

【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12月11日(2014.12.11)

【公開番号】特開2014-205032(P2014-205032A)

【公開日】平成26年10月30日(2014.10.30)

【年通号数】公開・登録公報2014-060

【出願番号】特願2014-94436(P2014-94436)

【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9月25日(2014.9.25)

【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、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシンにおいて、  
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、

表示結果が導出される前に、所定数の遊技用価値の付与を伴う特定の小役入賞を含む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、  
前記事前決定手段の決定結果と前記導出操作手段の操作手順とに応じて前記表示結果を導出する導出制御手段と、

前記操作手順を報知する権利を付与するか否かを決定する権利決定手段と、  
所定の状態において前記権利決定手段の決定により付与された権利を用いて前記操作手順を報知する手順報知手段と、

前記権利決定手段の決定により付与された権利の個数が所定数以上であることを条件として特定演出を実行する特定演出実行手段と、  
前記所定の状態を含む複数種類の状態に関する制御を行う状態制御手段と、

を備え、  
前記状態制御手段により前記所定の状態を終了させる制御が、前記事前決定手段により第1決定がなされ前記導出操作手段が第1手順で操作されたとき、または前記事前決定手段により前記第1決定と異なる第2決定がなされ前記導出操作手段が前記第1手順とは異なる第2手順で操作されたときに行われ、

前記導出制御手段は、  
前記事前決定手段により前記第1決定がなされたときに、前記導出操作手段が前記第1手順で操作された場合に前記特定の小役入賞を発生させる表示結果を導出せず、前記導出操作手段が前記第2手順で操作された場合に前記特定の小役入賞を発生させる表示結果を導出し、

前記事前決定手段により前記第2決定がなされたときに、前記導出操作手段が前記第2手順で操作された場合に前記特定の小役入賞を発生させる表示結果を導出せず、前記導出操作手段が前記第1手順で操作された場合に前記特定の小役入賞を発生させる表示結果を導出し、

前記手順報知手段は、前記操作手順を報知するにあたり、前記事前決定手段により前記第1決定がなされたときに前記第2手順を報知し、前記事前決定手段により前記第2決定がなされたときに前記第1手順を報知する

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】0006

【補正方法】削除

【補正の内容】

【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】変更

【補正の内容】

【0007】

【特許文献1】特開2006-15000号公報（段落0145～0147等）

【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】削除

【補正の内容】

【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】削除

【補正の内容】

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正7】

【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】

本発明は、所定の状態が終了することを回避しつつ、小役入賞を発生させることができるスロットマシンを提供することを目的とする。

【手続補正8】

【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】

上記目的を達成するため、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、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシンにおいて、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、

表示結果が導出される前に、所定数の遊技用価値の付与を伴う特定の小役入賞を含む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、

前記事前決定手段の決定結果と前記導出操作手段の操作手順とに応じて前記表示結果を導出する導出制御手段と、

前記操作手順を報知する権利を付与するか否かを決定する権利決定手段と、

所定の状態において前記権利決定手段の決定により付与された権利を用いて前記操作手順を報知する手順報知手段と、

前記権利決定手段の決定により付与された権利の個数が所定数以上であることを条件として特定演出を実行する特定演出実行手段と、

前記所定の状態を含む複数種類の状態に関する制御を行う状態制御手段と、  
を備え、

前記状態制御手段により前記所定の状態を終了させる制御が、前記事前決定手段により第1決定がなされ前記導出操作手段が第1手順で操作されたとき、または前記事前決定手段により前記第1決定と異なる第2決定がなされ前記導出操作手段が前記第1手順とは異なる第2手順で操作されたときに行われ、

前記導出制御手段は、

前記事前決定手段により前記第1決定がなされたときに、前記導出操作手段が前記第1手順で操作された場合に前記特定の小役入賞を発生させる表示結果を導出せず、前記導出操作手段が前記第2手順で操作された場合に前記特定の小役入賞を発生させる表示結果を導出し、

前記事前決定手段により前記第2決定がなされたときに、前記導出操作手段が前記第2手順で操作された場合に前記特定の小役入賞を発生させる表示結果を導出せず、前記導出操作手段が前記第1手順で操作された場合に前記特定の小役入賞を発生させる表示結果を導出し、

前記手順報知手段は、前記操作手順を報知するにあたり、前記事前決定手段により前記第1決定がなされたときに前記第2手順を報知し、前記事前決定手段により前記第2決定がなされたときに前記第1手順を報知する

ことを特徴としている。

本発明のスロットマシンは、

遊技用価値（メダル）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を開始させることができとなり、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示させる可変表示装置（可変表示装置2）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）において、

ゲーム毎に前記可変表示装置の表示結果が導出されるより前に、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、レギュラーボーナス）への移行を伴う特別表示結果（ビッグボーナス（A）、ビッグボーナス（B）、ビッグボーナス（C）、レギュラーボーナス）と、該特別表示結果とは異なる一般表示結果（小役、リプレイ）とを含む複数種類の入賞表示結果の導出を許容するか否かを決定する事前決定手段（CPU111：内部抽選（図5（b）））と、

前記識別情報の変動表示を停止させるために遊技者により操作される停止操作手段（停止ボタン12L、12C、12R）と、

前記事前決定手段の決定結果と前記停止操作手段の操作手順とに応じて前記可変表示装置に表示結果を導出させる手段であって、前記事前決定手段により所定の不利決定（赤チエリー、青チエリーまたは白チエリーの当選）が行われていることを条件として前記特別表示結果とは異なる所定の不利表示結果（チエリーハズレ目）を導出させる導出制御手段（CPU111：リール3L、3C、3Rの停止制御）と、

前記可変表示装置の表示結果として前記特別表示結果が導出されたときに、所定の特別終了条件が成立するまで、前記特別遊技状態に遊技状態を制御する特別遊技状態制御手段（CPU111：ビッグボーナス（A）、ビッグボーナス（B）またはビッグボーナス（

C )に入賞するとビッグボーナスに、レギュラーボーナスに入賞するとレギュラーボーナスに遊技状態を制御(図6) )と、

前記特別遊技状態とは異なる所定の遊技状態において前記可変表示装置の表示結果として前記不利表示結果が導出されたときに、所定の不利終了条件が成立するまで、遊技者にとって不利な不利状態に遊技状態を制御する不利状態制御手段( C P U 1 1 1 : 通常遊技状態またはレア R T においてチェリーハズレ目が導出されると不利 R T に遊技状態を制御(図6) )と、

前記不利表示結果の導出を回避するための前記停止操作手段の操作手順を報知する回避権利(ナビ権利)を付与するか否かを決定する回避権利決定手段( C P U 1 2 1 (ステップ S 1 1 3 、 S 1 1 8 ) : R T ナビ抽選を実行)と、

前記所定の遊技状態において前記回避権利決定手段の決定により付与された回避権利を用い、該用いた回避権利に基づく報知終了条件が成立するまで前記不利決定が行われたときに前記不利表示結果の導出を回避するための前記停止操作手段の操作手順を報知する手順報知手段( C P U 1 2 1 (ステップ S 1 0 3 ~ S 1 0 8 ) : 通常遊技状態またはレア R T においてナビ権利カウンタの値が 0 より大きいときには、特別スタート音を出力させ、当選しているものの種類に応じた画像を液晶表示器 4 に表示する。 R T ナビの実行によりナビ権利カウンタの値を減算する)と、

前記回避権利決定手段の決定により付与した回避権利を、各々の回避権利が前記手順報知手段によって用いられるまで複数個持ち越すことが可能な回避権利持越手段( C P U 1 2 1 (ステップ S 1 0 8 、 S 1 1 5 、 S 1 2 0 ) : ナビ権利カウンタの値は、 R T ナビ抽選の当選により 1 だけ加算され、)と、

前記回避権利持越手段により持ち越された前記回避権利の個数が所定数以上であることを条件として、特定演出(特別払い出し音)を実行する特定演出実行手段( C P U 1 2 1 (ステップ S 1 2 6 、 S 1 2 7 ) : 遊技状態とナビ権利カウンタに従って払い出し音を選択して出力。ナビ権利カウンタの値が 1 または 2 のときに特別払い出し音 A を、ナビ権利カウンタの値が 3 のときに特別払い出し音 A または特別払い出し音 B を出力可能(図8) )とを備え、

前記可変表示装置は、各々が識別情報を変動表示させる複数の可変表示部(リール 3 L 、 3 C 、 3 R )を含むとともに、前記スロットマシンは、該可変表示装置の表示結果として所定の複数の入賞ライン(上段、中段、下段、右上がり対角線、右下がり対角線)の何れかに導出された識別情報の組み合わせに応じて入賞を発生させるものであり(図5( a ))、

前記事前決定手段は、

前記一般表示結果のうちの第 1 一般表示結果(スイカ)の導出を許容する旨を単独で決定する第 1 の決定手段(スイカ(図5( b ))と、前記一般表示結果のうちの前記第 1 一般表示結果と第 2 一般表示結果(1枚役)の導出を許容する旨を同時に決定する第 2 の決定手段(スイカ + 1 枚役(図5( b ))と、前記第 1 一般表示結果と前記特別表示結果の導出を許容する旨を同時に決定する第 3 の決定手段(ビッグボーナス( A ) + スイカ、ビッグボーナス( B ) + スイカ、ビッグボーナス( C ) + スイカ、レギュラーボーナス + スイカ(図5( b ))と、前記第 1 一般表示結果と前記第 2 一般表示結果と前記特別表示結果の導出を許容する旨を同時に決定する第 4 の決定手段(ビッグボーナス( A ) + スイカ + 1 枚役、ビッグボーナス( B ) + スイカ + 1 枚役、ビッグボーナス( C ) + スイカ + 1 枚役、レギュラーボーナス + スイカ + 1 枚役(図5( b ))とを含むとともに、

前記第 1 の決定手段による決定がされる確率と前記第 3 の決定手段による決定がされる確率との比は、前記第 2 の決定手段による決定がされる確率と前記第 4 の決定手段による決定がされる確率との比とは異なり(スイカ、スイカ + 1 枚役の判定値数は、何れも 1 3 1 0 、ビッグボーナス( A ) + スイカ、ビッグボーナス( B ) + スイカ、ビッグボーナス( C ) + スイカ、レギュラーボーナス + スイカの判定値数がそれぞれ 2 1 、ビッグボーナス( A ) + スイカ + 1 枚役、ビッグボーナス( B ) + スイカ + 1 枚役、ビッグボーナス( C ) + スイカ + 1 枚役、レギュラーボーナス + スイカ + 1 枚役の判定値数がそれぞれ 9 (

図 5 ( b ) )、

前記導出制御手段は、

前記第 1 の決定手段または前記第 3 の決定手段により前記第 1 一般表示結果の導出が許容されているときにおいて該第 1 一般表示結果を導出させるときには、前記複数の入賞ラインのうちの第 1 の入賞ラインに第 2 の入賞ラインよりも高い割合で導出させ（スイカ当選フラグが単独で設定されている場合と、ビッグボーナス（A）当選フラグ、ビッグボーナス（B）当選フラグ、ビッグボーナス（C）当選フラグまたはレギュラーボーナス当選フラグとスイカ当選フラグとが重複して設定されている場合は、原則としてスイカの図柄を横方向 3 本の何れかの入賞ラインに揃える）、

前記第 2 の決定手段または前記第 4 の決定手段により前記第 1 一般表示結果の導出が許容されているときにおいて該第 1 一般表示結果を導出させるときには、前記複数の入賞ラインのうちの第 2 の入賞ラインに第 1 の入賞ラインよりも高い割合で導出させる（スイカ当選フラグと 1 枚役当選フラグとが重複して設定されている場合と、ビッグボーナス（A）当選フラグ、ビッグボーナス（B）当選フラグ、ビッグボーナス（C）当選フラグまたはレギュラーボーナス当選フラグとスイカ当選フラグと 1 枚役当選フラグとが重複して設定されている場合には、原則としてスイカの図柄を対角線 2 本の何れかの入賞ラインに揃える）

ことを特徴とする。

【手続補正 9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 5 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 5 6】

その台状部分の垂直面には、スタートレバー 1 1 と、停止ボタン 1 2 L、1 2 C、1 2 R とが設けられている。スタートレバー 1 1 は、ゲームを開始する際に遊技者が操作するもので、その操作がスタートスイッチ 4 1（図 2 参照）によって検出されると、リールモータ 3 M L、3 M C、3 M R が駆動開始され、リール 3 L、3 C、3 R が回転開始する。リール 3 L、3 C、3 R が回転開始した後所定の条件が成立することにより停止ボタン 1 2 L、1 2 C、1 2 R の操作が可能となると、その内部に備えられた操作有効ランプ 6 3 L、6 3 C、6 3 R（図 2 参照）が点灯状態となって、その旨が遊技者に示される。

【手続補正 10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 0 7

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 1 0 7】

図示するように、リール 3 L、3 C、3 R の何れについても「J A C」は、互いに 5 コマ以内に配置されている。「ベル」は、左のリール 3 L については 6 コマ間隔で配置されている箇所があるが、中と右のリール 3 C、3 R については 5 コマ以内に配置されている。「スイカ」は、左のリール 3 L については 0 番と 7 番と 12 番の 3 箇所にしか配置されてなく、中のリール 3 C については 7 番と 10 番と 15 番の 3 箇所にしか配置されてなく、右のリール 3 R については 19 番と 10 番の 2 箇所にしか配置されていない。右のリール 3 R について、「赤チェリー」、「青チェリー」、「白チェリー」は、それぞれ 1 つずつしか配置されてなく、互いの配置間隔は 7 コマとなっている。

【手続補正 11】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 0 8

【補正方法】変更

【補正の内容】

**【0108】**

「赤7」、「青7」、「白7」、「BAR」は、リール3L、3C、3Rの何れについても、配置間隔が5コマ以上となっている箇所がある（1つのリール上で1個しか配置されていないこともある）。特に左のリール3Lについては、「赤7」と「青7」、「赤7」と「BAR」の互いの配置間隔が7コマ以上となっている。中のリール3Cについては、「赤7」と「青7」、「青7」と「白7」、「白7」と「BAR」の互いの配置間隔が7コマ以上となっている。右のリール3Rについては、「赤7」と「白7」、「青7」と「BAR」の互いの配置間隔が7コマ以上となっている。

**【手続補正12】**

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0114

【補正方法】変更

【補正の内容】

**【0114】**

なお、後述する内部抽選においてビッグボーナス（A）、ビッグボーナス（B）、ビッグボーナス（C）またはレギュラーボーナスに当選していても、リール3L、3C、3Rについて「赤7」、「青7」、「白7」、「BAR」が必ずしも5コマ以内に配置されている訳ではないので、停止ボタン12L、12C、12Rの操作手順によってはこれらの役に入賞しない場合がある。もっとも、ビッグボーナス（A）、ビッグボーナス（B）、ビッグボーナス（C）またはレギュラーボーナスの当選は、入賞するまで持ち越される。

**【手続補正13】**

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0115

【補正方法】変更

【補正の内容】

**【0115】**

スイカは、何れの遊技状態においても何れかの入賞ラインに「スイカ - スイカ - スイカ」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、8枚のメダルが払い出される。リール3L、3C、3Rの何れについても「スイカ」は、5コマ以内に配置されている訳ではないので、スイカに当選していても、停止ボタン12L、12C、12Rの操作手順によっては入賞しない場合がある。小役であるスイカの当選は、入賞しなくても持ち越されない。

**【手続補正14】**

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0116

【補正方法】変更

【補正の内容】

**【0116】**

ベルは、何れの遊技状態においても何れかの入賞ラインに「ベル - ベル - ベル」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、レギュラーボーナス（ビッグボーナス中に提供された場合を含む）においては15枚のメダルが、それ以外の遊技状態においては6枚のメダルが払い出される。左のリール3Lには「ベル」が最大でも6コマ間隔で配置されており、中と右のリール3C、3Rには「ベル」が5コマ以内に配置されているので、左の停止ボタン12Lを1番目に操作することを条件として、ベルに当選していれば必ず入賞する。ベルの当選時に中のリール3Cの「ベル」を中段に停止させるのであれば、左の停止ボタン12Lを2番目に操作しても、ベルに当選していれば必ず入賞する。小役であるベルの当選は、入賞しなくても持ち越されない。

**【手続補正15】**

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0125

【補正方法】変更

**【補正の内容】****【0125】**

リール3L、3C、3Rについての「JAC」、リール3Rについての「ベル」は、5コマ以内に配置されているため、内部抽選においてリプレイAまたはリプレイBに当選しているときには、必ずこれらの役に入賞する。また、リプレイA及びリプレイBは、当選時において他の如何なる役よりも優先して入賞するようにリール制御が行われるため、リプレイAまたはリプレイBに当選しているときには、さらに他の役に当選（ビッグボーナス（A）、ビッグボーナス（B）、ビッグボーナス（C）またはレギュラーボーナスの当選の持ち越しを含む）していても、必ずこれらの役に入賞する。

**【手続補正16】****【補正対象書類名】明細書****【補正対象項目名】0158****【補正方法】変更****【補正の内容】****【0158】**

例えば、左の停止ボタン12Lを1番目に操作した場合には、その操作タイミングに関わらずに、左のリール3Lの上中下段の何れかに「ベル」を停止させることが可能である。その後に停止される中と右のリール3C、3Rについては、「ベル」が5コマ以内に配置されているため、停止ボタン12C、12Rの操作手順に関わらずに、ベルに入賞することとなる。

**【手続補正17】****【補正対象書類名】明細書****【補正対象項目名】0159****【補正方法】変更****【補正の内容】****【0159】**

左の停止ボタン12Lを2番目に操作する場合には、次のようになる。すなわち、1番目に停止されるのが中のリール3Cであれば、リール3Cの中段に「ベル」が停止され、1番目に停止されるのが右のリール3Rであれば、リール3Rの上段または下段の何れかに「ベル」が停止されるものとなっている。2番目に停止される左のリール3Lについては、停止ボタン12Lの操作タイミングに関わらずに「ベル」を上段または下段に停止させることができ、これにより「ベル」をテンパイさせるものとなる。最後に停止される中のリール3Cまたは右のリール3Rについては、「ベル」が5コマ以内に配置されているため、停止ボタン12Cまたは停止ボタン12Rの操作タイミングに関わらずに、ベルに入賞することとなる。

**【手続補正18】****【補正対象書類名】明細書****【補正対象項目名】0191****【補正方法】変更****【補正の内容】****【0191】**

また、左のリール3Lに「スイカ」が停止されることが優先されるとすると、「スイカ」とともに「青7」、「白7」または「BAR」を左のリール3Lに停止させることができる停止ボタン12Lの操作タイミングの範囲も、非常に限られたものとなっている。仮に左のリール3Lについて「スイカ」が中段に、「白7」が上段に停止しているものとすると、中のリール3Cの停止ボタン12Cを操作する場合に、「スイカ」がテンパイするのを避けつつ、「白7」をテンパイさせることができる停止ボタン12Cの操作タイミングというものはない。

**【手続補正19】****【補正対象書類名】明細書**

【補正対象項目名】0193

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0193】

右のリール3Rが3番目に停止される場合に、先に停止される左と中のリール3L、3Cまでで「赤7」、「青7」、「白7」または「BAR」をテンパイしていても、右のリール3Rに「赤チェリー」を停止させることができず、且つテンパイした図柄を停止させることができるタイミングで停止ボタン12Rを操作しない限り、ビッグボーナス(A)、ビッグボーナス(B)、ビッグボーナス(C)またはレギュラーボーナスには入賞し得ない。つまり、赤チェリーに当選しているときには、「赤チェリー」と5コマ以内に配置されている「赤7」や「青7」に対応したビッグボーナス(A)やビッグボーナス(B)について、入賞させることが可能になる引き込みコマ数として4コマが得られなくなる。

【手続補正20】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0421

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0421】

ここで、所定ゲーム数を消化する前にRTを終了させる所定の表示結果を導出可能とする役に当選したときに、ナビ権利が付与されていれば、その当選を遊技者に報知するものとしてもよい。この場合、ナビ権利は、上記の実施の形態と同様に、RTナビ抽選に当選する毎に1個ずつ付与されるものとし、ナビ権利の付与された個数に応じて、上記の実施の形態と同様にメダル払い出し音を出力させるものとしてもよい。この場合のRTも、ボーナス当選により終了せず、ボーナス入賞しない限り所定ゲーム数継続するものとすることができます。なお、RTにおいて、該RTを終了させる所定の表示結果を導出可能とする役に当選したときに行う報知、及び、この報知に伴うナビ権利の用いられ方については、上記の実施の形態と同様のものとするだけではなく、後述する変形例と同様のものとすることもできる。

【手続補正21】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0436

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0436】

また、演出制御基板102には、工場からの出荷前に通常の遊技制御基板101代えてコマンドシミュレータ(試験用の遊技制御基板)を接続できる構成とすることができます、コマンドシミュレータから入力される各種の検査コマンドに基づいて、演出制御基板102に接続された各演出手段やタッチパネルのような演出操作手段の検査を行えるようにすることができます。