

【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 18 年 5 月 18 日 (2006.5.18)

【公開番号】特開 2002-253738 (P2002-253738A)

【公開日】平成 14 年 9 月 10 日 (2002.9.10)

【出願番号】特願 2001-59054 (P2001-59054)

【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 2 E

A 6 3 F 5/04 5 1 6 E

【手続補正書】

【提出日】平成 18 年 3 月 23 日 (2006.3.23)

【手続補正 1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】特許請求の範囲

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

複数の図柄を変動表示する変動表示手段と、
ゲーム毎に内部当選役を決定する内部当選役決定手段と、
前記内部当選役決定手段の決定結果と遊技者の停止操作とに基づいて前記変動表示手段の変動表示動作を停止制御する停止制御手段と、
遊技者にとって有利な状況が発生させるか否かを決定する状況決定手段と、
前記状況決定手段の決定結果に基づいて前記有利な状況が発生するか否かの確定的な報知を行う報知手段と、
増加役の入賞が成立することにより発生する特別遊技状態のとき、前記報知の態様と関連する演出を行う演出手段とを備えたことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

請求項 1 記載の遊技機において、前記状況決定手段は、前記演出手段が演出を開始する前に前記決定を行うことを特徴とする遊技機。

【請求項 3】

請求項 1 又は 2 記載の遊技機において、前記報知手段及び前記演出手段は、一の液晶表示装置により実現されることを特徴とする遊技機。

【請求項 4】

請求項 1 乃至 3 のいずれか記載の遊技機において、前記報知の態様は、物語の一部を構成し、前記演出の態様は、前記物語のうち、前記報知の態様が構成する部分以外の全部又は一部を構成することを特徴とする遊技機。

【請求項 5】

請求項 4 記載の遊技機において、前記物語は、複数のゲームにわたって続くことを特徴とする遊技機。

【請求項 6】

請求項 5 記載の遊技機において、前記物語の全部又は一部は、所定の遊技状態において、複数のゲームにわたって続くことを特徴とする遊技機。

【請求項 7】

請求項 1 乃至 6 のいずれか記載の遊技機において、前記有利な状況は、前記報知が行わ

れた後であって、前記特別遊技状態中に又は前記特別遊技状態が終了した後に発生することを特徴とする遊技機。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0059

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0059】

一の発生条件は、一般遊技状態の「NT」において、「ベルの小役」に内部当選すること（後述の図19のS41の判別が“YES”）、所定確率で当選する抽選において当選すること（後述の図19のS43の判別が“YES”）、及び“ベル-ベル-ベル”を有効ライン上に揃えること（後述の図25のS115の判別が“YES”）である。この発生条件が成立することとなる確率は、「ベルの小役」に内部当選する確率（例えば、“1/3”）、抽選において当選することとなる確率（例えば、“1/40”）、及び“ベル-ベル-ベル”が有効ライン上に揃う確率（“1/6”）を掛けることにより、“1/720”となる。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0074

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0074】

図6(2)は、1回目のRB遊技状態において表示される画像の例を示す。この画像では、キャラクタAとキャラクタBとが競り合い、第3のキャラクタCが他の2人より少し遅れている様子を示す。ここで、キャラクタAがレースに優勝した場合には、「ST」が発生することから、遊技者は、「RB遊技状態」においても表示画面5aの表示内容に注目することとなる。図6(2)に示すような画像が、複数のゲームにわたって表示され、物語が続く。

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0079

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0079】

なお、表示画面5a上の物語の内容、すなわちSTが発生するか否かの確定的な報知の態様、及びこれに関連する演出の態様は、後述の図28の処理で一緒に決定される。このため、確定的な報知、すなわちSTが発生するか否かと、演出の内容（例えば、図6(1)～(3)の内容）とを関連させることができる。また、実施例では、BB遊技状態の遊技履歴に基づいて（図26のS128の判別に基づいて）、レースで優勝するキャラクタ、及び第3停止操作の後に表示される画像（例えば、図6(4)）の内容が変更される。

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0108

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0108】

「停止制御テーブル」には、各リール3L, 3C, 3Rの「停止操作位置」と「停止制御位置」とが示されている。「停止操作位置」は、各リール3L, 3C, 3Rに対応して設けられた停止ボタン7L, 7C, 7Rが操作されたとき、センターライン8cに位置していた図柄のコードナンバーを表わす。「停止制御位置」とは、停止操作が行われたリールが停止したとき、センターライン8cの位置に停止表示される図柄のコードナンバーを

表わす。ここで、本実施例では、いわゆる「滑りコマ数」を最大“４コマ”としている。例えば、右のリール３Ｒの回転中において、コードナンバー“０８”の“青７（図２の図柄９１）”がセンターライン８ｃの位置に到達したとき、右の停止ボタン７Ｒが操作された場合、コードナンバー“１２”の“チェリー（図２の図柄９７）”をセンターライン８ｃの位置に停止表示するように右のリール３Ｒを停止制御することができる。

【手続補正６】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】０１１２

【補正方法】変更

【補正の内容】

【０１１２】

図１３において、右のリール３Ｒの「停止制御位置」は、コードナンバー“０１”，“０５”，“１０”，“１４”又は“１８”のいずれかである。図２に示す図柄列において、これらに対応する図柄は、“ベル”である。

【手続補正７】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】０１３８

【補正方法】変更

【補正の内容】

【０１３８】

一般遊技状態で「ベルの小役」に内部当選した場合には、Ｓ５４の処理において、図１７のＳ２０の停止操作が第１停止操作であるか否かを判別する。この判別が“ＹＥＳ”のときは、Ｓ５５の処理に移り、“ＮＯ”のときは、Ｓ６０の処理に移る。Ｓ５５の処理では、図１７のＳ１７の処理で決定したテーブル番号、及び第１停止操作が行われた停止ボタンに基づいて、“１５枚”のメダルが払出される「ベルの小役」の入賞成立の可能性があるかどうかを判別する。例えば、テーブル番号として“１”が選択されている場合、第１停止操作として左の停止ボタン７Ｌが操作された場合には、Ｓ５５の判別は、“ＹＥＳ”となる。他方、第１停止操作として中央又は右の停止ボタン７Ｃ、７Ｒが操作された場合には、Ｓ５５の判別は、“ＮＯ”となる。Ｓ５５の判別が“ＹＥＳ”のときは、Ｓ５６の処理に移り、“ＮＯ”のときは、Ｓ５７の処理に移る。

【手続補正８】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】０１３９

【補正方法】変更

【補正の内容】

【０１３９】

Ｓ５６の処理では、当り用停止制御テーブル（図１３）、操作された停止ボタンに対応するリール、及び停止操作位置に基づいて滑りコマ数を決定する。例えば、左の停止ボタン７Ｌが操作され、停止操作位置が“０４”であるとき、滑りコマ数は、“４”と決定される。ここで、当り用停止制御テーブルを使用して停止制御を行うのは、Ｓ５５の判別が“ＹＥＳ”であり、センターライン８ｃに沿って“ベル－ベル－ベル”が並ぶ可能性があるためである。なお、前述のように、センターライン８ｃに沿って“ベル－ベル－ベル”が並ぶか否かが確定するのは、第２停止操作が行われたときである。従って、後述のように、Ｓ５６の処理の後、はずれ用の停止制御テーブル（図１４、図１５）が使用される場合がある。

【手続補正９】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】０１５１

【補正方法】変更

【補正の内容】

【 0 1 5 1 】

図 2 3 の S 9 1 の処理では、サブ C P U 7 4 は、「内部当選役コマンド」が「 B B 」に内部当選したことを示すかどうかを判別する。この判別が“ Y E S ”のときは、S 9 2 の処理に移り、“ N O ”のときは、S 9 5 の処理に移る。S 9 2 の処理では、B B 間ゲーム数カウンタの値を参照する。続いて、カウンタの値が“ 1 ”であるか、すなわち B B 遊技状態が終了したゲームの次のゲームで B B に内部当選したかどうかを判別する (S 9 3)。この判別が“ Y E S ”のときは、C S T 付き B B フラグをセットし (S 9 4)、図 2 2 の S 8 1 の処理に移り、“ N O ”のときは、図 2 2 の S 8 5 の処理に移る。ここで、B B フラグとは、B B に内部当選しているか否かを示すものである。また、C S T 付き B B、N S T 付き B B とは、B B 遊技状態が終了した後、夫々 C S T、N S T が発生することとなる B B を示す。

【 手 続 補 正 1 0 】

【 補 正 対 象 書 類 名 】 明 細 書

【 補 正 対 象 項 目 名 】 0 1 5 2

【 補 正 方 法 】 変 更

【 補 正 の 内 容 】

【 0 1 5 2 】

S 9 5 の処理では、今回のゲームより前に B B に内部当選しているか、すなわち B B フラグがセットされているかどうかを判別する。この判別が“ Y E S ”のときは、図 2 2 の S 8 1 の処理に移り、“ N O ”のときは、S 9 6 の処理に移る。S 9 6 の処理では、「一般中 S T 演出開始コマンド」を受信したか否かを判別する。この判別が“ Y E S ”のときは、S 9 7 の処理に移り、“ N O ”のときは、図 2 2 の S 8 1 の処理に移る。S 9 7 の処理では、後で 図 2 5 を参照して説明する S T 発生決定選択処理 (一般中用) を行い、図 2 2 の S 8 1 の処理に移る。

【 手 続 補 正 1 1 】

【 補 正 対 象 書 類 名 】 明 細 書

【 補 正 対 象 項 目 名 】 0 1 5 4

【 補 正 方 法 】 変 更

【 補 正 の 内 容 】

【 0 1 5 4 】

初めに、サブ C P U 7 4 は、S T を発生させるか否かの抽選を行う (S 1 0 1)。具体的には、“ 0 ” ~ “ 1 2 7 ” の範囲から乱数を抽出し、その乱数値が“ 0 ” ~ “ 6 3 ” の範囲内のものであると、S T の発生に当選とする。次に、S T の発生に当選したか、すなわち B B 遊技状態が終了した後、S T を発生させるか否かを判別する (S 1 0 2)。この判別が“ Y E S ”のときは、S 1 0 3 の処理に移り、“ N O ”のときは、図 2 2 の S 8 1 の処理に移る。

【 手 続 補 正 1 2 】

【 補 正 対 象 書 類 名 】 明 細 書

【 補 正 対 象 項 目 名 】 0 1 5 5

【 補 正 方 法 】 変 更

【 補 正 の 内 容 】

【 0 1 5 5 】

S 1 0 3 の処理では、C S T 又は N S T のいずれを発生させるかを決定するための抽選を行う。具体的には、“ 0 ” ~ “ 1 2 7 ” の範囲から乱数を抽出し、その乱数値が“ 0 ” ~ “ 2 5 ” の範囲内のものであれば C S T を発生させ、それ以外の範囲のものであれば N S T を発生させると決定する。続いて、S 1 0 3 の処理で C S T を発生させるとの決定をしたかどうかを判別し (S 1 0 4)、この判別が“ Y E S ”のときは、S 1 0 5 の処理に移り、“ N O ”のときは、S 1 0 6 の処理に移る。S 1 0 5 の処理では、C S T 付き B B フラグをセットする。S 1 0 6 の処理では、N S T 付き B B フラグをセットする。これら 2 つのフラグの種別に応じて、後述の 図 2 6 の処理が行われる。続いて、図 2 2 の S 8 1

の処理に移る。

【手続補正 13】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0159

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0159】

次に、サブCPU74は、「全リール停止コマンド」を受信したかどうかを判別する(S113)。この判別が“YES”のときは、「入賞役コマンド」を受信したかどうかを判別する(S114)。この判別が“YES”のときは、「入賞役コマンド」に含まれるメダルの払出し枚数の情報は、“15枚”を示すかどうか、すなわちセンターライン8cに沿って“ベル-ベル-ベル”が並んだかどうかを判別する(S115)。この判別が“YES”のときは、S116の処理に移り、“NO”のときは、図22のS81の処理に移る。

【手続補正 14】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0160

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0160】

S116の処理では、CST準備フラグがセットされているかどうかを判別する(S116)。この判別が“YES”のときは、S117の処理に移り、“NO”のときは、S118の処理に移る。S117の処理では、CSTフラグをセットする。S118の処理では、NSTフラグをセットする。続いて、S110又はS111の処理でセットしたCST準備フラグ又はNST準備フラグをクリアし(S119)、図22のS81の処理に移る。

【手続補正 15】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0162

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0162】

初めに、サブCPU74は、「BB終了コマンド」を受信したかどうかを判別する(S121)。この判別が“YES”のときは、CST付きBBフラグがセットされているかどうかを判別する(S122)。この判別が“YES”のときは、S123の処理に移り、“NO”のときは、S126の処理に移る。S123の処理では、CSTフラグをセットする。続いて、BBフラグをクリアし(S124)、CST、NST、又はST無しに応じて、STが発生するか否かを演出及び報知するように画像制御回路81を制御する(S125)。S125の処理により、CSTフラグ又はNSTフラグがセットされている場合には、キャラクタAがレースで優勝する様子を示す画像(図6(3))、及びSTが発生することを確定的に報知する画像(図6(4))が表示される。他方、CSTフラグ又はNSTフラグのいずれもセットされていない場合には、キャラクタAが優勝することができない様子を示す画像(図示せず)及びSTが発生しないことを確定的に報知する画像(図6(4))が表示される。続いて、S121の処理に移る。ここで、S125の演出及び報知の内容は、後で説明するS129又は図28の処理で決定される。

【手続補正 16】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0171

【補正方法】変更

【補正の内容】

【 0 1 7 1 】

ここで、S 1 3 8 の処理でセットされた演出データは、遊技履歴に応じて、図 2 6 の S 1 2 9 の処理でクリアされることがある。

【 手 続 補 正 1 7 】

【 補 正 対 象 書 類 名 】 明 細 書

【 補 正 対 象 項 目 名 】 0 1 8 1

【 補 正 方 法 】 変 更

【 補 正 の 内 容 】

【 0 1 8 1 】

実施例では、有利な状況が発生するか否かの確定的な報知に関連する演出を B B 遊技状態において継続して行うようにしているが、これに限られるものではない。例えば、R B 遊技状態においてのみ、上記演出を行うようにしてもよい。また、例えば、複数回発生する R B 遊技状態毎に物語が完結するようにする。そして、複数回の物語の各々の結末に基づいて有利な状況の発生の有無を予測できるように、或いは報知するようにしてもよい。また、例えば、R B 遊技状態毎にレースの物語を表示する。そして、複数回行われるレースの総合の順位によって有利な状況が発生するかどうかを予測できるように、或いは報知するようにしてもよい。また、R B 遊技状態における物語の結末が所定のものである場合、次に行われる B B 中一般遊技状態を遊技者にとって有利な状況（例えば、S T 或いは A T）とすることもできる。