

【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4月10日(2014.4.10)

【公開番号】特開2012-40047(P2012-40047A)

【公開日】平成24年3月1日(2012.3.1)

【年通号数】公開・登録公報2012-009

【出願番号】特願2010-181145(P2010-181145)

【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 5/04 5 1 3 C

A 6 3 F 5/04 5 1 3 D

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26年2月25日(2014.2.25)

【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所定の順番で移動させることで変動表示可能な可変表示部を複数備え、

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、複数の可変表示部の表示結果の組合せ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前に、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、

遊技者が表示結果を導出させるための導出操作を受け付ける導出操作受付手段と、

前記導出操作を有効に受け付ける有効受付状態に制御する有効受付状態制御手段と、

前記有効受付状態において前記導出操作が受け付けられたときに、前記事前決定手段の決定結果に基づいて該導出操作に対応する可変表示部に表示結果を導出する制御を行う導出制御手段と、

前記有効受付状態に制御されるタイミングを遅延させる有効受付状態遅延手段と、

ゲームの開始後、前記有効受付状態に制御されるタイミングを遅延させている期間において、前記複数の可変表示部における識別情報の相対的な位置関係が特定位置関係となるように前記複数の可変表示部を変動する特定変動制御を行う変動制御手段と、

前記導出制御手段により最後に表示結果が導出された際の前記複数の可変表示部における識別情報の相対的な位置関係である初期位置関係を特定する初期位置関係特定手段と、

前記変動制御手段により前記特定位置関係となるように制御された後、前記初期位置関係に戻すとともに、該初期位置関係に戻った旨を示唆する制御を行う初期位置関係制御手段と、

を備え、

前記有効受付状態制御手段は、前記有効受付状態遅延手段が前記有効受付状態に制御されるタイミングを遅延させている期間において前記変動制御手段により前記特定位置関係となるように制御された場合に、前記初期位置関係制御手段により前記初期位置関係に戻

すとともに、該初期位置関係に戻った旨を示唆する制御が行われた後、前記有効受付状態に制御する

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】０００７

【補正方法】変更

【補正の内容】

【０００７】

上記課題を解決するために、本発明の請求項１に記載のスロットマシンは、

各々が識別可能な複数種類の識別情報を所定の順番で移動させることで変動表示可能な可変表示部を複数備え、

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、複数の可変表示部の表示結果の組合せ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前に、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、

遊技者が表示結果を導出させるための導出操作を受け付ける導出操作受付手段と、

前記導出操作を有効に受け付ける有効受付状態に制御する有効受付状態制御手段と、

前記有効受付状態において前記導出操作が受け付けられたときに、前記事前決定手段の決定結果に基づいて該導出操作に対応する可変表示部に表示結果を導出する制御を行う導出制御手段と、

前記有効受付状態に制御されるタイミングを遅延させる有効受付状態遅延手段と、

ゲームの開始後、前記有効受付状態に制御されるタイミングを遅延させている期間において、前記複数の可変表示部における識別情報の相対的な位置関係が特定位置関係となるように前記複数の可変表示部を変動する特定変動制御を行う変動制御手段と、

前記導出制御手段により最後に表示結果が導出された際の前記複数の可変表示部における識別情報の相対的な位置関係である初期位置関係を特定する初期位置関係特定手段と、

前記変動制御手段により前記特定位置関係となるように制御された後、前記初期位置関係に戻すとともに、該初期位置関係に戻った旨を示唆する制御を行う初期位置関係制御手段と、

を備え、

前記有効受付状態制御手段は、前記有効受付状態遅延手段が前記有効受付状態に制御されるタイミングを遅延させている期間において前記変動制御手段により前記特定位置関係となるように制御された場合に、前記初期位置関係制御手段により前記初期位置関係に戻すとともに、該初期位置関係に戻った旨を示唆する制御が行われた後、前記有効受付状態に制御する

ことを特徴としている。

本発明の手段１に記載のスロットマシンは、

各々が識別可能な複数種類の図柄を所定の順番で配置された表示帯（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）を移動させることで変動表示可能な複数の可変表示部を備え、

遊技用価値を用いて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が開始可能となるとともに、前記複数の可変表示部の全てに表示結果が導出されることにより１ゲームが終了し、該複数の可変表示部に導出された表示結果の組合せに応じて入賞が発生可能とされたスロットマシン（スロットマシン）であって、

前記複数の可変表示部に表示結果が導出される前に入賞の発生を許容するか否かを決定する事前決定手段（内部抽選）と、

前記複数の可変表示部に表示結果を導出させる際にそれぞれ操作される導出操作手段（ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ）と、

前記ゲームの開始後、前記導出操作手段（ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ）の操作

を有効化する導出操作有効化手段と、

前記導出操作手段が操作されたときに、前記事前決定手段の決定結果に基づいて該導出操作手段に対応する可変表示部に表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段（リールの停止制御）と、

前記導出操作有効化手段による前記導出操作手段の操作の有効化を遅延させる有効化遅延手段（フリーズ制御）と、

前記ゲームの開始後、前記有効化遅延手段が前記導出操作手段の操作の有効化を遅延させている期間（フリーズ期間）において、前記複数の可変表示部を構成する表示帯（リール 2 L、2 C、2 R）同士の相対的な位置関係が特定位置関係（例えば、「黒 7」が一直線上に並ぶ位置関係）となるように前記複数の可変表示部の変動制御（リール演出制御）を行う変動制御手段と、

前記導出制御手段により最後に表示結果が導出された際の前記表示帯（リール 2 L、2 C、2 R）同士の相対的な位置関係である導出時位置関係（リール停止時の各リール同士の位置関係である初期位置関係）を特定する導出時位置関係特定手段と、

前記変動制御手段により前記表示帯同士の相対的な位置関係が前記特定位置関係となるように制御された後、前記表示帯同士の相対的な位置関係を前記導出時位置関係（リール停止時の各リール同士の位置関係）に戻すとともに、該導出時位置関係に戻った旨を示唆する制御（リール停止時の停止位置での一時停止）を行う導出時位置関係制御手段と、

を備え、

前記導出操作有効化手段は、前記有効化遅延手段が前記導出操作手段の操作の有効化を遅延させている期間（フリーズ期間）において前記変動制御手段により前記表示帯同士の相対的な位置関係が前記特定位置関係となるように制御された後に前記導出時位置関係制御手段により前記表示帯同士の相対的な位置関係を前記導出時位置関係（初期位置関係）に戻すとともに、該導出時位置関係に戻った旨を示唆する制御（リール停止時の停止位置での一時停止）が行われた後、前記導出操作手段（ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R）の操作を有効化する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、ゲームの開始後、導出操作手段の操作の有効化を遅延させている期間において、複数の可変表示部を構成する表示帯同士の相対的な位置関係が特定位置関係となるように複数の可変表示部の制御が行われるため、可変表示部の表示態様にてインパクトある演出を行えるとともに、複数の可変表示部に最後に導出された際の表示帯同士の位置関係である導出時位置関係を特定し、特定位置関係とする制御の後、導出操作手段が有効となる前に、表示帯同士の相対的な位置関係を導出時位置関係に戻すので、特定位置関係とする制御を行った場合でも、行わなかった場合でも、導出操作手段による操作の難易度が変化することがなく、特定位置関係とする制御を行った場合であっても遊技の公正さを確保することができる。さらに、特定位置関係とする制御の後、導出時位置関係に戻すだけでなく、導出時位置関係に戻った旨を示唆する制御の後、導出操作手段の操作が有効化されるので、特定位置関係のままではなく、導出時位置関係に戻ったことを遊技者に対して知らせることができ、特定位置関係であると誤解して導出操作手段の操作が行われてしまうことを防止できる。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

本発明の手段 2 に記載のスロットマシンは、手段 1 に記載のスロットマシンであって、

前記有効化遅延手段が前記導出操作手段の操作の有効化を遅延させている期間（フリーズ期間）において前記可変表示部の視認性（リール LED 55 の点灯態様）を変化させる視認性変化手段を備える

ことを特徴としている。

この特徴によれば、導出操作手段の操作の有効化を遅延させている期間において可変表示部の視認性を变化させるので、導出操作手段による操作の難易度を变化させることなく、可変表示部の視認性を变化させて演出を行うことが可能となる。

尚、可変表示部の視認性を变化させるとは、可変表示部の見え方が変化前と異なるものであれば良く、例えば、可変表示部の明度を变化させること、可変表示部の彩度を变化させること、可変表示部の色相を变化させること、可変表示部の見える領域の広さを变化させることなど、どのようなものであっても良い。より具体的には、明度を变化させる場合として、明るい状態から暗い状態に変化、あるいは暗い状態から明るい状態に変化するものであっても良い。また、可変表示部の彩度を变化させる場合として、鮮明な状態から不鮮明な状態に変化、あるいは不鮮明な状態から鮮明な状態に変化するものであっても良い。また、可変表示部の色相を变化させる場合として、基調色が赤色であったのを青色に変化するものであっても良い。また、可変表示部の見える領域の広さを变化させる場合として、可変表示部の一部あるいは全てを物理的に遮ることにより狭めるものなどであっても良い。

また、視認性変化手段は、例えば、上記の例のように、可変表示部の視認性を变化させるものであれば良く、視認性変化手段そのものが有する直接的な作用として可変表示部の視認性を变化させるものであっても、視認性変化手段そのものが有する作用により間接的に可変表示部の視認性を变化させるものであっても良い。可変表示部の視認性を間接的に变化させる視認性変化手段としては、例えば、可変表示部を構成する表示帯に対して背面側あるいは前面側から光を照射するリールＬＥＤ・ランプなどの発光手段であっても良く、また、可変表示部が液晶表示器などの画像表示器で構成される場合には当該画像表示器の表示画面に光を照射するバックライトであっても良い。例えば、リールＬＥＤの場合、リールに対する光の照射態様を变化させることにより、間接的に可変表示部の視認性を变化させるものであると言える。また、可変表示部の視認性を直接的に変化させる視認性変化手段としては、例えば、可変表示部を構成する表示帯の前面側に配置された透過型の液晶表示器などの画像表示器であっても良い。この場合、画像表示器で所定の演出（画像表示など）を実行することにより、直接的に可変表示部の視認性を变化させることができる。

【手続補正４】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】０００９

【補正方法】変更

【補正の内容】

【０００９】

本発明の手段３に記載のスロットマシンは、手段１または２に記載のスロットマシンであって、

前記視認性変化手段は、前記有効化遅延手段が前記導出操作手段の操作の有効化を遅延させている期間（フリーズ期間）のうち、前記変動制御手段により前記表示帯同士の相対的な位置関係が前記特定位置関係となるように制御が行われている期間と、該制御が行われていない期間と、で前記可変表示部の視認性（リールＬＥＤ５５の点灯態様）を異なる視認性に变化させる

ことを特徴としている。

この特徴によれば、導出操作手段の操作の有効化を遅延させている期間における可変表示部の視認性の違いから表示帯同士を特定位置関係とする制御が行っているか否かを容易に判別することができる。

【手続補正５】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】００３３

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0033】

また、遊技制御基板40には、前述したクレジット表示器11、遊技補助表示器12、1、1～3BETLED14～16、投入要求LED17、スタート有効LED18、ウェイト中LED19、リプレイ中LED20、BETスイッチ有効LED21、左、中、右停止有効LED22L、22C、22R、設定値表示器24、流路切替ソレノイド30、リールモータ32L、32C、32Rが接続されているとともに、電源基板101を介して前述したホッパーモータ34bが接続されており、これら電気部品は、遊技制御基板40に搭載された後述のメイン制御部41の制御に基づいて駆動されるようになっている。

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0054

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0054】

そして、サブCPU91aは、その起動時においてRAM91cの全ての領域に格納されたデータに基づいてRAMパリティを計算し、RAMパリティが0であることを条件に、RAM91cに記憶されているデータに基づいてサブCPU91aの処理状態を電断前の状態に復帰させるが、RAMパリティが0でない場合(1の場合)には、RAM異常と判定し、RAM91cを初期化するようになっている。この場合、サブCPU91aと異なり、RAM91cが初期化されるのみで演出の実行が不能化されることはない。