

【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21年1月15日(2009.1.15)

【公開番号】特開2007-54562(P2007-54562A)

【公開日】平成19年3月8日(2007.3.8)

【年通号数】公開・登録公報2007-009

【出願番号】特願2005-250347(P2005-250347)

【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 5/04 5 1 6 F

A 6 3 F 5/04 5 1 4 G

A 6 3 F 5/04 5 1 6 D

【手続補正書】

【提出日】平成20年11月19日(2008.11.19)

【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】

複数の図柄を表示する複数の図柄表示手段と、

遊技者による操作に応じて、単位遊技の開始を指令する信号を出力する開始信号出力手段と、

予め定められた複数の役の各々に対応する数値範囲の情報を有する当選役決定情報を格納する当選役決定情報格納手段と、

前記当選役決定情報に基づいて、乱数抽選により抽出された乱数値を含む数値範囲に対応する役を当選役として決定する当選役決定手段と、

前記開始信号出力手段により信号が出力されることを条件に、前記図柄表示手段により表示される図柄の変動を行う図柄変動手段と、

遊技者による操作に応じて、前記図柄変動手段により行われる図柄の変動の停止を指令する信号を出力する停止信号出力手段と、

前記停止信号出力手段により出力された信号と当選役決定手段により決定された当選役とに基づいて、前記図柄変動手段により行われる図柄の変動の停止制御を行う停止制御手段と、

予め定められた図柄組合せが前記図柄表示手段により表示されると、遊技者に利益を付与する利益付与手段と、

前記当選役決定手段が第 1 の役を当選役と決定することを条件に、前記第 1 の役に対応する図柄組合せが前記図柄表示手段により表示されるまでの間、前記第 1 の役を当選役として持ち越す持越手段と、

を備え、

前記当選役決定情報は、

前記第 1 の役に対応する第 1 数値範囲の情報と、

前記第 1 数値範囲に含まれ、第 2 の役に対応する第 2 数値範囲の情報と、

前記第 1 数値範囲を構成する数値範囲の一部を含み、第 3 の役に対応する第 3 数値範囲の情報と、を含み、

前記利益付与手段は、

前記第 1 の役に対応する図柄組合せが前記図柄表示手段により表示されることを条件に遊技者にとって相対的に有利な有利状態の作動を行う有利状態作動手段と、

前記第 2 の役に対応する図柄組合せが前記図柄表示手段により表示されることを条件に遊技価値を遊技者に付与し、前記第 3 の役に対応する図柄組合せが前記図柄表示手段により表示されることを条件に前記遊技価値又はこれとは別の遊技価値を遊技者に付与する遊技価値付与手段と、

を含むことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記停止制御手段は、複数の役が同時に前記当選役として決定されている場合に引込み制御を行う役の優先順位を定めた引込優先順位テーブルに基づき、停止制御を行い、

複数の役が同時に前記当選役として決定されているときには、最大滑りコマ数の範囲内で停止操作位置から前記優先順位の高い役に対応する図柄組合せを構成する引込み図柄を検索し、前記範囲内に前記引込み図柄が存在する場合には当該引込み図柄を有効ライン上に停止させ、前記範囲内に前記引込み図柄が存在しない場合には前記優先順位の低い役に対応する図柄組合せを構成する図柄を停止可能な停止テーブルを選択し、以降の停止制御を行うことを特徴とする請求項 1 記載の遊技機。

【請求項 3】

前記図柄表示手段前面に設けられた液晶表示装置と、

前記液晶表示装置を制御する液晶表示制御手段と、

前記液晶表示装置に設けられた 3 列の前記図柄表示手段の前記複数の図柄を各々上段、中段、下段で視認可能な図柄表示領域と、
を備え、

前記複数の前記図柄表示手段のそれぞれを直線で結んだ、前記当選役の成否を判定する前記中段を結ぶ 1 の有効ラインと、

をさらに備え、

前記液晶表示制御手段は、前記図柄表示領域を除く前記 1 の有効ライン上に沿って識別情報表示を行うことを特徴とする請求項 1 又は 2 記載の遊技機。

【請求項 4】

前記液晶表示制御手段は、前記識別情報表示の表示態様を各前記図柄表示手段の停止表示後に変化させることを特徴とする請求項 3 記載の遊技機。

【手続補正 2】

【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】

本発明は、以上のような問題点に鑑みてなされたものであり、遊技機において、当選役決定情報は、第 1 の役に対応する第 1 数値範囲の情報と、第 1 数値範囲に含まれ、第 2 の役に対応する第 2 数値範囲の情報と、第 1 数値範囲を構成する数値範囲の一部を含み、第 3 の役に対応する第 3 数値範囲の情報と、を含み利益付与手段は、第 1 の役に対応する図柄組合せが図柄表示手段により表示されることを条件に遊技者にとって相対的に有利な有利状態の作動を行う有利状態作動手段と、第 2 の役に対応する図柄組合せが図柄表示手段により表示されることを条件に遊技価値を遊技者に付与し、第 3 の役に対応する図柄組合せが図柄表示手段により表示されることを条件に遊技価値又はこれとは別の遊技価値を遊技者に付与する遊技価値付与手段を含むことを特徴とする。

【手続補正 3】

【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】

【 0 0 1 4 】

(1) 複数の図柄を表示する図柄表示手段(例えば、後述のルール 3 L , 3 C , 3 R 、後述の図柄表示領域 2 1 L , 2 1 C , 2 1 R など)と、遊技者による操作(例えば、後述のスタート操作など)に応じて、単位遊技(例えば、後述の一のゲームなど)の開始を指令する信号を出力する開始信号出力手段(例えば、後述のスタートスイッチ 6 S 、後述の主制御回路 7 1 など)と、予め定められた複数の役(例えば、後述の R B 、後述の白 7 小役、後述のチェリーの小役、後述のリプレイ、後述のベルの小役、など)の各々に対応する数値範囲(例えば、後述の乱数範囲など)の情報(例えば、後述の“ 0 ” ~ “ 99 ” など)を有する当選役決定情報(例えば、後述の確率抽選テーブルなど)を格納する当選役決定情報格納手段(例えば、後述の確率抽選テーブル、後述の R A M 3 3 、後述の R O M 3 2 、後述の主制御回路 7 1 など)と、前記当選役決定情報に基づいて、乱数抽選により抽出された乱数値(例えば、後述の図 1 2 のステップ S 4 の処理で抽出された乱数値など)を含む数値範囲に対応する役を当選役(例えば、後述の当選役、後述の内部当選役、後述の持越役など)として決定する当選役決定手段(例えば、後述の確率抽選処理を行う手段、後述の主制御回路 7 1 など)と、前記開始信号出力手段により信号が出力されることを条件に、前記図柄表示手段により表示される図柄の変動(例えば、変動表示など)を行う図柄変動手段(例えば、後述のステッピングモータ 4 9 L , 4 9 C , 4 9 R 、後述の主制御回路 7 1 など)と、遊技者による操作(例えば、後述の停止ボタン 7 L , 7 C , 7 R の操作など)に応じて、前記図柄変動手段により行われる図柄の変動の停止を指令する信号(例えば、後述の停止指令信号など)を出力する停止信号出力手段(例えば、後述の停止スイッチ 7 L S , 7 C S , 7 R S など)と、前記停止信号出力手段により出力された信号と当選役決定手段により決定された当選役とに基づいて、前記図柄変動手段により行われる図柄の変動の停止制御を行う停止制御手段(例えば、後述の滑りコマ数決定処理を行う手段、後述の図 1 3 のステップ S 1 6 ~ ステップ S 1 8 を行う手段、後述の主制御回路 7 1 など)と、予め定められた図柄組合せ(例えば、後述のベルの小役に対応する図柄組合せなど)が前記図柄表示手段により表示されると、遊技者に利益(例えば、メダルの払出し、メダルの自動投入、後述の遊技状態の移行など)を付与する利益付与手段(例えば、後述の図 1 4 のステップ S 2 2 を行う手段、後述の主制御回路 7 1 など)と、前記当選役決定手段が第 1 の役(例えば、後述の R B など)を当選役と決定することを条件に、前記第 1 の役に対応する図柄組合せが前記図柄表示手段により表示されるまでの間、前記第 1 の役を当選役として持ち越す持越手段(例えば、後述の図 1 5 のステップ S 3 4 の処理を行う手段、後述の主制御回路 7 1 など)と、を備え、前記当選役決定情報は、前記第 1 の役に対応する第 1 数値範囲の情報(例えば、後述の“ 0 ” ~ “ 299 ” など)と、前記第 1 数値範囲に含まれ、第 2 の役(例えば、後述の白 7 小役など)に対応する第 2 数値範囲の情報(例えば、後述の“ 100 ” ~ “ 199 ” など)と、前記第 1 数値範囲を構成する数値範囲の一部(例えば、後述の“ 0 ” ~ “ 299 ” のうち“ 200 ” ~ “ 299 ” の範囲など)を含み、第 3 の役(例えば、後述のチェリーの小役など)に対応する第 3 数値範囲の情報(例えば、後述の“ 200 ” ~ “ 349 ” など)と、を含み、前記利益付与手段は、前記第 1 の役に対応する図柄組合せ(例えば、後述の“ 赤 7 - 赤 7 - 赤 7 ” 又は“ 青 7 - 青 7 - 青 7 ” など)が前記図柄表示手段により表示されることを条件に遊技者にとって相対的に有利な有利状態(例えば、後述の R B 遊技状態など)の作動を行う有利状態作動手段(例えば、後述の図 1 4 のステップ S 2 5 の処理を行う手段など)と、前記第 2 の役に対応する図柄組合せ(例えば、後述の“ 白 7 - ベル - ベル ” など)が前記図柄表示手段により表示されることを条件に遊技価値(例えば、メダル 1 5 枚など)を遊技者に付与し、前記第 3 の役に対応する図柄組合せ(例えば、後述の“ チェリー - any - any ” など)が前記図柄表示手段により表示されることを条件に前記遊技価値又はこれとは別の遊技価値(例えば、メダル 2 枚又はメダル 4 枚など)を遊技者に付与する遊技価値付与手段(例えば、後述の図 1 4 のステップ S 2 2 の処理を行う手段など)と、を含むことを特徴とする遊技機。

【 手続補正 4 】

【 補正対象書類名 】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 1 5

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 1 5 】

(1) 記載の遊技機によれば、当選役決定手段は、当選役決定情報に基づいて、乱数抽選により抽出された乱数値を含む数値範囲に対応する役を当選役として決定する。当選役決定情報は、第 1 の役に対応する第 1 数値範囲の情報と、第 1 数値範囲に含まれ、第 2 の役に対応する第 2 数値範囲の情報と、第 1 数値範囲を構成する数値範囲の一部を含み、第 3 の役に対応する第 3 数値範囲の情報と、を含む。したがって、第 2 の役が当選役である場合には、必ず第 1 の役が当選役として決定され、第 3 の役が当選役である場合には、第 1 の役が当選役として決定される場合と第 1 の役が当選役として決定されない場合とがある。すなわち、第 2 の役に対応する図柄組合せが表示された場合には、必ず第 1 の役に当選しているが、第 3 の役に対応する図柄組合せが表示された場合には、第 1 の役に当選していない場合がある。また、第 2 の役に対応する図柄組合せが図柄表示手段により表示されると、当選役決定手段により第 2 の役とともに当選役として決定された第 1 の役に対応する図柄組合せが図柄表示手段により表示されないの、持越手段により第 1 の役が持ち越される。他方、第 3 の役に対応する図柄組合せが図柄表示手段により表示されると、当選役決定手段により第 3 の役とともに当選役として決定された第 1 の役に対応する図柄組合せが図柄表示手段により表示されないの、持越手段により第 1 の役が持ち越される場合があるが、当選役決定手段により第 3 の役のみが決定された場合には第 1 の役が持ち越されない。表示された図柄組合せが第 2 の役又は第 3 の役のいずれに対応するものであるかにより、第 1 の役が持ち越されていることに対する遊技者の期待感を異ならせることができるので、遊技の興趣を向上させることができる。遊技者にとってみれば、第 1 の役が持ち越され、第 1 の役に対応する図柄組合せが図柄表示手段により表示されて有利な状態が作動することに対する期待の度合いが異なるので、遊技を十分に楽しむことができる。

【手続補正 5】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 1 6

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 1 6 】

(2) (1) 記載の遊技機において、前記停止制御手段は、複数の役が同時に前記当選役として決定されている場合に引込み制御を行う役の優先順位を定めた引込優先順位テーブル（例えば、後述の図 3 8 の引込優先順位テーブルなど）に基づき、停止制御を行い、複数の役が同時に前記当選役として決定されているときには（例えば、後述の図 5 1 のボーナス + 小役用滑りコマ数決定処理など）、最大滑りコマ数（例えば、後述の 4 コマなど）の範囲内で停止操作位置から前記優先順位の高い役に対応する図柄組合せを構成する引込み図柄を検索し（例えば、後述の図 5 1 のステップ S 3 2 3 ~ ステップ S 3 2 7 など）、前記範囲内に前記引込み図柄が存在する場合には当該引込み図柄を有効ライン上に停止させ（例えば、後述の図 5 1 のステップ S 3 3 1 など）、前記範囲内に前記引込み図柄が存在しない場合には前記優先順位の低い役に対応する図柄組合せを構成する図柄を停止可能な停止テーブルを選択し（例えば、後述の図 5 1 のステップ S 3 2 8 など）、以降の停止制御を行うことを特徴とする遊技機。

【手続補正 6】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 1 7

【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】 0 0 1 8

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 1 8 】

(3) (1) 又は (2) 記載の遊技機において、前記図柄表示手段前面に設けられた液晶表示装置（例えば、後述の液晶表示装置 1 3 1 など）と、前記液晶表示装置を制御する液晶表示制御手段（例えば、後述の副制御回路 7 2 など）と、前記液晶表示装置に設けられた 3 列の前記図柄表示手段の前記複数の図柄を各々上段、中段、下段で視認可能な図柄表示領域（例えば、後述の図柄表示領域 2 1 L , 2 1 C , 2 1 R など）と、を備え、前記複数の前記図柄表示手段のそれぞれを直線で結んだ、前記当選役の成否を判定する前記中段を結ぶ 1 の有効ライン（例えば、後述のセンターライン 8 c など）と、をさらに備え、前記液晶表示制御手段は、前記図柄表示領域を除く前記 1 の有効ライン上に沿って識別情報表示（例えば、後述の識別情報表示領域 7 7 など）を行うことを特徴とする遊技機。

【手続補正 8】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 1 9

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 1 9 】

(3) 記載の遊技機によれば、複数の図柄表示手段のそれぞれを直線で結んだ、当選役の成否を判定する中段を結ぶ 1 の有効ラインを備え、液晶表示制御手段は、図柄表示領域を除く 1 の有効ライン上に沿って識別情報表示を行う。したがって、識別情報表示を中段を結ぶ 1 の有効ラインに沿って設けることにより、遊技者は、役の成否に関わるラインが中段を結ぶ 1 の有効ラインのみであることを明確に把握することができる。

【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 0

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 2 0 】

(4) (3) 記載の遊技機において、前記液晶表示制御手段は、前記識別情報表示の表示態様を各前記図柄表示手段の停止表示後に変化させ（例えば、後述の図 2 5 (1) から (2) の変化など）ることを特徴とする遊技機。

【手続補正 1 0】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 2 1

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 2 1 】

(4) 記載の遊技機によれば、液晶表示制御手段は、識別情報表示の表示態様を各図柄表示手段の停止表示後に変化させる。したがって、識別情報表示の表示態様の変化で遊技に関連する情報を報知したり示唆したりすることも可能となり、遊技者は、その変化を確実に把握して、遊技を楽しむことができる。また、その報知により、中段を結ぶ 1 の有効ラインに並ぶ図柄組合せに注目させることもできる。

【手続補正 1 1】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 2 2

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 2 2 】

本発明によれば、表示された図柄組合せが第２の役又は第３の役のいずれに対応するものであるかにより、第１の役が当選役であることに対する遊技者の期待感を異ならせることができるので、遊技の興趣を向上させることができる。遊技者にとってみれば、第１の役が持ち越され、第１の役に対応する図柄組合せが図柄表示手段により表示されて有利な状態が作動することに対する期待の度合いが異なるので、遊技を十分に楽しむことができる。