

【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7月10日 (2014.7.10)

【公開番号】特開2014-87634(P2014-87634A)

【公開日】平成26年5月15日 (2014.5.15)

【年通号数】公開・登録公報2014-025

【出願番号】特願2013-206048(P2013-206048)

【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

【手続補正書】

【提出日】平成26年5月23日 (2014.5.23)

【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も前に、導出が許容される表示結果を決定する事前決定手段と、

前記事前決定手段の決定結果に応じて前記表示結果を導出する導出制御手段と、

遊技者にとって有利な特別状態に制御する旨の特別決定がされた後、該特別状態に制御する特別状態制御手段と、

前記特別状態とは異なる遊技者にとって有利な特定状態の継続ゲーム数として、第 1 ゲーム数と、該第 1 ゲーム数よりも多い第 2 ゲーム数とを含む複数種類のゲーム数から選択された一のゲーム数に亘って、前記特定状態に制御する特定状態制御手段と、

前記特別決定がされている旨を示す特別報知を実行する特別報知実行手段と、

前記特定状態に制御された開始ゲームからの消化ゲーム数が前記第 1 ゲーム数となる区切ゲームの後も前記特定状態が継続する可能性を示す特定演出を、該開始ゲームからの消化ゲーム数が前記第 1 ゲーム数よりも少ない所定ゲーム数である所定ゲーム以後の期間であって該区切ゲーム以前の期間である特定演出期間において実行する特定演出実行手段とを備え、

前記特別報知実行手段は、

前記開始ゲーム以後の期間であって該開始ゲームからの消化ゲーム数が前記所定ゲーム数よりも少ない特定ゲーム数である特定ゲーム以前の期間である第 1 期間において前記特別決定がされたときに、前記特定演出期間における前記区切ゲームまで遅延させずに前記特別報知を実行し、

前記特定ゲームより後の期間であって前記所定ゲームより前の期間である第 2 期間において前記特別決定がされたときに、該第 2 期間において前記特別報知を実行せず、前記特定演出期間における前記区切ゲームまで遅延させて前記特別報知を実行する

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 0 1

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 0 1 】

本発明は、スロットマシンに関し、特に特定状態が継続するゲーム数が複数種類となるように制御しつつ、特定状態が継続する可能性を示す特定演出を実行する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】 0 0 0 8

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 0 8 】

本発明は、特定状態が終了する可能性も該特定状態が継続する可能性もある区切ゲームにおいて、特定状態が継続することの他に、特別状態に制御する旨の特別決定がされていることを期待させることのできるスロットマシンを提供することを目的とする。

【手続補正 4】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 0 9

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 0 9 】

上記目的を達成するため、本発明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も前に、導出が許容される表示結果を決定する事前決定手段（CPU 111：内部抽選（図 7））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する導出制御手段（CPU 111：リール 3 L、3 C、3 R の停止制御）と、

遊技者にとって有利な特別状態に制御する旨の特別決定がされた後、該特別状態に制御する特別状態制御手段（CPU 111：ボーナス当選により有利 RT は終了）と、

前記特別状態とは異なる遊技者にとって有利な特定状態（ART、RT（変形例））の継続ゲーム数として、第 1 ゲーム数（1 個の AT 権利数により 50 ゲームで終了する ART、50 ゲーム継続する第 1 RT（変形例））と、該第 1 ゲーム数よりも多い第 2 ゲーム数（2 個の AT 権利数により 100 ゲームで終了する ART、100 ゲーム継続する第 2 RT（変形例））を含む複数種類のゲーム数から選択された一のゲーム数に亘って、前記特定状態に制御する特定状態制御手段（CPU 121、CPU 111（変形例））と、

前記特別決定がされている旨を示す特別報知（ボーナス告知）を実行する特別報知実行手段（CPU 121）と、

前記特定状態に制御された開始ゲームからの消化ゲーム数が前記第 1 ゲーム数となる区切ゲーム（1 の AT 権利に基づく AT の 50 ゲーム目、第 1 RT または第 2 RT の 50 ゲーム目（変形例））の後も前記特定状態が継続する可能性を示す特定演出（煽り演出）を、該開始ゲームからの消化ゲーム数が前記第 1 ゲーム数よりも少ない所定ゲーム数である所定ゲーム以後の期間であって該区切ゲーム以前の期間である特定演出期間（2 ゲーム）において実行する特定演出実行手段（CPU 121）とを備え、

前記特別報知実行手段は、

前記開始ゲーム以後の期間であって該開始ゲームからの消化ゲーム数が前記所定ゲーム数よりも少ない特定ゲーム数である特定ゲーム以前の期間である第 1 期間において前記特別決定がされたときに、前記特定演出期間における前記区切ゲームまで遅延させずに前

記特別報知を実行し、

前記特定ゲームより後の期間であって前記所定ゲームより前の期間である第２期間において前記特別決定がされたときに、該第２期間において前記特別報知を実行せず、前記特定演出期間における前記区切ゲームまで遅延させて前記特別報知を実行する（ＡＴの４１ゲーム目以後にボーナス当選したときは、煽り演出の終了時においてボーナス告知（図１０、図１１））

ことを特徴とする。

【手続補正５】

【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】

上記スロットマシンでは、特別状態に制御する旨の特別決定がされた後に、特別状態に制御される。ここで、特別決定がされているときには、特別報知が実行されるものとなっている。

【手続補正６】

【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】

また、この特別状態とは異なる遊技者にとって有利な特定状態に制御されることがあるが、この特定状態の継続ゲーム数としては、第１ゲーム数である第１特定状態と、これよりも多い第２ゲーム数を含む複数種類のゲーム数がある。そして、特定状態に制御された開始ゲームからの消化ゲーム数が第１ゲーム数となる区切ゲーム（特定状態が終了する可能性も継続する可能性もある）までの特定演出期間において、特定演出が実行されるものとなっている。

このように特定状態においては、区切ゲーム以前の期間である特定演出期間において特定演出を実行することにより、当該区切ゲームが終了した後のゲームまで特定状態が継続すること（すなわち、第２ゲーム数であること）を遊技者に期待させることができるものとなる。さらに、特定ゲームより後の期間であって所定ゲームより前の期間である第２期間において特別決定がされた場合に、特別報知の実行が区切ゲームまで遅延されるものとなっている。このため、区切ゲームにおいては、特定演出により特定状態の継続を期待させるだけではなく、特別報知が実行されること（すなわち、特別決定がされていることの確定）も遊技者に期待させることができるようになり、遊技の興趣を向上させることができる。

また、特別報知の実行が区切ゲームまで遅延させられるのは、第２期間において特別決定がされた場合に限定されている。このため、特別決定がされた後に特別報知が実行されるまでのゲーム数が多くなりすぎてしまうことを防ぐことができる。

【手続補正７】

【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】

なお、前記特定演出実行手段が前記特定演出を実行することとなる区切ゲーム以前の期間である特定演出期間は、１ゲームだけの期間としても複数ゲームの期間としてもよい。

また、前記第２期間のゲーム数は、前記第１ゲーム数にあまり近くないゲーム数であることが好ましく、例えば、該第１ゲーム数の半分以下の範囲で定められるものとするこ

が好ましい。

また、前記特定状態への制御は、前記事前決定手段の決定によるものとしてもよい。すなわち、前記複数種類の表示結果のうちの所定の種類の表示結果の導出を許容する旨を決定することによって（さらに、該所定の種類の表示結果の導出までを条件として）、特定状態への制御についての決定が行われるものとしてもよい。もっとも、前記特定状態への制御は、前記事前決定手段の決定とは無関係に行われるものとしてもよい。

【手続補正 8】

【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】

上記スロットマシンは、

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、

前記導出制御手段は、さらに前記停止操作手段の操作手順に応じて前記表示結果を導出させるものとしてすることができる。

また、上記スロットマシンにおいて、

前記事前決定手段は、前記特別状態への移行を伴う特別表示結果の導出を許容するか否かを決定し、

前記特別状態制御手段は、前記特別表示結果が導出されてから所定の特別終了条件が成立するまで、前記特別状態に制御することができる。

【手続補正 9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0014

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0014】

上記スロットマシンは、

所定の通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態に制御する有利状態制御手段と、前記有利状態において前記事前決定手段の決定結果が特定結果となったことを条件として前記導出制御手段により導出され得る終了表示結果が導出されたときに、前記通常状態に制御する通常状態制御手段と、

遊技の進行における所定の契機で報知条件に関する制御をし、該報知条件にしたがって所定の情報を報知する報知期間に制御する報知期間制御手段と、

前記有利状態に制御されている期間のうち前記報知期間であることを条件として、前記事前決定手段の決定結果が前記特定結果となったときに、当該特定結果に対応する特定結果時情報を報知する報知手段とを備えるものとしてすることができる。この場合において、

前記導出制御手段は、前記事前決定手段の決定結果が前記特定結果となったときであって、当該特定結果に対応する終了手順で前記停止操作手段が操作されたときには、前記終了表示結果を導出させる制御を行い、当該特定結果に対応する前記終了手順と異なる回避手順で前記停止操作手段が操作されたときには、前記終了表示結果と異なる表示結果を導出させる制御を行い、

前記有利状態に制御されている期間のうち前記報知期間以外においては、前記通常状態であるときよりも、遊技者にとって有利となるように、前記報知期間制御手段は、前記報知条件を設定す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】0015

【補正方法】変更

【補正の内容】

【 0 0 1 5 】

上記スロットマシンにおいて、

前記特定状態（ART）は、前記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表示結果（リプレイ）の導出を許容する旨が前記事前決定手段により決定される確率を高くする再遊技高確率状態（有利RT）を含むものとしてもよい。ここで、

前記特定状態制御手段は、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たときに、前記再遊技高確率状態を終了させ、該再遊技高確率状態とは異なる前記再遊技表示結果の導出を許容する旨が前記事前決定手段により決定される確率を高くする第2再遊技高確率状態（内部中RT）に制御する第2再遊技高確率状態制御手段とを含むものとしてもよい。

【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 1 7

【補正方法】変更

【補正の内容】

【 0 0 1 7 】

上記スロットマシンにおいて、

前記特定状態は、前記表示結果として第1特定表示結果（第1RT図柄、ビッグボーナス（1））が導出されたことを契機として制御され、第1ゲーム数だけ継続する第1特定状態と、該第1特定表示結果とは異なる第2特定表示結果（第2RT図柄、ビッグボーナス（2））が導出されたことを契機として制御され、第2ゲーム数だけ継続する第2特定状態とを含み、

前記特定状態制御手段は、前記第1特定状態と、前記第2特定状態との何れかに制御し、

前記第1特定表示結果が導出された後から前記区切ゲームとなるよりも前までの期間で実行可能な制御は、前記第2特定表示結果が導出された後から前記区切ゲームとなるよりも前までの期間で実行可能な制御と、共通したものとすることができる（第1RT図柄が導出されたときも第2RT図柄が導出されたときも、実行される演出とメダルの払い出し枚数は同じ（変形例）。ビッグボーナス（1）に入賞したときもビッグボーナス（2）に入賞したときも、実行される演出と制御されるビッグボーナスの遊技性は同じ（変形例））。

【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 1 8

【補正方法】変更

【補正の内容】

【 0 0 1 8 】

ここでは、第1特定表示結果が導出されたときに制御される第1特定状態と第2特定表示結果が導出されたときに導出される第2特定状態とでは継続ゲーム数が異なるが、第1特定表示結果が導出された後から区切ゲームとなるよりも前までの期間で実行可能な制御は、第2特定表示結果が導出された後から区切ゲームとなるよりも前までの期間で実行可能な制御と違いがない。つまり、第1特定表示結果と第2特定表示結果の何れが導出されたのかを遊技者が見逃してしまう（例えば、識別情報の組み合わせや入賞ラインの形状などにより、特定表示結果の種類を区別されにくいものを構成できる）ことを前提として、特定状態が継続するゲーム数を分かりにくくすることができる。

【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 1 9

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0019】

なお、前記特定状態は、前記特別状態が終了した後に制御される状態とすることもできる。この場合において、前記第1特定表示結果及び前記第2特定表示結果は、何れも前記特別表示結果（但し、互いに種類が異なる）とすることができる。また、前記第1特定表示結果である特別表示結果の導出により制御される特別状態と、前記第2特定表示結果である特別表示結果の導出により制御される特別状態とは、同じ状態（その後に制御される特定状態のみが異なる）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】0021

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0021】

上記スロットマシンは、

所定の有利条件（特殊出目の導出）が成立したときに、前記特別状態とは異なる遊技者にとって有利な有利状態（有利RT）に制御する有利状態制御手段（CPU111）と、

前記有利状態を含む所定の状態において前記表示結果として前記特別表示結果とは異なる所定の不利表示結果（転落リプレイ）が導出されたときに、遊技者にとって不利な不利状態（通常遊技状態）に制御する不利状態制御手段（CPU111）とをさらに備えるものとする。ここで、

前記導出制御手段は、前記事前決定手段により所定の不利決定（通常リプレイ＋転落リプレイ、通常リプレイ＋転落リプレイ＋BARリプレイ）が行われていることを条件として前記不利表示結果を導出させ（図8）、

前記特定状態は、前記不利決定が行われたときに該不利決定に基づく前記不利表示結果の導出を回避するための前記停止操作手段の操作手順を特定可能な情報を回避手順報知手段（CPU121）に報知させる状態であるものとする。ことができる。

【手続補正15】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0022

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0022】

ここでは、特定状態に制御されることはあくまで内部的なものとして、遊技者に確定的に示すことがないので、特定状態が継続するゲーム数が遊技者に分かりにくいものとなる。

【手続補正16】

【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】

なお、前記特定状態制御手段は、特定状態の継続ゲーム数についての決定（特定決定とする）を複数個持ち越すことができるものとする。ことができる。ここで、前記特定状態制御手段は、持ち越されている特定決定の個数に応じたゲーム数だけ継続して前記特定状態に制御するものとする。ことができる。この場合、N個（Nは、自然数）の特定権利に基づいて継続して制御される特定状態の継続ゲーム数を第1ゲーム数とし、N+1個の特定権利に基づいて継続制御される特定状態の継続ゲーム数を第2ゲーム数とすることができる。

【手続補正 17】

【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】

この場合において、上記スロットマシンは、

前記特別状態が終了した後に、該特別状態よりも遊技者にとって不利であるが前記所定の有利条件が成立し得る初期状態（準備モード）に制御する初期状態制御手段（CPU111）をさらに備え、

前記所定の状態は、さらに前記初期状態を含むものとしてもよい。ここで、

前記初期状態は、前記特定決定手段により前記特定状態に制御する旨が決定されていることを条件として、前記不利決定が行われたときに該不利決定に基づく前記不利表示結果の導出を回避するための前記停止操作手段の操作手順を特定可能な情報を回避手順報知手段（CPU121）に報知させる状態であるものとすることができる（AT権利が1個以上付与されているときの準備モードでは、転落リプレイの当選が報知される）。

【手続補正 18】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0025

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0025】

この場合、初期状態に制御されているときと有利状態に制御されているときに、特定権利が付与されていれば回避手順報知手段による操作手順を特定可能な情報の報知が行われ、不利状態への制御を避けることができるようになるので、特定権利の有無により遊技者に生じる利益にメリハリを付けることができる。

【手続補正 19】

【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】

上記スロットマシンにおいて、

前記特定演出期間は、前記区切ゲームまでの複数ゲームの期間に亘るものとすることができる。この場合において、

上記スロットマシンは、

前記特定演出実行手段と前記特別報知実行手段とを含み、前記複数ゲーム（2ゲーム）の特定演出期間において継続する連続演出を実行し、該連続演出の演出結果を報知する連続演出実行手段をさらに備えるものであってもよい。この場合において、

前記連続演出実行手段は、前記連続演出のうちの演出結果の報知よりも前の部分で前記特定演出実行手段による前記特定演出の実行を行うとともに、該連続演出の演出結果の報知において前記区切ゲームの後も前記特定状態が継続する旨を示す継続報知、または前記特別報知実行手段による前記特別報知を実行するものとすることができる（図11）。

【手続補正 20】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0029

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0029】

この場合、単に区切ゲームにおいて特別決定されていることも期待できるようになると

いうだけではなく、当該区切ゲームまでの複数ゲームの特定演出期間で実行される特定演出によって、特定状態の継続と特別決定とを遊技者に期待させることができ、さらに遊技の興趣を向上させることができる。

【手続補正 2 1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 3 0

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 3 0】

この場合において、

前記連続演出実行手段は、該連続演出の演出結果の報知において前記区切ゲームの後も前記特定状態が継続しない旨の報知を実行してから、前記特別報知実行手段による前記特別報知を実行するものとすることができる（図 1 1）。

【手続補正 2 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 3 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 3 1】

この場合、特定状態が継続しないものと落胆していた遊技者に対して、特別決定がされていることの期待感を与えるので、遊技者に与えられる期待感が殊更に大きく感じられるようになり、さらに遊技の興趣を向上させることができる。

【手続補正 2 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 9 0

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 9 0】

図示するように、リール 3 L、3 C、3 R の何れについても「J A C」は、互いに 5 コマ以内の間隔で配置されている。左のリール 3 L について、「ベル」と「チェリー」のそれぞれは、互いに 7 コマ間隔で 3 つ配置されている。中のリール 3 C について、「」は、互いに 5 コマ以内の間隔で配置されている。左と右のリール 3 L、3 R について、「赤 7」、「白 7」、「B A R」は、それぞれ 1 つずつしか配置されてなく、互いの配置間隔は 7 コマとなっている。

【手続補正 2 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 2 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 1 2 5】

また、通常遊技状態、準備モード、有利 R T 及び内部中 R T における 9 択役（1）～（9）の当選確率は、それぞれ $1000 / 65536 = 1 / 65.536$ となっている。9 択役（1）～（9）に当選しているときに、これに入賞させようとしても（通常遊技状態、有利 R T 及び内部中 R T でこれを行う）、どれに当選しているか分からなければ、当選確率と同じ $1 / 65.536$ の確率でしか入賞し得ない。9 択役（1）～（9）の何れに当選しているかが分かり、それに応じて適切に停止ボタン 1 2 L、1 2 C、1 2 R を操作できたものとする、 $9 \times 1000 / 65536 = 1 / 7.28$ という確率で入賞させることができる。

【手続補正 2 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】 0 1 2 6

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 1 2 6 】

一方、準備モードでは、9 択役 (1) ~ (9) に当選しても入賞させずに、特殊出目を導出させる方が有利 R T に制御されるので遊技者にとって有利なものとなるが、9 択役 (1) ~ (9) の何れに当選しているかが分かり、それに応じて適切 (ここでは、敢えて取りこぼすという意味) に停止ボタン 1 2 L、1 2 C、1 2 R を操作できたものとする、 $9 \times 1000 / 65536 \times 1 / 7.28$ の確率で特殊出目を導出させることができるが、9 択役 (1) ~ (9) の何れに当選しているかが分からなくても、 $8 \times 1000 / 65536 \times 1 / 8.19$ の確率で特殊出目を導出させることができる。

【手続補正 2 6】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 1 9 8

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 1 9 8 】

さらに、通常遊技状態に制御されることなくビッグボーナス、レギュラーボーナスまたは有利 R T、若しくは準備モード、内部中 R T の間だけで遊技状態が制御されている間において有利 R T に制御された回数 (有利 R T 連荘数) が 5 回を越え、純増総数も 1000 枚を越えていると、ビッグボーナスまたはレギュラーボーナス、若しくは有利 R T において再生出力される楽曲が、それぞれプレミアボーナス中楽曲、プレミア有利 R T 中楽曲に変更される。このように有利 R T 連荘数が 5 回を越えるとプレミアボーナス中楽曲、プレミア有利 R T 中楽曲が再生出力されることにより、有利 R T 連荘数が多くなった遊技者に非常な満足感を与えることができる。

【手続補正 2 7】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 1 9 9

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 1 9 9 】

また、設定値を変更することによって遊技制御基板 101 の R A M 112 が初期化されるが、リールモータ 3 M L、3 M C、3 M R をそれぞれ構成するステッピングモータのステップ数をカウントするためのカウンタの値は初期化されない。このため、設定値の変更後においても C P U 111 が把握するリールモータ 3 M L、3 M C、3 M R をそれぞれ構成するステッピングモータのステップ数 (R A M 112 のカウンタでカウントされているステップ数) が実際のステップ数と異なることがなく、パルス信号の励磁相が異なってリール 3 L、3 C、3 R が滑らかに回転開始できずに設定値の変更がされていることが遊技者に察知されてしまうということを防ぐことができる。

【手続補正 2 8】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 2 0 1

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 2 0 1 】

また、外部出力基板 105 は、スタートレバー 11 の操作時にまとめてメダル I N 信号を出力するものとしている。賭け数として設定するメダルの投入の度にメダル I N 信号を出力するものとした場合には、精算ボタン 16 の操作により既に設定した賭け数がキャンセルされると、出力したメダル I N 信号の取り消しが必要となってしまう。また、1 枚 B E T ボタン 14 または M A X B E T ボタン 15 の操作によりクレジットから賭け数を設定

した場合と、メダル投入口 1 3 からメダルの現物を投入して賭け数を設定した場合とで、メダル I N 信号を出力するためのプログラムが別々に必要になってしまう。この実施の形態にかかるスロットマシン 1 のようにスタートレバー 1 1 の操作時にまとめてメダル I N 信号を出力することで、このような不都合が生じるのを防ぐことができる。

【手続補正 2 9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 2 5 4

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 2 5 4】

上記の実施の形態では、設定値を変更することによって遊技制御基板 1 0 1 の R A M 1 1 2 が初期化されるが、リールモータ 3 M L、3 M C、3 M R をそれぞれ構成するステッピングモータのステップ数をカウントするためのカウンタの値だけは初期化されないものとしていた。これにより、設定値の変更後においてリール 3 L、3 C、3 R が滑らかに回転開始できずに設定値の変更がされていることが遊技者に察知されてしまうということを防ぐものとしていた。