

【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 25 年 2 月 14 日 (2013.2.14)

【公開番号】特開 2009-183370 (P2009-183370A)
 【公開日】平成 21 年 8 月 20 日 (2009.8.20)
 【年通号数】公開・登録公報 2009-033
 【出願番号】特願 2008-24496 (P2008-24496)
 【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

A 6 3 F 5/04 5 1 6 D

A 6 3 F 5/04 5 1 4 G

【手続補正書】
 【提出日】平成 24 年 12 月 27 日 (2012.12.27)
 【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】

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、各々が識別可能な複数種類の図柄を変動表示可能な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、該可変表示装置に導出された表示結果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、

前記可変表示装置の表示結果が導出される前に入賞の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と、

前記導出操作手段が操作されたときに、前記可変表示装置に表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段と、

前記事前決定手段の決定結果に関わらず、前記遊技用価値の付与を伴う小役入賞の発生が常に許容されることにより遊技者にとって有利となる特別遊技状態に制御する特別遊技状態制御手段と、

前記特別遊技状態の開始後、遊技者に付与された遊技用価値の総数である特別付与総数を計数する遊技用価値数計数手段と、

前記特別遊技状態において前記特別付与総数が規定値 M (ただし、M は 1 以上の整数) を超えたときに該特別遊技状態を終了させる特別遊技状態終了手段と、

を備え、

前記特別遊技状態においては、遊技用価値 a (ただし、a は 1 以上の整数) を用いて賭数を設定することによりゲームが開始可能で、かつ前記小役入賞として遊技用価値 b (ただし、b は 1 以上の整数) の付与を伴う第 1 の種類の小役入賞及び遊技用価値 c (ただし、c は b と異なる 1 以上の整数) の付与を伴う第 2 の種類の小役入賞を発生させることが可能であり、

前記特別付与総数が前記規定値 M を超えたときの前記第 1 の種類の小役入賞の発生回数と前記第 2 の種類の小役入賞の発生回数との組合せに応じて、前記特別遊技状態が終了したときの前記特別付与総数と前記特別遊技状態において賭数の設定に用いられた遊技用価値の総数との差である純増数が異なる値となるように前記規定値 M、前記遊技用価値 a、

b、c がそれぞれ設定され、

前記事前決定手段は、前記特別遊技状態において前記小役入賞とは異なる特殊入賞の発生を許容するか否かを決定し、

前記導出制御手段は、

前記特別遊技状態において前記特殊入賞の発生を許容する旨が決定されていない場合に、前記導出操作手段の操作手順に関わらず、前記第 1 の種類の小役入賞に対応する入賞表示結果を前記可変表示装置に導出可能で、かつ前記第 2 の種類の小役入賞に対応する入賞表示結果を前記可変表示装置に導出させない制御を行い、

前記特別遊技状態において前記特殊入賞の発生を許容する旨が決定されている場合に、第 1 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、前記第 1 の種類の小役入賞に対応する入賞表示結果を前記可変表示装置に導出させる制御を行い、前記第 1 の操作手順とは異なる第 2 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、前記第 2 の種類の小役入賞に対応する入賞表示結果を前記可変表示装置に導出させる制御を行う

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】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

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、

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が開始可能となるとともに、各々が識別可能な複数種類の図柄を変動表示可能な可変表示装置（リール 2 L、2 C、2 R）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とされたスロットマシンであって、

前記可変表示装置（リール 2 L、2 C、2 R）の表示結果が導出される前に入賞の発生を許容するか否かを決定する事前決定手段（内部抽選）と、

前記可変表示装置（リール 2 L、2 C、2 R）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、前記可変表示装置（リール 2 L、2 C、2 R）に表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段と、

前記事前決定手段（内部抽選）の決定結果に関わらず、前記遊技用価値の付与を伴う小役入賞（小役）の発生が常に許容されることにより遊技者にとって有利となる特別遊技状態（C B）に制御する特別遊技状態制御手段と、

前記特別遊技状態（C B）の開始後、遊技者に付与された遊技用価値の総数（メダルの払出総数）である特別付与総数（C B 中の払出総数）を計数する遊技用価値数計数手段と、

前記特別遊技状態（C B）において前記特別付与総数（C B 中の払出総数）が規定値 M（ただし、M は 1 以上の整数）（149 枚）を超えたときに該特別遊技状態（C B）を終了させる特別遊技状態終了手段と、

を備え、

前記特別遊技状態（C B）においては、遊技用価値 a（ただし、a は 1 以上の整数）を用いて賭数を設定することによりゲームが開始可能で、かつ前記小役入賞として遊技用価値 b（ただし、b は 1 以上の整数）の付与を伴う第 1 の種類の小役入賞（15 枚小役）及び遊技用価値 c（ただし、c は b と異なる 1 以上の整数）の付与を伴う第 2 の種類の小役入賞（14 枚小役）を発生させることが可能であり、

前記特別付与総数（C B 中の払出総数）が前記規定値 M を超えたときの前記第 1 の種類の小役入賞（15 枚小役）の発生回数と前記第 2 の種類の小役入賞（14 枚小役）の発生

回数との組合せに応じて、前記特別遊技状態（ＣＢ）が終了したときの前記特別付与総数（ＣＢ中の払出総数）と前記特別遊技状態（ＣＢ）において賭数の設定に用いられた遊技用価値の総数との差である純増数（純増枚数）が異なる値となるように前記規定値Ｍ、前記遊技用価値ａ、ｂ、ｃがそれぞれ設定され（Ｍ：１４９、ａ：１、ｂ：１５、ｃ：１４）、

前記事前決定手段（内部抽選）は、前記特別遊技状態（ＣＢ）において前記小役入賞（小役）とは異なる特殊入賞（再遊技役）の発生を許容するか否かを決定し、

前記導出制御手段は、

前記特別遊技状態（ＣＢ）において前記特殊入賞（再遊技役）の発生を許容する旨が決定されていない場合に、前記導出操作手段（ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ）の操作手順に関わらず、前記第１の種類の小役入賞（１５枚小役）に対応する入賞表示結果を前記可変表示装置（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）に導出可能で、かつ前記第２の種類の小役入賞（１４枚小役）に対応する入賞表示結果を前記可変表示装置（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）に導出させない制御を行い、

前記特別遊技状態（ＣＢ）において前記特殊入賞（再遊技役）の発生を許容する旨が決定されている場合に、第１の操作手順（右、中、左の順番で停止し、かつ右、中リールでベルを聴牌させる操作手順）で前記導出操作手段（ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ）の操作がなされたときに、前記第１の種類の小役入賞（１５枚小役）に対応する入賞表示結果を前記可変表示装置（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）に導出させる制御を行い、前記第１の操作手順とは異なる第２の操作手順（右、中、左の順番で停止し、かつ右、中リールでリプレイを聴牌させる操作手順）で前記導出操作手段（ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ）の操作がなされたときに、前記第２の種類の小役入賞（１４枚小役）に対応する入賞表示結果を前記可変表示装置（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）に導出させる制御を行う

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別付与総数が規定値Ｍを超えたときの第１の種類の小役入賞の発生回数と第２の種類の小役入賞の発生回数との組合せに応じて特別遊技状態における純増数が異なるため、第１の種類の小役入賞の発生回数と第２の種類の小役入賞の発生回数を調整することにより、特別遊技状態における最大の純増数を獲得することが可能となる。そして、そして、特殊入賞の発生を許容する旨を決定したときのみ第２の種類の小役入賞を発生させることが可能となえに、特殊入賞の発生を許容する旨を決定したときには、導出操作手段の操作手順により第１の種類の小役入賞を発生させるか、または第２の種類の小役入賞を発生させるか、を選択すること可能であり、特別遊技状態において純増数が最大となる回数、既に第２の種類の小役入賞を発生させている状況においてさらに特殊入賞の発生を許容する旨が決定された場合でも、第１の種類の小役入賞を発生させることが可能となるため、特別付与総数が規定値Ｍを超えると終了する特別遊技状態において、遊技者の技術介入により特別付与総数を調整する場合でも、小役入賞をはずすことにより無駄に遊技用価値を消費することがなく、特別遊技状態における最大の純増数を獲得することが可能となる。

尚、所定数の賭数とは、少なくとも１以上の賭数であって、２以上の賭数が設定されることや最大賭数が設定されることでゲームが開始可能となるようにしても良い。また、複数の遊技状態に応じて定められた賭数が設定されることでゲームが開始可能となるようにしても良い。

また、第１の種類の小役入賞は、遊技用価値ｂの付与を伴う小役入賞であれば良く、入賞表示結果の異なる複数の小役入賞であっても良い。同様に、第２の種類の小役入賞は、遊技用価値ｃの付与を伴う小役入賞であれば良く、入賞表示結果の異なる複数の小役入賞であっても良い。

また、前記特別遊技状態においては、前記小役入賞として遊技用価値ｂの付与を伴う第１の種類の小役入賞及び遊技用価値ｃの付与を伴う第２の種類の小役入賞を発生させることが可能であるとは、前記第１の種類の小役入賞及び第２の種類の小役入賞のみを発生させることが可能なものであっても良いし、前記第１の種類の小役入賞及び第２の種類の小

役入賞に加えて前記特殊入賞を発生させることが可能なものであっても良い。

【手続補正 3】

【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 1に記載のスロットマシンは、請求項 1 に記載のスロットマシンであって、

前記規定値 M、前記遊技用価値 a、b、c は、前記第 2 の種類の小役入賞（14 枚小役）の発生回数が 0 ではないことを条件に前記純増数が最大となるようにそれぞれ設定されている（M：150、a：1、b：15、c：14）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別遊技状態において純増数を最大とするためには、第 1 の種類の小役入賞と第 2 の種類の小役入賞の双方を発生させる必要があり、かつ双方の入賞回数を遊技者の技術介入によって選択する必要性が生じるため、特別遊技状態における興趣を高めることができる。

【手続補正 4】

【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 2に記載のスロットマシンは、請求項 1 に記載のスロットマシンであって、

前記規定値 M、前記遊技用価値 a、b、c は、前記第 2 の種類の小役入賞（14 枚小役）の発生回数が 0 であることを条件に前記純増数が最大となるようにそれぞれ設定されている（M：149、a：1、b：15、c：14）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別遊技状態において純増数を最大とするためには、第 1 の種類の小役入賞のみを発生させる必要があるため、第 2 の種類の小役入賞の発生を許容する旨が決定された場合にも、遊技者の技術介入によって常に第 1 の種類の小役入賞を発生させる必要性が生じるため、特別遊技状態における興趣を高めることができる。

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0012

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0012】

本発明の手段 3に記載のスロットマシンは、請求項 1、手段 1、手段 2のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記特別遊技状態（CB）において、前記事前決定手段（内部抽選）が前記特殊入賞（再遊技役）の発生を許容する旨を決定したときに、前記特殊入賞（再遊技役）の発生を許容する旨を決定した旨を報知する特殊入賞報知手段（リプレイ当選報知）を備え、

前記特殊入賞報知手段は、特定の報知条件（CB の組み合わせが入賞ライン L4、L5 に揃って移行した CB）が成立した前記特別遊技状態（CB）において、該特定の報知条件が成立していない前記特別遊技状態（CB の組み合わせが入賞ライン L1～L3 に揃って移行した CB）よりも高い割合で前記特殊入賞（再遊技役）の発生を許容する旨を決定した旨を報知する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定の報知条件が成立した前記特別遊技状態の方が、該特定の報知条件が成立していない前記特別遊技状態よりも、特別遊技状態における純増数を増加させることができる。

【手続補正 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0013

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0013】

本発明の手段 4 に記載のスロットマシンは、請求項 1、手段 1 ~ 3 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 31）と前記遊技制御基板（遊技制御基板 40）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 40）と前記中継基板（操作部中継基板 110）との間における前記配線（ケーブル 600a）のコネクタ（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）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 110）と前記遊技用電子部品（投入メダルセンサ 31）との間における前記配線（ケーブル 601g）のコネクタ（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、不正な打ち込み器具を使用して特典を得るための特典入手情報を容易に取得できる状態に設定したスロットマシンや、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。