

【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10月9日 (2014.10.9)

【公開番号】特開2014-155814(P2014-155814A)  
 【公開日】平成26年8月28日 (2014.8.28)  
 【年通号数】公開・登録公報2014-046  
 【出願番号】特願2014-26343(P2014-26343)  
 【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 2 D

【手続補正書】

【提出日】平成26年8月25日 (2014.8.25)

【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複数備え、可変表示部を変動表示した後、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、複数の可変表示部の表示結果の組み合わせに応じて入賞が発生可能なスロットマシンにおいて、

複数の可変表示部の表示結果が導出されるより前に、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、

遊技者にとって有利な有利状態に移行させるか否かを決定する有利状態決定手段と、

前記事前決定手段の決定結果に応じて可変表示部に表示結果を導出させる導出制御手段と、

少なくとも 1 つの可変表示部における識別情報が他の可変表示部における識別情報と異なる識別情報の組み合わせが、複数の可変表示部の表示結果の組み合わせとして導出されることにより発生する特殊入賞が発生したときに、少なくとも可変表示部の変動表示が所定回行われるまで、通常遊技状態と異なる特殊遊技状態に制御する特殊遊技状態制御手段とを備え、

前記有利状態決定手段は、前記事前決定手段により特定入賞の発生を許容する旨が決定されたときに、前記有利状態に移行させる旨を決定可能であり、

前記導出制御手段は、前記特殊遊技状態に制御されているときにおいて、前記事前決定手段により前記特定入賞を許容する旨が決定されたときに導出される特定表示結果を高い確率で導出する

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】0 0 1 0

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 0】

上記目的を達成するため、本発明の第 1 の観点にかかるスロットマシンは、

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複数備え（可変表示装置２）、

可変表示部を変動表示した後、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、複数の可変表示部の表示結果の組み合わせ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、

複数の可変表示部の表示結果が導出されるより前に、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（ステップＳ１０３、図１７（ｂ））と、

遊技者にとって有利な有利状態（チャレンジボーナス）に移行させるか否かを決定する有利状態決定手段（ステップＳ２１１～Ｓ２１４）と、

前記事前決定手段の決定結果に応じて可変表示部に表示結果を導出させる導出制御手段（ステップＳ１０４）と、

少なくとも１つの可変表示部における識別情報が他の可変表示部における識別情報と異なる識別情報の組み合わせが、複数の可変表示部の表示結果の組み合わせとして導出されることにより発生する特殊入賞（レギュラーボーナス（１）、レギュラーボーナス（２））が発生したときに、少なくとも可変表示部の変動表示が所定回行われるまで、通常遊技状態と異なる特殊遊技状態（レギュラーボーナス）に制御する特殊遊技状態制御手段（ステップＳ２０７～Ｓ２１０）とを備え、

前記有利状態決定手段は、前記事前決定手段により特定入賞（チャレンジボーナス（１）、チャレンジボーナス（２））の発生を許容する旨が決定されたときに、前記有利状態に移行させる旨を決定可能であり、

前記導出制御手段は、前記特殊遊技状態に制御されているときにおいて、前記事前決定手段により前記特定入賞を許容する旨が決定されたときに導出される特定表示結果を高い確率で導出する（図１７（ｂ））

ことを特徴とする。

また、本発明の第２の観点にかかるスロットマシンは、

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可能となり、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、該可変表示装置の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、遊技状態の移行を伴う移行入賞（チャレンジボーナス（１）、チャレンジボーナス（２）、レギュラーボーナス（１）、レギュラーボーナス（２））と、該移行入賞以外の一般入賞（ベル、赤チェリー、白チェリー、リプレイ）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（ステップＳ１０３、図１７（ｂ））と、

前記事前決定手段の決定結果に応じて前記可変表示装置に表示結果を導出させる導出制御手段（ステップＳ１０４）と、

前記移行入賞のうちの特別入賞（チャレンジボーナス（１）、チャレンジボーナス（２））が発生したときに、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（チャレンジボーナス）に遊技状態を制御するとともに、他の種類の入賞（「白７ - 白７ - 白７」、「赤７ - 赤７ - 赤７」、「ベル - ベル - ベル」、「ＡＮＹ - ＡＮＹ - 赤チェリー」、「ＡＮＹ - ＡＮＹ - 白チェリー」、「ＪＡＣ - ＪＡＣ - ＪＡＣ」）と比較して入賞の発生が遊技者に認識し難い（「ベル - 赤チェリー - ＪＡＣ」、「ＪＡＣ - 赤チェリー - ベル」）前記移行入賞のうちの特殊入賞（レギュラーボーナス（１）、レギュラーボーナス（２））が発生したときに、少なくとも２ゲーム以上の間、前記通常遊技状態とも前記特別遊技状態とも異なる特殊遊技状態（レギュラーボーナス）に遊技状態を制御する遊技状態制御手段（ステップＳ２０７～Ｓ２１４）と、

前記特別入賞の発生を許容する旨が決定され、該決定に基づいて該特別入賞が発生しなかったときに、該特別入賞の発生を許容する旨の決定を次ゲーム以降に持ち越す特別決定持越手段（ステップＳ１０６：小役及びリプレイの当選フラグは消去されるが、チャレン

ジボーナス(1)当選フラグ、チャレンジボーナス(2)当選フラグは入賞しないと持ち越される)とを備え、

前記事前決定手段は、前記特殊遊技状態に制御されているときにおいて、前記一般入賞のうちの特定一般入賞の発生を許容する旨を該特殊遊技状態に制御されていないときよりも高い確率で決定し(図17(b):赤チェリーの判定値数)、

前記導出制御手段は、前記特別入賞の発生を許容する旨が決定されていること、および/または前記特定一般入賞の発生を許容する旨が決定されていることを条件として、特定表示結果(チャンス目)を導出させる特定表示結果導出制御手段(赤チェリーまたは白チェリーの当選時は0番~6番および10番~16番、チャレンジボーナス(1)の当選時は4番~6番および10番~16番、チャレンジボーナス(2)の当選時は1番~3番および12番~16番の図柄が左のルール3Lの下段に位置するタイミングで停止ボタン12Lを操作すると、チャンス目導出)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】0011

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0011】

上記第1、第2の観点にかかるスロットマシンでは、特別入賞の発生を許容する旨が決定されているときと特定一般入賞の発生を許容する旨が決定されているときとに、特定表示結果が導出されることがある。可変表示装置に特定表示結果が導出されたということは、特別入賞の発生を許容する旨が決定されている可能性があるということであり、遊技者がこれを期待できるものとなる。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0016

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0016】

上記第1、第2の観点にかかるスロットマシンにおいて、

前記遊技状態制御手段は、前記特殊遊技状態(レギュラーボーナス(1)、レギュラーボーナス(2)のうちのレギュラーボーナス(1)のみ)が終了した後に、前記特殊遊技状態とも前記特別遊技状態とも異なる遊技者にとって有利な有利状態(RT)に遊技状態を制御する有利状態制御手段(ステップS106)をさらに含むものとしてもよい。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0020

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0020】

上記第1、第2の観点にかかるスロットマシンにおいて、

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)をさらに備え、

前記一般入賞は、前記遊技用価値の付与を伴い、入賞を発生させるための前記停止操作手段の操作手順の少なくとも一部が互いに異なる小役入賞(ベル、赤チェリー、白チェリー)を含むとともに、前記特定一般入賞は、該小役入賞であり、

前記導出制御手段は、前記特別入賞の発生を許容する旨と前記小役入賞の発生を許容する旨が決定されているときにおいて、該特別入賞を発生させることも該小役入賞も発生させることも可能な操作手順で前記停止操作手段が操作されたときに、該特別入賞を発生さ

せるものとすることができる。ここで、

前記事前決定手段が、前記特別入賞の発生を許容する旨を決定するときに前記特定一般入賞の発生を許容する旨を同時に決定する同時決定手段（図17（b）：チャレンジボーナス（1）+赤チェリー、チャレンジボーナス（2）+白チェリー）を含む場合には、

前記同時決定手段により同時に発生を許容される特別入賞を発生させるための前記停止操作手段の操作手順と特定一般入賞を発生させるための前記停止操作手段の操作手順とは、互いに排他的となるように定められた手順とすることが好ましい（チャレンジボーナス（1）に入賞させるためには4番～10番の図柄が右のリール3Rの下段に位置するタイミングで、赤チェリーに入賞させるためには17番～3番の図柄が下段に位置するタイミングで停止ボタン12Rを操作することが最低限必要。チャレンジボーナス（2）に入賞させるためには1番～7番の図柄が右のリール3Rの下段に位置するタイミングで、白チェリーに入賞させるためには8番～14番の図柄が下段に位置するタイミングで停止ボタン12Rを操作することが最低限必要）。

【手続補正6】

【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】

上記目的を達成するため、本発明の第3の観点にかかるスロットマシンは、

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可能となり、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、該可変表示装置の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、遊技状態の移行を伴う移行入賞（チャレンジボーナス（1）、チャレンジボーナス（2）、レギュラーボーナス（1）、レギュラーボーナス（2））と、該移行入賞以外の一般入賞（ベル、赤チェリー、白チェリー、リプレイ）と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（ステップS103、図17（b））と、

前記事前決定手段の決定結果に応じて前記可変表示装置に表示結果を導出させる導出制御手段（ステップS104）と、

他の種類の入賞（「白7 - 白7 - 白7」、「赤7 - 赤7 - 赤7」、「ベル - ベル - ベル」、「ANY - ANY - 赤チェリー」、「ANY - ANY - 白チェリー」、「JAC - JAC - JAC」）と比較して入賞の発生が遊技者に認識し難い（「ベル - 赤チェリー - JAC」、「JAC - 赤チェリー - ベル」）前記移行入賞のうちの特殊入賞（「ベル - 赤チェリー - JAC」、「JAC - 赤チェリー - ベル」）が発生したときに、少なくとも2ゲーム以上の間、通常遊技状態とは異なる特殊遊技状態（レギュラーボーナス）に遊技状態を制御する（ステップS207～S210）とともに、前記特殊遊技状態（レギュラーボーナス（1）、レギュラーボーナス（2）のうちのレギュラーボーナス（1）のみ）が終了した後に、前記特殊遊技状態とも前記特別遊技状態とも異なる遊技者にとって有利な有利状態（RT）に遊技状態を制御する（ステップS106）遊技状態制御手段とを備え、

前記事前決定手段は、前記特殊遊技状態に制御されているときにおいて、前記一般入賞のうちの特定一般入賞の発生を許容する旨を該特殊遊技状態に制御されていないときよりも高い確率で決定し（図17（b）：赤チェリーの判定値数）、

前記導出制御手段は、前記特定一般入賞の発生を許容する旨が決定されていることを条件として、特定表示結果（チャンス目）を導出させる特定表示結果導出制御手段（赤チェリーまたは白チェリーの当選時は0番～6番および10番～16番の図柄が左のリール3Lの下段に位置するタイミングで停止ボタン12Lを操作すると、チャンス目導出）を含む

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】0024

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0024】

上記第3の観点にかかるスロットマシンでは、特定一般入賞の発生を許容する旨が決定されているときに、特定表示結果が導出されることがある。ここで、特殊入賞が発生すると、特殊遊技状態に遊技状態が制御される。もっとも、特殊入賞は、その発生が他の種類の入賞の発生に比べると遊技者にとって認識し難いので、特殊入賞の発生が認識されなければ、遊技者は、特殊遊技状態に制御されているということも認識できない。

【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】

なお、上記第1、第2の観点にかかるスロットマシンの場合と同様に、前記有利状態制御手段は、前記特殊入賞が第1特殊入賞（レギュラーボーナス（1））と第2特殊入賞（レギュラーボーナス（2））を含む場合には、該特殊入賞のうちの第1特殊入賞に基づく特殊遊技状態が終了した後に、前記有利状態に遊技状態を制御するものとしてもよい。

【手続補正 9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0028

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0028】

上記第1、第2、第3の観点にかかるスロットマシンにおいて、

前記事前決定手段は、前記特殊遊技状態とは異なる遊技者にとって有利な特別遊技状態（チャレンジボーナス）への移行を伴う特別入賞（チャレンジボーナス（1）、チャレンジボーナス（2））の発生を許容する旨を決定するときに前記特定一般入賞の発生を許容する旨を同時に決定する同時決定手段（図17（b）：チャレンジボーナス（1）＋赤チェリー、チャレンジボーナス（2）＋白チェリー）を含み、

前記スロットマシンは、

前記特定一般入賞の発生を許容する旨が決定されたときに、1ゲームよりも長い期間に亘って継続する連続演出の演出態様として定められた複数種類の演出態様のうちから何れかの演出態様を選択し（ステップS306）、該選択した演出態様にて前記連続演出を実行する連続演出実行手段（ステップS310）と、

前記連続演出を実行しているときにさらに前記特定一般入賞の発生を許容する旨が決定されたときに、該実行中の連続演出の演出態様を変更する演出態様変更手段（ステップS309）とをさらに備えるものとしてすることができる。

【手続補正 10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0032

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0032】

上記第1、第2、第3の観点にかかるスロットマシンにおいて、前記特定一般入賞は、例えば、1ゲームを開始させるための賭数の設定に必要な数以下の遊技用価値の付与を伴

う小役入賞とすることができる。また、上記第 1 の観点にかかるスロットマシンにおいて前記特定一般入賞を前記小役入賞とすることが必要になる場合を除いて、前記特定一般入賞は、賭数の設定に前記遊技用価値を用いることなく次のゲームを行うことが可能な再遊技の付与を伴う再遊技入賞とすることもできる。

【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 3 3

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 3 3】

また、上記第 1、第 2、第 3 の観点にかかるスロットマシンにおいて、前記導出制御手段は、前記特殊入賞の発生を許容する旨が決定されているときに、前記停止操作手段の操作手順に関わらずに、該特殊入賞を発生させるものとするのが好ましい。この場合、停止操作手段の操作について特に意識していなくても特殊入賞が発生され、特殊遊技状態に制御されることとなっているので、さらに特殊遊技状態に制御されていることを遊技者が気づきにくいものとなる。

【手続補正 1 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 3 4

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 3 4】

上記第 1、第 2、第 3 の観点にかかるスロットマシンにおいて、特殊入賞を、他の種類の入賞と比較して入賞の発生が遊技者に認識し難くするための手法として、例えば、他の種類の入賞の表示態様は同一種類の識別情報で構成されるが、特殊入賞の表示態様は少なくとも 1 つが他と異なる種類の識別情報で構成されることを適用することができる。また、特殊入賞の発生時には、他の種類の入賞の発生に基づいて実行される事象（遊技用価値の付与、賭数の設定なしでの次のゲームの実行、各種の演出の実行 / 実行停止、可変表示装置への表示結果の導出制御の変化）が全く行われなことを適用することができる。

【手続補正 1 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 3 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 3 5】

上記第 1、第 2、第 3 の観点にかかるスロットマシンは、

遊技の進行に関わる信号を出力する第 1 の電子部品（1 枚 B E T スイッチ 4 5、M A X B E T スイッチ 4 6、投入メダルセンサ 4 4、スタートスイッチ 4 1、ストップスイッチ 4 2 L、4 2 C、4 2 R、リールセンサ 3 S L、3 S C、3 S R、払出センサ 8 1）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（リールモータ 3 M L、3 M C、3 M R、ホッパーモータ 8 2）とのうち少なくとも一方を含む遊技用電子部品と、

前記遊技用電子部品と電氣的に接続され、前記第 1 の電子部品から信号入力されること及び / または前記第 2 の電子部品へ信号出力することにより、遊技を進行させる制御を行う少なくとも前記事前決定手段及び前記導出制御手段を含む遊技制御手段（遊技制御部 1 1 0）を搭載した遊技制御基板（遊技制御基板 1 0 1）と、

コネクタ（基板側コネクタ 6 2 0 a とケーブル側コネクタ 6 1 0 a / 基板側コネクタ 6 2 1 a とケーブル側コネクタ 6 1 1 a / 基板側コネクタ 6 2 2 g とケーブル側コネクタ 6 1 2 g）同士での接続により着脱可能に前記遊技用電子部品と前記遊技制御基板との間に設けられ、前記遊技用電子部品と前記遊技制御基板とを電氣的に接続するための少なくとも一の配線（ケーブル 6 0 1 a、6 0 1 g）と、

少なくとも前記配線とコネクタ同士で接続され、前記遊技用電子部品と前記遊技制御基板との間で信号の入出力を中継する中継基板（操作部中継基板１０７）と、

前記遊技用電子部品と前記遊技制御基板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材を破壊しない限り、解除不能とする接続解除規制状態を形成する接続解除規制手段（コネクタ規制部材５００、６５０）とを備えるものとすることができ、

前記接続解除規制手段は、

前記遊技制御基板と前記中継基板との間における前記配線（ケーブル６０１ａ）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の接続解除規制手段（コネクタ規制部材５００）と、

前記中継基板と前記遊技用電子部品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の接続解除規制手段（コネクタ規制部材６５０）とを含むものとすることができる。

【手続補正１４】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】００６３

【補正方法】変更

【補正の内容】

【００６３】

電源基板１００は、後述する内部抽選への当選確率を設定し、これに基づいて算出されるメダルの仮想払出率の設定値（設定１～設定６）を変更するための設定スイッチ９１、設定スイッチ９１を操作有効とする設定キースイッチ９２、内部状態（ＲＡＭ１１２）をリセットする第２リセットスイッチ９３、及び電源のＯＮ／ＯＦＦ切り替えを行うメインスイッチ９４にもそれぞれ接続されており、これらのスイッチの検出信号を遊技制御基板１０１へと送る。これらのスイッチ９１～９４は、スロットマシン１の内部に設けられている。

【手続補正１５】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】０２４８

【補正方法】変更

【補正の内容】

【０２４８】

中の停止ボタン１２Ｃが１番目に操作され、左の停止ボタン１２Ｌが２番目に操作されることとなる場合、停止ボタン１２Ｃの操作時に「ベル」を必ず中段に停止させておくものとなっており、左のリール３Ｌについて「ベル」を上段、中段または下段の何れに停止させてもベルへの入賞は可能である。右の停止ボタン１２Ｒが１番目に操作され、左の停止ボタン１２Ｌが２番目に操作されることとなる場合も、右のリール３Ｒの上段と下段の何れに「ベル」を停止させておいたとしても、左のリール３Ｌについて「ベル」を上段または下段の何れに停止させてもベルへの入賞は可能である。これらの場合、左のリール３Ｌの停止制御は、左の停止ボタン１２Ｌが１番目に操作される場合と変わりがない。