

【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9月11日(2014.9.11)

【公開番号】特開2014-138773(P2014-138773A)
 【公開日】平成26年7月31日(2014.7.31)
 【年通号数】公開・登録公報2014-041
 【出願番号】特願2013-261230(P2013-261230)
 【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 5/04 5 1 4 G

【手続補正書】

【提出日】平成26年7月10日(2014.7.10)

【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】

複数種類の図柄を表示した複数のリールを備え、
 各前記リールの 1 つの図柄を通る図柄組合せラインは、
 図柄組合せライン L a と、
 前記図柄組合せライン L a と異なる図柄組合せライン L b と
 を有し、
 所定役、及び特定役を含む役の抽選を行う役抽選手段と、
 前記リールの回転開始命令を受けたことに基づいてすべての前記リールを回転させると
 ともに、遊技者によりストップスイッチが操作されたことに基づいて、前記役抽選手段に
 よる役の抽選結果に対応する位置で、そのストップスイッチに対応する前記リールを停止
 させるリール制御手段と
 を備え、
 前記所定役に対応する図柄の組合せとして、図柄の組合せ X 1 及び図柄の組合せ X 2 を
 有し、
 前記特定役に対応する図柄の組合せとして、図柄の組合せ X 3 を有し、
 前記リール制御手段は、前記役抽選手段による役の抽選で前記所定役に当選したときは
 、
 前記ストップスイッチの操作態様が T 1 であることを条件として、前記図柄の組合せ X
 1 を前記図柄組合せライン L a に停止可能に制御し、
 前記ストップスイッチの操作態様が T 2 (T 2 T 1) であることを条件として、前記
 図柄の組合せ X 2 を前記図柄組合せライン L a に停止可能に制御し、
 前記図柄の組合せ X 2 が前記図柄組合せライン L a に停止したときは、前記図柄の組合
 せ X 3 が前記図柄組合せライン L b に停止可能となるように、各前記リールに図柄が配列
 されている

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】0 0 0 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【０００１】

本発明は、ストップスイッチの操作態様に応じて図柄組合せラインに停止する図柄の組合せが異なるスロットマシンに関するものである。

【手続補正３】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】０００５

【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】０００６

【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】０００７

【補正方法】変更

【補正の内容】

【０００７】

本発明が解決しようとする課題は、ストップスイッチの操作態様に応じて図柄組合せラインに停止する図柄の組合せの種類及び個数を異ならせることである。

【手続補正６】

【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】

本発明は、以下の解決手段によって上述の課題を解決する。なお、カッコ書きで、対応する実施形態の一例を示す。

請求項１の発明は、

複数種類の図柄を表示した複数のリール（左リール３１、中リール３１、及び右リール３１）を備え、

各前記リールの１つの図柄を通る図柄組合せラインは、

図柄組合せラインＬａ（例えば左リール３１下段、中リール３１中段、及び右リール３１下段を通る逆Ｖ字状の有効ラインＬ２）と、

前記図柄組合せラインＬａと異なる図柄組合せラインＬｂ（例えば左リール３１上段、中リール３１上段、及び右リール３１上段を通る一直線状の無効ライン）と

を有し、

所定役（例えば小役１、小役２Ａ、及び小役４Ａ）、及び特定役（例えば小役５）を含む役の抽選を行う役抽選手段（６１）と、

前記リールの回転開始命令を受けたことに基づいて（スタートスイッチ４１が操作されたとき）にすべての前記リールを回転させるとともに、遊技者によりストップスイッチ（４２）が操作されたことに基づいて、前記役抽選手段による役の抽選結果に対応する位置で、そのストップスイッチに対応する前記リールを停止させるリール制御手段（６４）とを備え、

前記所定役に対応する図柄の組合せとして、図柄の組合せＸ１（例えば小役１に対応する「赤ベル」-「赤ベル」-「赤ベル」等）及び図柄の組合せＸ２（例えば小役２Ａに対応する「ＲＰ」-「赤ベル」-「赤ベル」）を有し、

前記特定役に対応する図柄の組合せとして、図柄の組合せＸ３（例えば小役５に対応す

る「any」-「チェリー」-「any」)を有し、

前記リール制御手段は、前記役抽選手段による役の抽選で前記所定役に当選(例えば小役1+小役2A+小役4Aに重複当選)したときは、

前記ストップスイッチの操作態様がT1であること(例えば最初に中ストップスイッチ42が操作されたこと)を条件として、前記図柄の組合せX1を前記図柄組合せラインLaに停止可能に制御し、

前記ストップスイッチの操作態様がT2(T2 T1)であること(例えば最初に左ストップスイッチ42が操作され、かつ中リール31の「赤ベル(1番)」が中段に停止する操作タイミングで中ストップスイッチ42が操作され、かつ右リール31の「赤ベル(4番)」が下段に停止する操作タイミングで右ストップスイッチ42が操作されたこと)を条件として、前記図柄の組合せX2を前記図柄組合せラインLaに停止可能に制御し、

前記図柄の組合せX2が前記図柄組合せラインLaに停止したときは、前記図柄の組合せX3が前記図柄組合せラインLbに停止可能となるように、各前記リールに図柄が配列されている

ことを特徴とする。

【手続補正7】

【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8】

【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9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0012

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正11】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0013

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正12】

【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】

本発明によれば、所定役の当選時に、ストップスイッチの操作態様がT1のときは、図柄の組合せX1が図柄組合せラインLaに停止可能となり、ストップスイッチの操作態様がT2のときは、図柄の組合せX2が図柄組合せラインLaに停止可能となるとともに、図柄の組合せX3が図柄組合せラインLbに停止可能となる。

このため、ストップスイッチの操作態様に応じて図柄組合せラインに停止する図柄の組合せの種類及び個数を異ならせることができる。

【手続補正 1 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 2 8 3

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 2 8 3】

(5) 本実施形態では、小役の重複当選時に、最初に操作されたストップスイッチ 4 2 がどのストップスイッチ 4 2 であるかに基づいてリール 3 1 を停止制御した。しかし、これに限らず、「左中右」、「左右中」、「中左右」、・・・等のようなストップスイッチ 4 2 の押し順に基づいてリール 3 1 を停止制御してもよい。

< 付記 >

本願の出願当初の請求項に係る発明（当初発明）が解決しようとする課題、当初発明に係る課題を解決するための手段及び当初発明の効果は、以下の通りである。

(a) 当初発明が解決しようとする課題

従来の技術において、役に対応する図柄の組合せが一直線状の有効ラインに停止した場合には、遊技者は、直感的に役の入賞を察知することができる。しかし、屈曲線状のいわゆる変則ラインの有効ラインに役に対応する図柄の組合せが停止したときは、遊技者は、ただちに役の入賞を察知することが困難であり、メダルが払い出されて初めていずれかの役が入賞したことを知ることが多かった。

ここで、スロットマシンの仕様上、入賞役を意図的にわかりにくくする場合には、有効ラインを屈曲線状の変則ラインとすることは有効な技術である。しかし、役構成（役に対応する図柄の組合せの種類、数等）リールの図柄配列、リールの停止時の最大移動図柄数、及びストップスイッチの押し順等により、有効ラインを変則ラインで設けざるを得ない場合も存在する。このような場合に、役の入賞を意図的にわかりにくくしているわけではないが、結果として、役の入賞がわかりにくくなってしまうという問題があった。

当初発明が解決しようとする課題は、有効ラインとして屈曲線状の図柄組合せラインを有するスロットマシンにおいて、役の入賞時に、遊技者が、直感的に役の入賞を知ることができるようにすることである。

(b) 当初発明に係る課題を解決するための手段（なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。）

第 1 の解決手段は、複数種類の図柄を表示したリール（左リール 3 1、中リール 3 1、及び右リール 3 1）を M（M は、3 以上の整数）個（実施形態では 3 個）並設し、すべての前記リールの停止時に、表示窓（1 1）内に、横方向に M 個の図柄が停止し、縦方向に各前記リールの連続する N（N は、2 以上の整数）個（実施形態では 3 個）の図柄が停止することで、前記表示窓内に M × N 個の図柄配列が表示されるスロットマシンにおいて、各前記リールの 1 つの図柄を通る図柄組合せラインは、屈曲線状のラインであって、特定の前記リール（左リール 3 1）の特定位置（例えば上段）を通る図柄組合せライン L a（例えば有効ライン L 1）と、一直線状のラインであって、前記特定のリールの前記特定位置以外の位置（例えば下段）を通るとともに、他の少なくとも 1 つの前記リール（中リール 3 1 及び右リール 3 1）については前記図柄組合せライン L a と同一位置を通る図柄組合せライン L b（例えば有効ライン L 4、又は無効ライン L 1 1）とを有し、前記図柄組合せライン L a は、役に対応する図柄の組合せが停止したときには遊技媒体の払出しの対象となる有効ラインであり、前記図柄組合せライン L b は、前記有効ラインであるか、又は役に対応する図柄の組合せが停止したときであっても遊技媒体の払出しの対象にならない無効ラインであり、役の抽選を行う役抽選手段（6 1）と、前記リールの回転開始命令を受けたとき（スタートスイッチ 4 1 が操作されたとき）にすべての前記リールを回転させるとともに、遊技者によりストップスイッチ（4 2）が操作されたときに、前記役抽選手段による役の抽選結果に対応する位置で、そのストップスイッチに対応する前記リール

を停止させるリール制御手段(64)とを備え、前記リール制御手段は、前記役抽選手段による役の抽選で所定役(例えば小役2A、又はリプレイ2A~リプレイ2C)に当選したときに、前記所定役に対応する図柄の組合せX1(例えば小役2Aに対応する図柄の組合せ、又はリプレイ2A~リプレイ2Cに対応する図柄の組合せ)を前記図柄組合せラインLaに停止させるように制御し、前記図柄の組合せX1は、前記特定のリールの図柄が図柄A(「RP」)に設定されているとともに、前記図柄組合せラインLa及び前記図柄組合せラインLbの双方が通る前記リールの図柄が図柄B(「赤ベル」若しくは「青ベル」、又は「JAC」)に設定されており、前記特定のリールの停止時に、前記図柄Aを前記図柄組合せラインLaに停止させると同時に、前記図柄組合せラインLbに図柄C(「BAR」、「赤7」若しくは「青7」、又は「JAC」)を停止させることができるように、前記特定のリールの前記図柄A及び前記図柄Cが配列されており、前記リール制御手段は、前記役抽選手段による役の抽選で前記所定役に当選したときに、前記特定のリールの停止時に、前記図柄Aを前記図柄組合せラインLaに停止させると同時に、前記図柄Cを前記図柄組合せラインLbに停止させるように制御することにより、前記図柄C及び前記図柄Bを含む図柄の組合せであって前記所定役に対応する図柄の組合せではないが役に対応する図柄の組合せを遊技者に想定させる図柄の組合せX2(特定の図柄の組合せZ2又はZ1)を前記図柄組合せラインLbに停止させることで、前記図柄組合せラインLbに役が入賞したかのような擬似入賞態様を作り出すように制御することを特徴とする。

第2の解決手段は、第1の解決手段において、一直線状の有効ラインである図柄組合せラインLc(例えば、有効ラインL3又はL4)を有し、前記リール制御手段は、前記役抽選手段による役の抽選で前記所定役に当選(例えば小役1及び小役2Aに重複当選)した場合には、前記ストップスイッチの押し順が押し順T1(最初に操作されたストップスイッチ42が中ストップスイッチ42)であることを条件として、前記所定役に対応する図柄の組合せX3(小役1に対応する図柄の組合せ)を前記図柄組合せラインLcに停止させ、前記ストップスイッチの押し順が押し順T2(T2 T1)(最初に操作されたストップスイッチ42が左ストップスイッチ42)であることを条件として、前記図柄の組合せX1(小役2Aに対応する図柄の組合せ)を前記図柄組合せラインLa(有効ラインL1)に停止させるとともに、前記図柄の組合せX2(特定の図柄の組合せZ2)を前記図柄組合せラインLb(有効ラインL3又はL4)に停止させるように制御することを特徴とする。

第3の解決手段は、第2の解決手段において、前記所定役は、所定役P1(小役1)と所定役P2(例えば小役2A)とを有し、前記所定役P1に対応する図柄の組合せは、前記図柄の組合せX3であり、前記所定役P2に対応する図柄の組合せは、前記図柄の組合せX1であり、前記役抽選手段は、前記所定役P1と前記所定役P2とが同時に重複当選するように役の抽選を行うことを特徴とする。

第4の解決手段は、第2又は第3の解決手段において、前記図柄組合せラインLbと前記図柄組合せラインLcとは、同一の図柄組合せラインであることを特徴とする。

第5の解決手段は、第1~第4の解決手段において、前記図柄C(「2連ベル」)は、前記図柄B(「赤ベル」又は「青ベル」)と同一であるか、同一色であるか、又は近似する図柄であり、前記図柄A(「RP」)は、前記図柄Bと異色であって、前記所定役以外の役(リプレイ1)に対応する図柄の組合せを構成する図柄の1つであることを特徴とする。

(作用)

当初発明においては、所定役の当選時には、所定役に対応する図柄の組合せX1は、屈曲線状の図柄組合せライン(有効ライン)Laに停止するので、所定役の入賞がわかりにくくなる。一方、所定役の入賞と同時に、役に対応する図柄の組合せではないが役に対応する図柄の組合せを遊技者に想定させる図柄の組合せX2を、一直線状の図柄組合せラインLbに停止させるようにしている。これにより、遊技者は、直感的に、図柄の組合せX2が図柄組合せラインLbに停止したことによって役の入賞となった印象を受けるので、所定役の入賞時にメダル等の遊技媒体が払い出されても、遊技者に違和感を与えることが

なくなる。

(c) 当初発明の効果

当初発明によれば、所定役の入賞時に、所定役に対応する図柄の組合せ以外の図柄の組合せを一直線状の図柄組合せラインに停止させるようにしたので、遊技者は、直感的に、役の入賞を知ることができ、役の入賞をわかりやすく表現することができる。