操作手段が報知されるか否かによって、再遊技高確率状態の終了条件となる図柄の組み合わせが回避される割合、すなわち再遊技高確率状態が継続する割合に変化を持たせることができる。

また、複数の異なる順番から第１の特定入賞が発生することとなる導出操作の順番及び第１の特定入賞以外の特定入賞が発生することとなる導出操作の順番が、入賞の発生を許容するか否かを決定する事前決定手段のみによって決定されるため、これら導出操作の順番を決定するための制御が複雑となることがないうえに、事前決定手段以外の抽選結果によってゲームの結果が左右されることがないので、遊技の公正を害する虞もない。

【手続補正８】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】００１４

【補正方法】変更

【補正の内容】

【００１４】

本発明の手段７のスロットマシンは、手段１～手段６のいずれかに記載のスロットマシンであって、

ゲームの制御を行う遊技制御手段（メイン制御部４１）を搭載した遊技制御基板（遊技制御基板４０）と、

ゲームの進行に関わる信号を出力する第１の電子部品と遊技の進行に関わる信号が入力される第２の電子部品とのうち少なくとも一方を含む遊技用電子部品（投入メダルセンサ３１）と、

コネクタ（基板側コネクタ６２０ａとケーブル側コネクタ６１０ａ／基板側コネクタ６２１ａとケーブル側コネクタ６１１ａ／基板側コネクタ６２２ｇとケーブル側コネクタ６１２ｇ）同士での接続により着脱可能に前記遊技用電子部品（投入メダルセンサ３１）と前記遊技制御基板（遊技制御基板４０）との間に設けられ、前記遊技用電子部品（投入メダルセンサ３１）と前記遊技制御基板（遊技制御基板４０）とを電氣的に接続するための配線（ケーブル６００ａ、６０１ｇ）と、

前記配線とコネクタ（基板側コネクタ６２１ａとケーブル側コネクタ６１１ａ／基板側コネクタ６２２ｇとケーブル側コネクタ６１２ｇ）同士で接続され、前記遊技用電子部品（投入メダルセンサ３１）と前記遊技制御基板（遊技制御基板４０）との間での信号の入出力を中継する中継基板（操作部中継基板１１０）と、

前記遊技用電子部品（投入メダルセンサ 3 1）と前記遊技制御基板（遊技制御基板 4 0）との間における前記配線上のコネクタ同士での接続を、該コネクタ同士での接続に関わる解除規制部位を破壊しない限り、解除不能とする接続解除規制状態を形成する電子部品接続解除規制手段（コネクタ規制部材）と、

を備え、

前記電子部品接続解除規制手段は、

前記遊技制御基板（遊技制御基板 4 0）と前記中継基板（操作部中継基板 1 1 0）との間における前記配線（ケーブル 6 0 0 a）のコネクタ（基板側コネクタ 6 2 0 a とケーブル側コネクタ 6 1 0 a / 基板側コネクタ 6 2 1 a とケーブル側コネクタ 6 1 1 a）同士での接続を解除不能とする第 1 の電子部品接続解除規制手段（コネクタ規制部材）と、

前記中継基板（操作部中継基板 1 1 0）と前記遊技用電子部品（投入メダルセンサ 3 1）との間における前記配線（ケーブル 6 0 1 g）のコネクタ（基板側コネクタ 6 2 2 g とケーブル側コネクタ 6 1 2 g）同士での接続を解除不能とする第 2 の電子部品接続解除規制手段（コネクタ規制部材）と、

を含む

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技制御基板と中継基板との間における配線のコネクタだけでなく、中継基板と遊技用電子部品との間における配線のコネクタ同士での接続の解除が規制されることで、遊技用電子部品と遊技制御基板との間に設けられる配線の全てのコネクタ同士での接続の解除が規制される。これによりいずれかのコネクタを不正な打ち込み器具等のコネクタに差し替えて接続し、遊技制御基板に遊技の進行に関わる不正な信号を入出力させるといった不正行為を行うことが困難となるため、特別入賞が当選した状態に設定したスロットマシン、特に入賞ラインの違いによって有利度の異なる複数種類の特別入賞を判別できる場合には、有利度の高い特別入賞が当選した状態に設定したスロットマシンを、例えば遊技店の営業開始時等において遊技客に提供するといった不正営業の実施等を効果的に防止できる。

また、電子部品接続解除規制手段により接続解除規制状態が形成されることで、コネクタ同士での接続を解除するためには解除規制部位を破壊しなければならず、これにより接続を解除した後に再度接続解除規制状態を形成することが極めて困難となり、かつ、手間がかかるため、上記不正行為をより効果的に抑制することができる。

尚、前記中継基板は、一の遊技用電子部品と遊技制御基板との間に 1 つ、または複数接続されていても良く、複数の中継基板が接続される場合において、前記電子部品接続解除規制手段は、一の中継基板と他の中継基板との間における前記配線のコネクタ同士での接続を解除不能とする第 3 の電子部品接続解除規制手段を備えることが好ましく、このようにすることで、遊技用電子部品と遊技制御基板との間に設けられる配線の全てのコネクタ同士での接続の解除が規制される。

【手続補正 9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 2 3

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 2 3】

発光装置 5 6 a と受光装置 5 7 a とは、液晶表示器 5 1 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 5 6 a と受光装置 5 7 a とは、発光装置 5 6 a が備える複数の発光素子から放射される赤外線、受光装置 5 7 a 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 5 6 b と受光装置 5 7 b とは、液晶表示器 5 1 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 5 6 b と受光装置 5 7 b とは、発光装置 5 6 b が備える複数の発光素子から放射される赤外線、受光装置 5 7 b 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 1 0】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0175

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0175】

これらコマンドのうちドアコマンド及び操作検出コマンドを除くコマンドは、後述する起動処理及びゲーム処理において生成され、RAM41cの特別ワークに設けられた通常コマンド送信用バッファに一時格納され、前述したタイマ割込処理（メイン）において送信される。

【手続補正11】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0239

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0239】

サブCPU91aは、操作検出コマンドの受信に基づいて1枚BETスイッチ5、MAX BETスイッチ6、スタートスイッチ7、ストップスイッチ8L、8C、8R、精算スイッチ10の操作がなされたか否かを判定する。詳しくは、サブCPU91aが操作検出コマンドを受信したときに、その後、100ms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OFFの状態からON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ONの状態からOFF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12】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0270

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0270】

前述のように通常のゲームに伴う動作が行われていれば、メインCPU41a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続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13】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0271

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0271】

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を判定し、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及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 1 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 2 7 8

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 2 7 8】

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続して送信されるようなことはなく、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続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えなくなってしまう虞がある。このため、動作試験時に連続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 1 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 2 8 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 2 8 5】

また、サブCPU 9 1 a 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た後、タッチ操作が検出されるまでの間は、コマンド受信割込処理が禁止されるのみならず、受信用バッファに格納されているコマンドの読み出しも行わないようになっており、既にコマンドを受信し、受信したコマンドが受信用バッファに格納されている場合であっても、タッチ操作が検出され、動作チェックが完了するまでは、受信用バッファに格納されているコマンドに基づく処理も行われなくなっている。このため、タッチパネルの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、タッチパネルの動作チェックの検査を正常に行うことができる。