

【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2014-131632(P2014-131632A)

【公開日】平成26年7月17日(2014.7.17)

【年通号数】公開・登録公報2014-038

【出願番号】特願2013-249917(P2013-249917)

【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 F

【手続補正書】

【提出日】平成26年7月24日(2014.7.24)

【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、

表示結果が導出されるより前に、複数種類の入賞表示結果各々の導出を許容するか否かを決定する事前決定手段と、

表示結果を導出させるための操作を受付ける導出操作受付手段と、

前記事前決定手段の決定結果および前記導出操作受付手段により受け付けられた操作に応じて、表示結果を導出させる手段であって、前記事前決定手段の決定結果が前記複数種類の入賞表示結果のうち予め定められた終了入賞表示結果の導出を許容する複数種類の特定結果のうちいずれかとなった場合に、複数種類の特定操作のうち当該特定結果の種類に応じた特定操作が前記導出操作受付手段により受け付けられたときには前記終了入賞表示結果を導出させ、当該特定操作とは異なる操作が前記導出操作受付手段により受け付けられたときには前記終了入賞表示結果と異なる表示結果を導出させる制御を行なう導出制御手段と

、  
遊技状態を制御する手段であって、所定の開始条件が成立したときに遊技者にとって有利な有利遊技状態に制御し、前記有利遊技状態に制御しているときであって前記終了入賞表示結果が導出されたときに前記有利遊技状態よりも遊技者にとって不利な遊技状態に制御する遊技状態制御手段と、

画像を表示可能な画像表示装置と、

遊技の進行に従って、前記画像表示装置への画像の表示による演出の実行を制御する演出制御手段と、

前記有利遊技状態に制御されているときに、前記事前決定手段の決定結果が前記複数種類の特定結果のうちいずれかとなったことを条件として、所定の情報を報知する終了入賞表示結果報知手段とを備え、

前記終了入賞表示結果報知手段は、前記事前決定手段の決定結果が前記複数種類の特定結果のうちいずれかとなったタイミングが、前記有利遊技状態における所定期間であるときには、当該特定結果の種類に関わらず、前記複数種類の特定結果のうちのいずれかと

なっていることに応じた共通の情報を報知し、前記所定期間が経過してから後の期間であるときには、前記複数種類の特定結果の種類毎に定められた情報のうち、当該特定結果の種類に応じた情報を報知し、

前記演出制御手段は、前記所定期間が経過するまでの残り期間に応じた態様で画像を表示させることにより、当該残り期間を示唆する演出を実行し、

前記スロットマシンは、前記所定期間を決定する所定期間決定手段をさらに備え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】0001

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0001】

本発明は、たとえば、コイン遊技機等の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】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（スロットマシン1）において、

表示結果が導出されるより前に、複数種類の入賞表示結果各々の導出を許容するか否かを決定する事前決定手段（S402）と、

表示結果を導出させるための操作を受付ける導出操作受付手段と、

前記事前決定手段の決定結果および前記導出操作受付手段により受け付けられた操作に応じて、表示結果を導出させる手段であって、前記事前決定手段の決定結果が前記複数種類の入賞表示結果のうち予め定められた終了入賞表示結果の導出を許容する複数種類の特定結果のうちいずれかとなった場合に、複数種類の特定操作のうち当該特定結果の種類に応じた特定操作が前記導出操作受付手段により受け付けられたときには前記終了入賞表示結果を導出させ、当該特定操作とは異なる操作が前記導出操作受付手段により受け付けられたときには前記終了入賞表示結果と異なる表示結果を導出させる制御を行なう導出制御手段（S403）と、

遊技状態を制御する手段であって、所定の開始条件が成立したとき（ボーナスが終了したとき）に遊技者にとって有利な有利遊技状態（RT1～RT3）に制御し、前記有利遊技状態に制御しているときであって前記終了入賞表示結果が導出されたときに前記有利遊技状態よりも遊技者にとって不利な遊技状態（初期遊技状態、RT5）に制御する遊技状態制御手段（S404、S405）と、

画像を表示可能な画像表示装置と、

遊技の進行に従って、前記画像表示装置への画像の表示による演出の実行を制御する演出制御手段と、

前記有利遊技状態に制御されているときに、前記事前決定手段の決定結果が前記複数種類の特定結果のうちいずれかとなったことを条件として、所定の情報を報知（当選役報知演出）する終了入賞表示結果報知手段（図29のSs557a～Ss557f）とを備え、

前記終了入賞表示結果報知手段は、前記事前決定手段の決定結果が前記複数種類の特定結果のうちいずれかとなったタイミングが、前記有利遊技状態における所定期間であるときには、当該特定結果の種類に関わらない、前記複数種類の特定結果のうちのいずれかとなっていることに応じた共通の情報を報知し、前記所定期間が経過してから後の期間であるときには、前記複数種類の特定結果の種類毎に定められた情報のうち、当該特定結果の種類に応じた情報を報知し、

前記演出制御手段は、前記所定期間が経過するまでの残り期間に応じた態様で画像を表示させることにより、当該残り期間を示唆する演出を実行し、

前記スロットマシンは、前記所定期間を決定する所定期間決定手段（図31のS s 5 8 4 a ~ S s 5 8 4 c、S s 5 9 5 a）をさらに備える。

【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】

このような構成によれば、有利遊技状態に制御されている場合であっても、複数種類の終了入賞表示結果のうちいずれかが導出されることにより有利遊技状態を終了させて不利な遊技状態に制御される。また、終了入賞表示結果報知手段により、事前決定手段の決定結果が終了入賞表示結果の導出を許容する複数種類の特定結果のうちいずれかとなったタイミングが、有利遊技状態における所定期間であるときには、当該特定結果の種類に関わらない、複数種類の特定結果のうちのいずれかとなっていることに応じた共通の情報が報知され、所定期間が経過してから後の期間であるときには、複数種類の特定結果の種類毎に定められた情報のうち、当該特定結果の種類に応じた情報が報知される。このうち特定結果の種類に応じた情報は、当該終了入賞表示結果が導出されることを回避することも可能になるため、遊技者にとって有利な情報といえる。これにより、有利遊技状態に制御されているときには、終了入賞表示結果が導出されないことおよび所定期間が経過することに対して遊技者を注目させることができるため、有利遊技状態に継続して制御されるか否かに対し興味を添えることができる。その結果、有利遊技状態に制御された後の遊技の興趣を向上させることができる。また、いずれの所定期間に決定されるかに対して遊技者を注目させることができ、遊技の興趣を向上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】0018

【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】0019

【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】0023

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0023】

（2）前記終了入賞表示結果報知手段は、前記有利遊技状態に制御されてから前記所定期間が経過するまでのゲームの進行に応じた態様で報知する（図29のS s 5 5 7 f）

## 【手続補正 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0027

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0027】

(3) 前記複数種類の終了入賞表示結果は、各々、1ゲームに対して設定可能な最大賭数を設定するために必要な大きさ以下(1枚、実質的に3枚)の前記遊技用価値の付与を伴う入賞表示結果である。

## 【手続補正 9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0031

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0031】

(4) 前記複数種類の入賞表示結果のうち予め定められた特別表示結果(ビッグボーナス(1)、ビッグボーナス(2)、レギュラーボーナス)が導出されたことを条件として、前記有利遊技状態と異なる遊技者にとって有利な特別遊技状態に制御する特別遊技状態制御手段(S907、S909、S911)と、

前記事前決定手段により前記特別表示結果の導出を許容する旨が決定され、該特別表示結果が導出されなかったときに、前記特別表示結果の導出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(S405、特別ワーク41c-3)とを備え、

前記導出制御手段は、

前記事前決定手段により前記特別表示結果の導出を許容する旨が決定されていることを条件として、予め定められた特殊表示結果(左リール2Lの「メロン・赤7・バナナ」、「バナナ・白7・ブドウ」、「ブドウ・BAR・メロン」、右リール2Rの「星・赤7・星」)を導出し(図8のボーナスが当選しているとき等参照)、

前記事前決定手段により前記複数種類の入賞表示結果のうちいずれも導出が許容されていないときに、前記複数種類の入賞表示結果以外であってかつ前記特殊表示結果以外の表示結果を導出し(図8のハズレのとき等参照)、

前記事前決定手段により前記複数種類の終了入賞表示結果のうちいずれかの導出が許容されていることを条件として、前記特殊表示結果を導出する(図8の3択役A~Cのうちいずれかが当選しているとき等参照)。

## 【手続補正 10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0036

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0036】

(5) 画像を表示可能な画像表示装置(液晶表示器51)と、

前記導出制御手段により前記特殊表示結果が導出されたこと(Ss560でYESのとき)を条件として、1ゲームよりも長い連続演出期間(たとえば、3ゲーム)の間で継続し、該連続演出期間の終了時に前記事前決定手段により前記特別表示結果の導出を許容する旨が決定されているかの演出結果を示す連続演出を実行する連続演出実行手段(Ss578~Ss582)と、

前記連続演出と、ゲーム終了後に遊技が進行されていない状態が継続したときに実行されるデモ演出と、を含む前記画像表示装置への画像の表示により実行される複数種類の演出にそれぞれ対応する複数種類の画像要素データ(演出データ)を予め格納した画像要素データ記憶手段(CGROM142)と、

データを読み書き可能に記憶する手段であって、前記複数種類の画像要素データのうち

で実行中の演出に対応する画像要素データが一時的に書き込まれる一時記憶領域（一時記憶メモリ１５５）と、該一時記憶領域に書き込まれた画像要素データに基づいて画像データが描画されるフレーム領域（フレームバッファメモリ１５６）を含む画像データ記憶手段と、

遊技の進行に従って、前記画像表示装置への画像の表示による演出の実行を制御する演出制御手段（ＣＰＵ９１ａ、ＶＤＰ１４１）とをさらに備え、

前記演出制御手段は、

前記連続演出の実行が開始されるゲームにおいて前記画像要素データ記憶手段から前記連続演出の画像要素データを読み出し、該読み出した連続演出の画像要素データを前記一時記憶領域に書き込む連続演出データ書込手段（Ｓｓ５８０）と、

ゲームが終了した後に前記画像要素データ記憶手段から前記デモ演出の画像要素データを読み出し、該読み出したデモ演出の画像要素データを前記一時記憶領域に書き込むデモ演出データ書込手段（Ｓｓ５１７）と、

前記一時記憶領域に書き込まれた画像要素データを読み出し、該読み出した画像要素データに基づいて画像データを前記フレーム領域に描画する画像データ描画手段（Ｓｓ５１９、Ｓｓ５８２）と、

予め定められたフレーム期間毎に、前記フレーム領域に描画された画像データに対応した画像を前記画像表示装置に表示させる表示制御手段（Ｓｓ５１９、Ｓｓ５８２）と、

前記連続演出データ書込手段が前記一時記憶領域に前記連続演出の画像要素データを書き込んだ後から該連続演出の実行が終了するまでの間、前記デモ演出の実行を禁止する連続演出時デモ演出禁止手段（Ｓｓ５８１）とを含む。

【手続補正１１】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】００５０

【補正方法】変更

【補正の内容】

【００５０】

（６） スロットマシンは、次の構成を備えるものであってもよい。

前記複数種類の入賞表示結果のうち予め定められた特別表示結果（ビッグボーナス（１）、ビッグボーナス（２）、レギュラーボーナス）が導出されたことを条件として、前記有利遊技状態と異なる遊技者にとって有利な特別遊技状態に制御する特別遊技状態制御手段（Ｓ９０７、Ｓ９０９、Ｓ９１１）と、

前記事前決定手段により前記特別表示結果の導出を許容する旨が決定され、該特別表示結果が導出されなかったときに、前記特別表示結果の導出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（Ｓ４０５、特別ワーク４１ｃ－３）とを備え、

前記導出制御手段は、

前記事前決定手段により前記特別表示結果の導出を許容する旨が決定されていることを条件として、予め定められた特殊表示結果（左リール２Ｌの「メロン・赤７・バナナ」、「バナナ・白７・ブドウ」、「ブドウ・ＢＡＲ・メロン」、右リール２Ｒの「星・赤７・星」）を導出し（図８のボーナスが当選しているとき等参照）、

前記事前決定手段により前記複数種類の入賞表示結果のうちいずれも導出が許容されていないときに、前記複数種類の入賞表示結果以外であってかつ前記特殊表示結果以外の表示結果を導出し（図８のハズレのとき等参照）、

スロットマシンは、さらに、

画像を表示可能な画像表示装置（液晶表示器５１）と、

前記導出制御手段により前記特殊表示結果が導出されたこと（Ｓｓ５６０でＹＥＳのとき）を条件として、１ゲームよりも長い連続演出期間（たとえば、３ゲーム）の間で継続し、該連続演出期間の終了時に前記事前決定手段により前記特別表示結果の導出を許容する旨が決定されているかの演出結果を示す連続演出を実行する連続演出実行手段（Ｓｓ５７８～Ｓｓ５８２）と、

前記連続演出と、ゲーム終了後に遊技が進行されていない状態が継続したときに実行されるデモ演出と、を含む前記画像表示装置への画像の表示により実行される複数種類の演出にそれぞれ対応する複数種類の画像要素データ（演出データ）を予め格納した画像要素データ記憶手段（C G R O M 1 4 2）と、

データを読み書き可能に記憶する手段であって、前記複数種類の画像要素データのうちの実行中の演出に対応する画像要素データが一時的に書き込まれる一時記憶領域（一時記憶メモリ 1 5 5）と、該一時記憶領域に書き込まれた画像要素データに基づいて画像データが描画されるフレーム領域（フレームバッファメモリ 1 5 6）を含む画像データ記憶手段と、

遊技の進行に従って、前記画像表示装置への画像の表示による演出の実行を制御する演出制御手段（C P U 9 1 a、V D P 1 4 1）とを備え、

前記演出制御手段は、

前記連続演出の実行が開始されるゲームにおいて前記画像要素データ記憶手段から前記連続演出の画像要素データを読み出し、該読み出した連続演出の画像要素データを前記一時記憶領域に書き込む連続演出データ書込手段（S s 5 8 0）と、

ゲームが終了した後に前記画像要素データ記憶手段から前記デモ演出の画像要素データを読み出し、該読み出したデモ演出の画像要素データを前記一時記憶領域に書き込むデモ演出データ書込手段（S s 5 1 7）と、

前記一時記憶領域に書き込まれた画像要素データを読み出し、該読み出した画像要素データに基づいて画像データを前記フレーム領域に描画する画像データ描画手段（S s 5 1 9、S s 5 8 2）と、

予め定められたフレーム期間毎に、前記フレーム領域に描画された画像データに対応した画像を前記画像表示装置に表示させる表示制御手段（S s 5 1 9、S s 5 8 2）と、

前記連続演出データ書込手段が前記一時記憶領域に前記連続演出の画像要素データを書き込んだ後から該連続演出の実行が終了するまでの間、前記デモ演出の実行を禁止する連続演出時デモ演出禁止手段（S s 5 8 1）とを含む。

【手続補正 1 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 2 5 0

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 2 5 0】

抽選処理が終了すると、次にリール回転処理が行なわれる（ステップ S 4 0 3）。リール回転処理では、前回のゲームでのリール 2 L、2 C、2 R の回転開始から 1 ゲームタイマが計時する時間が所定時間（たとえば、4 . 1 秒）経過していることを条件に、リールモータ 3 2 L、3 2 C、3 2 R を駆動させ、左、中、右の全てのリール 2 L、2 C、2 R を回転開始させる。リール 2 L、2 C、2 R の回転開始から所定の条件（回転速度が一定速度に達した後、リールセンサ 3 3（3 S L、3 S C、3 S R により基準位置を検出すること）が成立すると、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R を操作有効とする。その後、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が遊技者によって操作されること、または自動停止時間が経過したことにより、リールモータ 3 2 L、3 2 C、3 2 R を駆動停止させ、リール 2 L、2 C、2 R の回転を停止させる。リール 2 L、2 C、2 R の回転開始時、および回転停止時に、それぞれリール回転コマンド、リール停止コマンドが演出制御基板 9 0 に送信される。なお、リール回転処理の詳細については後述する。