

【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2014-138723(P2014-138723A)

【公開日】平成26年7月31日(2014.7.31)

【年通号数】公開・登録公報2014-041

【出願番号】特願2013-235542(P2013-235542)

【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6月24日(2014.6.24)

【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、  
遊技の進行を制御する遊技制御手段と、

表示結果が導出される前に、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への移行を伴う特別表示結果と該特別表示結果以外の特定表示結果とを含む表示結果について、導出が許容される表示結果を決定する事前決定手段と、

遊技者が表示結果を導出させるために操作する導出操作手段と、

前記事前決定手段の決定結果と前記導出操作手段の操作とに応じて表示結果を導出する導出制御手段と、

前記可変表示部の表示結果として前記特別表示結果が導出されたときに、所定の終了条件が成立するまで前記特別遊技状態に遊技状態を制御する特別遊技状態制御手段と、

前記特別表示結果の導出を許容する旨が決定され、該決定に基づいて該特別表示結果が導出されないときに、該決定を次ゲーム以降に持ち越す特別決定持越手段と、

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ているときに、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旨を示す特別報知を行う特別報知手段に該特別報知を実行させる手段であって、該特別報知が実行開始される報知タイミングを制御する特別報知制御手段とを備え、

前記事前決定手段は、1ゲームにおいて前記特別表示結果の導出を許容する旨のみを決定する単独決定手段と、1ゲームにおいて前記特別表示結果の導出を許容する旨と前記特定表示結果の導出を許容する旨とを同時に決定する同時決定手段とを含み、

前記特別報知制御手段は、前記単独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前記同時決定手段により前記特別表示結果の導出を許容する旨と前記特定表示結果の導出を許容する旨とが同時に決定されているかに応じて、前記特別報知の報知タイミングを決定する特別報知タイミング決定手段を含み、該特別報知タイミング決定手段が決定した報知タイミングに従って前記特別報知の報知タイミングを制御し、

前記特別報知タイミング決定手段は、

前記単独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は

、前記可変表示部に表示結果が導出される前の報知タイミングを当該ゲームにおいて前記可変表示部に表示結果が導出された以降の報知タイミングよりも高い割合として、前記特別報知の報知タイミングを決定し、

前記同時決定手段により前記特別表示結果の導出を許容する旨と前記特定表示結果の導出を許容する旨とが同時に決定されたときには、当該ゲームにおいて前記可変表示部に表示結果が導出された以降の報知タイミングを前記可変表示部に表示結果が導出される前の報知タイミングよりも高い割合として、前記特別報知の報知タイミングを決定し、

前記特別報知制御手段は、さらに前記特別報知タイミング決定手段が決定した報知タイミングまでの遊技の状況に応じて、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。

#### 【請求項 2】

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、

遊技の進行を制御する遊技制御手段と、

表示結果が導出される前に、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への移行を伴う特別表示結果と該特別表示結果以外の特定表示結果とを含む表示結果について、導出が許容される表示結果を決定する事前決定手段と、

遊技者が表示結果を導出させるために操作する導出操作手段と、

前記事前決定手段の決定結果と前記導出操作手段の操作とに応じて表示結果を導出する導出制御手段と、

前記可変表示部の表示結果として前記特別表示結果が導出されたときに、所定の終了条件が成立するまで前記特別遊技状態に遊技状態を制御する特別遊技状態制御手段と、

前記特別表示結果の導出を許容する旨が決定され、該決定に基づいて該特別表示結果が導出されないときに、該決定を次ゲーム以降に持ち越す特別決定持越手段と、

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ているときに、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旨を示す特別報知を行う特別報知手段に該特別報知を実行させる手段であって、該特別報知が実行開始される報知タイミングを制御する特別報知制御手段とを備え、

前記事前決定手段は、1ゲームにおいて前記特別表示結果の導出を許容する旨のみを決定する単独決定手段と、1ゲームにおいて前記特別表示結果の導出を許容する旨と前記特定表示結果の導出を許容する旨とを同時に決定する同時決定手段とを含み、

前記特別報知制御手段は、前記単独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前記同時決定手段により前記特別表示結果の導出を許容する旨と前記特定表示結果の導出を許容する旨とが同時に決定されているかに応じて、前記特別報知の報知タイミングを決定する特別報知タイミング決定手段を含み、該特別報知タイミング決定手段が決定した報知タイミングに従って前記特別報知の報知タイミングを制御し、

前記特別報知タイミング決定手段は、

前記単独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は、当該ゲーム中の報知タイミングを当該ゲームより後のゲームの報知タイミングよりも高い割合として、前記特別報知の報知タイミングを決定し、

前記同時決定手段により前記特別表示結果の導出を許容する旨と前記特定表示結果の導出を許容する旨とが同時に決定されたときには、当該ゲームより後のゲームの報知タイミングを当該ゲーム中の報知タイミングよりも高い割合として、前記特別報知の報知タイミングを決定し、

前記特別報知制御手段は、さらに前記特別報知タイミング決定手段が決定した報知タイミングまでの遊技の状況に応じて、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 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（可変表示装置2）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、

遊技の進行を制御する遊技制御手段（遊技制御基板101）と、  
表示結果が導出される前に、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（レギュラーボーナス、ビッグボーナス）への移行を伴う特別表示結果（レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2））と該特別表示結果以外の特定表示結果（チェリー）とを含む表示結果について、導出が許容される表示結果を決定する事前決定手段（ステップS403）と、

遊技者が表示結果を導出させるために操作する導出操作手段（停止ボタン12L、12C、12R）と、

前記事前決定手段の決定結果と前記導出操作手段の操作とに応じて表示結果を導出する導出制御手段（ステップS403）と、

前記可変表示部の表示結果として前記特別表示結果が導出されたときに、所定の終了条件が成立するまで前記特別遊技状態に遊技状態を制御する特別遊技状態制御手段（ステップS708、S710、S712）と、

前記特別表示結果の導出を許容する旨が決定され、該決定に基づいて該特別表示結果が導出されないときに、該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S814：小役当選フラグ、リプレイ当選フラグのみ消去）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ているときに、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旨を示す特別報知を行う特別報知手段（ボーナス告知ランプ66、液晶表示器4）に該特別報知を実行させる手段であつて、該特別報知が実行開始される報知タイミングを制御する特別報知制御手段（ステップS931、S933、S947、S949）とを備え、

前記事前決定手段は、1ゲームにおいて前記特別表示結果の導出を許容する旨のみを決定する単独決定手段（ステップS516、図4（a）：レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2））と、1ゲームにおいて前記特別表示結果の導出を許容する旨と前記特定表示結果の導出を許容する旨とを同時に決定する同時決定手段（ステップS512、図4（a）：レギュラーボーナス+チェリー、ビッグボーナス（1）+チェリー、ビッグボーナス（2）+チェリー）とを含み、

前記特別報知制御手段は、前記単独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前記同時決定手段により前記特別表示結果の導出を許容する旨と前記特定表示結果の導出を許容する旨とが同時に決定されているかに応じて、前記特別報知の報知タイミングを決定する特別報知タイミング決定手段を含み、該特別報知タイミング決定手段が決定した報知タイミングに従って前記特別報知の報知タイミングを制御し、

前記特別報知タイミング決定手段は、

前記単独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は、前記可変表示部に表示結果が導出される前の報知タイミングを当該ゲームにおいて前記可変表示部に表示結果が導出された以降の報知タイミングよりも高い割合として、前記特別報知の報知タイミングを決定し、

前記同時決定手段により前記特別表示結果の導出を許容する旨と前記特定表示結果の導出を許容する旨とが同時に決定されたときには、当該ゲームにおいて前記可変表示部に表示結果が導出された以降の報知タイミングを前記可変表示部に表示結果が導出される前

の報知タイミングよりも高い割合として、前記特別報知の報知タイミングを決定し（ステップS918、S919の変形例）。

前記特別報知制御手段は、さらに前記特別報知タイミング決定手段が決定した報知タイミングまでの遊技の状況に応じて、前記特別報知を実行することを特徴とする。

**【手続補正3】**

**【補正対象書類名】**明細書

**【補正対象項目名】**0015

**【補正方法】**変更

**【補正の内容】**

**【0015】**

上記目的を達成するため、本発明の第2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（可変表示装置2）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、

遊技の進行を制御する遊技制御手段（遊技制御基板101）と、表示結果が導出される前に、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（レギュラーボーナス、ビッグボーナス）への移行を伴う特別表示結果（レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2））と該特別表示結果以外の特定表示結果（チェリー）とを含む表示結果について、導出が許容される表示結果を決定する事前決定手段（ステップS403）と、

遊技者が表示結果を導出させるために操作する導出操作手段（停止ボタン12L、12C、12R）と、

前記事前決定手段の決定結果と前記導出操作手段の操作とに応じて表示結果を導出する導出制御手段（ステップS403）と、

前記可変表示部の表示結果として前記特別表示結果が導出されたときに、所定の終了条件が成立するまで前記特別遊技状態に遊技状態を制御する特別遊技状態制御手段（ステップS708、S710、S712）と、

前記特別表示結果の導出を許容する旨が決定され、該決定に基づいて該特別表示結果が導出されないときに、該決定を次ゲーム以降に持ち越す特別決定持越し手段（ステップS814：小役当選フラグ、リプレイ当選フラグのみ消去）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ているときに、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旨を示す特別報知を行う特別報知手段（ボーナス告知ランプ66、液晶表示器4）に該特別報知を実行させる手段であって、該特別報知が実行開始される報知タイミングを制御する特別報知制御手段（ステップS931、S933、S947、S949）とを備え、

前記事前決定手段は、1ゲームにおいて前記特別表示結果の導出を許容する旨のみを決定する単独決定手段（ステップS516、図4（a）：レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2））と、1ゲームにおいて前記特別表示結果の導出を許容する旨と前記特定表示結果の導出を許容する旨とを同時に決定する同時決定手段（ステップS512、図4（a）：レギュラーボーナス+チェリー、ビッグボーナス（1）+チェリー、ビッグボーナス（2）+チェリー）とを含み、

前記特別報知制御手段は、前記単独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前記同時決定手段により前記特別表示結果の導出を許容する旨と前記特定表示結果の導出を許容する旨とが同時に決定されているかに応じて、前記特別報知の報知タイミングを決定する特別報知タイミング決定手段を含み、該特別報知タイミング決定手段が決定した報知タイミングに従って前記特別報知の報知タイミングを制御し、

前記特別報知タイミング決定手段は、

前記単独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は、当該ゲーム中の報知タイミングを当該ゲームより後のゲームの報知タイミングよりも高い割合として、前記特別報知の報知タイミングを決定し、

前記同時決定手段により前記特別表示結果の導出を許容する旨と前記特定表示結果の導出を許容する旨とが同時に決定されたときには、当該ゲームより後のゲームの報知タイミングを当該ゲーム中の報知タイミングよりも高い割合として、前記特別報知の報知タイミングを決定し（ステップS918、S919）、

前記特別報知制御手段は、さらに前記特別報知タイミング決定手段が決定した報知タイミングまでの遊技の状況に応じて、前記特別報知を実行することを特徴とする。

#### 【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0065

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0065】

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払出手率の設定値（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5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0144

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0144】

以上のように遊技の進行が可能な状態となると、スロットマシン1においてゲームの処理が1ゲームずつ繰り返して行われることとなる。以下、スロットマシン1における各ゲームについて説明する。なお、スロットマシン1における“ゲーム”とは、狭義には、スタートレバー11の操作からリール3L、3C、3Rを停止するまでをいうものであるが、ゲームを行う際には、スタートレバー11の操作前の賭け数の設定や、リール3L、3C、3Rの停止後にメダルの払い出しや遊技状態の移行も行われるので、これらの付随的な処理も広義には“ゲーム”に含まれるものとする。なお、遊技制御基板101から演出制御基板102へのコマンドの送信は、本発明の説明に必要なものだけを説明し、そうでないコマンドの送信については、説明を省略する。

#### 【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0148

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0148】

抽選処理が終了すると、次にリール回転処理が行われる（ステップS404）。リール回転処理では、前回のゲームでのリール3L、3C、3Rの回転開始から1ゲームタイムが計時する時間が所定時間（例えば、4.1秒）経過していることを条件に、リールモータ3ML、3MC、3MRを駆動させ、左、中、右の全てのリール3L、3C、3Rを回転開始させる。リール3L、3C、3R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3SL、3SC、3SRにより基準位置を検出すること）が成

立すると、停止ボタン 1 2 L、1 2 C、1 2 R を操作有効とする。その後、停止ボタン 1 2 L、1 2 C、1 2 R が遊技者によって操作されることにより、当選フラグの設定状況に応じてリールモータ 3 M L、3 M C、3 M R を駆動停止させ、リール 3 L、3 C、3 R の回転を停止させる。リール 3 L、3 C、3 R の回転開始時、及び回転停止時に、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 1 0 2 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。

【手続補正 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 7 4

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 1 7 4】

ステップ S 7 1 3 では、RAM 1 1 2 に設定されている入賞フラグ（但し、ハズレの場合は入賞フラグの設定はない）に基づいて入賞した役の種類、及び当該入賞に伴って払い出されるメダルの枚数を示す入賞情報コマンドを生成して、演出制御基板 1 0 2 に送信する。そして、入賞判定処理を終了して、図 8 のフローチャートに復帰する。

【手続補正 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 8 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 1 8 5】

次に、RAM 1 1 2 におけるビッグボーナス中フラグ及びレギュラーボーナス中フラグ、並びに RT カウンタの値に基づいて、次のゲームで適用される遊技状態を示す遊技状態コマンドを生成して、演出制御基板 1 0 2 に送信する（ステップ S 8 1 5）。そして、払出処理を終了して、図 8 のフローチャートに復帰する。ここで図 8 のフローチャートに復帰した場合は、今回の 1 ゲームにおける処理が終了となる。

【手続補正 9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 2 0 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 2 0 2】

ここで、今回のゲームでレギュラーボーナスではなく、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）に当選しているかどうかを判定する（ステップ S 9 2 9）。今回のゲームでレギュラーボーナスに当選していなければ、そのままステップ S 9 3 1 の処理に進む。今回のゲームでビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）に当選していれば、ボーナス告知ランプ 6 6 の点灯とともにビッグボーナス告知演出も実行することとなるので、RAM 1 2 2 にビッグボーナス告知フラグを設定する（ステップ S 9 3 0）。そして、ステップ S 9 3 1 の処理に進む。

【手続補正 1 0】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 2 0 8

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 2 0 8】

次に、RAM 1 2 2 に後告知フラグが設定されているかどうかを判定する（ステップ S 9 4 0）。後告知フラグが設定されていなければ、そのままステップ S 9 4 2 の処理に進む。後告知フラグが設定されていれば、ボーナス告知ランプ 6 6 を点灯することが決定されっていても、点灯すべきタイミングとなる前にレギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）

) またはビッグボーナス(2)に入賞し、改めてボーナス告知ランプ66を点灯する必要はなくなったので、RAM122に設定されている後告知フラグを消去する。併せてビッグボーナス告知フラグも設定されていれば、これも消去する(ステップS941)。そして、ステップS942の処理に進む。

【手続補正11】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0279

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0279】

そこで、いわゆる後告知によるボーナス告知ランプ66の点灯(及びビッグボーナス告知演出の実行)は、第3停止ボタン(停止ボタン12L、12C、12Rのうちで3番目に操作されるもの)の操作が開放されたタイミングで行うものとしてもよい。ここでは、停止ボタン12L、12C、12Rの操作が開放されたときに、操作の開放された停止ボタン12L、12C、12Rの種類を示す停止開放コマンドを遊技制御基板101から演出制御基板102に送信するものとし、演出制御基板102のCPU121は、遊技状態コマンドと3つめの停止開放コマンドの何れか遅い方を受信したタイミングで、図13のステップS946～S949の処理を行うものとすればよい。