

【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 24 年 5 月 24 日 (2012.5.24)

【公開番号】特開 2009-112606 (P2009-112606A)
 【公開日】平成 21 年 5 月 28 日 (2009.5.28)
 【年通号数】公開・登録公報 2009-021
 【出願番号】特願 2007-290395 (P2007-290395)
 【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 24 年 3 月 29 日 (2012.3.29)

【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】

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、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装置に表示結果が導出されることにより 1 ゲームが終了し、該可変表示装置に導出された表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンであって、

所定の設定操作手段の操作に基づいて、遊技者にとっての有利度が異なる複数種類の許容段階のうちから、いずれかの許容段階を選択して設定する許容段階設定手段と、

遊技者にとって有利な特別遊技状態以外の遊技状態において所定条件が成立したことを条件に前記許容段階設定手段にて設定されている許容段階を示唆する許容段階示唆演出を実行する許容段階示唆演出実行手段と、

遊技者が操作を行うことが可能な操作手段と、

前記所定条件が成立したときに前記操作手段の操作に応じて内容の変化する操作演出を実行する操作演出実行手段と、

を備え、

前記許容段階示唆演出実行手段は、前記操作演出において前記操作手段の操作がなされたときに、該操作演出において前記操作手段の操作がなされなかったときよりも高い割合で前記許容段階示唆演出を実行する

ことを特徴とするスロットマシン。

【請求項 2】

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、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装置に表示結果が導出されることにより 1 ゲームが終了し、該可変表示装置に導出された表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンであって、

所定の設定操作手段の操作に基づいて、遊技者にとっての有利度が異なる複数種類の許容段階のうちから、いずれかの許容段階を選択して設定する許容段階設定手段と、

遊技者にとって有利な特別遊技状態以外の遊技状態において所定条件が成立したことを条件に前記許容段階設定手段にて設定されている許容段階を示唆する許容段階示唆演出を実行する許容段階示唆演出実行手段と、

前記所定条件が成立したときに、開始後、一定時間が経過する前に所定の終了指示操作がなされるか、一定時間が経過するまで継続する継続演出を実行する継続演出実行手段と、

を備え、

前記許容段階示唆演出実行手段は、前記継続演出の開始後、前記所定の終了指示操作がなされずに一定時間が経過して該継続演出が終了したことを条件に、前記許容段階示唆演出を実行する

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】0014

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0014】

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、

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、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装置（リール 2 L、2 C、2 R）に表示結果が導出されることにより 1 ゲームが終了し、該可変表示装置に導出された表示結果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 1）であって、

所定の設定操作手段（設定キースイッチ 37 のみが ON の状態での起動）の操作に基づいて、遊技者にとっての有利度が異なる複数種類の許容段階（設定値）のうちから、いずれかの許容段階（設定値）を選択して設定する許容段階設定手段と、

遊技者にとって有利な特別遊技状態（BB）以外の遊技状態において所定条件が成立したことを条件に前記許容段階設定手段にて設定されている許容段階（設定値）を示唆する許容段階示唆演出（連続演出 A）を実行する許容段階示唆演出実行手段と、

遊技者が操作を行うことが可能な操作手段（タッチパネル）と、

前記所定条件が成立したときに前記操作手段（タッチパネル）の操作に応じて内容の変化する操作演出（タッチゲーム）を実行する操作演出実行手段と、

を備え、

前記許容段階示唆演出実行手段は、前記操作演出（タッチゲーム）において前記操作手段（タッチパネル）の操作がなされたときに、該操作演出（タッチゲーム）において前記操作手段（タッチパネル）の操作がなされなかったときよりも高い割合で前記許容段階示唆演出（連続演出 A）を実行する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者にとって有利な特別遊技状態以外の遊技状態において所定条件が成立したことを条件に、許容段階を示唆する許容段階示唆演出が行われるので、特別遊技状態に移行しない場合でも許容段階の推測が可能となり、特別遊技状態に移行しない状態が継続した場合であっても、設定値を推測するために遊技を継続しようとする遊技者の意欲を効果的に持続させることができる。

また、操作手段が操作されるときには、操作手段が操作されないときに比較して高い割合で許容段階示唆演出が実行されるので、許容段階を推測するためには、積極的に操作手段の操作を行う必要があり、操作演出中に遊技者が操作手段の操作を行うことへの意欲を高めることができるようになり、操作手段を利用して演出が可能となる機能を効果的に活用することができる。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0015

【補正方法】変更

【補正の内容】

【 0 0 1 5 】

本発明の請求項 2 に記載のスロットマシンは、

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、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装置（リール 2 L、2 C、2 R）に表示結果が導出されることにより 1 ゲームが終了し、該可変表示装置に導出された表示結果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 1）であって、

所定の設定操作手段（設定キースイッチ 3 7 のみが ON の状態での起動）の操作に基づいて、遊技者にとっての有利度が異なる複数種類の許容段階（設定値）のうちから、いずれかの許容段階（設定値）を選択して設定する許容段階設定手段と、

遊技者にとって有利な特別遊技状態（BB）以外の遊技状態において所定条件が成立したことを条件に前記許容段階設定手段にて設定されている許容段階（設定値）を示唆する許容段階示唆演出（連続演出 A）を実行する許容段階示唆演出実行手段と、

前記所定条件が成立したときに、開始後、一定時間が経過する前に所定の終了指示操作（賭数の設定操作、クレジットまたは賭数の精算操作）がなされるか、一定時間が経過するまで継続する継続演出（結果報知演出）を実行する継続演出実行手段と、

を備え、

前記許容段階示唆演出実行手段は、前記継続演出（結果報知演出）の開始後、前記所定の終了指示操作（賭数の設定操作、クレジットまたは賭数の精算操作）がなされずに一定時間が経過して該継続演出（結果報知演出）が終了したことを条件に、前記許容段階示唆演出（連続演出 A）を実行する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者にとって有利な特別遊技状態以外の遊技状態において所定条件が成立したことを条件に、許容段階を示唆する許容段階示唆演出が行われるので、特別遊技状態に移行しない場合でも許容段階の推測が可能となり、特別遊技状態に移行しない状態が継続した場合であっても、設定値を推測するために遊技を継続しようとする遊技者の意欲を効果的に持続させることができる。

また、継続演出の開始後、所定の終了指示操作がなされずに一定時間が経過して該継続演出が終了したことを条件に、許容段階示唆演出が実行されるので、遊技者は、許容段階を推測するために、継続演出が終了するまで演出をキャンセルしないようになる。これにより、遊技者が継続演出をキャンセルせずに最後まで実行させることへの意欲を高めることができるようになり、継続演出によって本来意図した程度に演出効果を高めることができる。一方で、所定の終了指示操作を行えば、継続演出をキャンセルすることも可能となり、継続演出を最後まで実行させるか否かを遊技者が選択できるので、設定推測を行うよりも遊技を先に進めたい遊技者にとっては、遊技を進行させることも可能となる。

【 手 続 補 正 4 】

【 補 正 対 象 書 類 名 】 明 細 書

【 補 正 対 象 項 目 名 】 0 0 1 7

【 補 正 方 法 】 変 更

【 補 正 の 内 容 】

【 0 0 1 7 】

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

前記許容段階示唆演出実行手段は、特殊態様（キャラクタ d）を含む複数種類の演出態様（キャラクタ a ~ e）からいずれかの演出態様（キャラクタ）を、前記許容段階示唆演出（連続演出 A）の演出態様（キャラクタ）として選択する演出態様選択手段を含み、

前記演出態様選択手段は、前記複数種類の許容段階（設定値）のうち最も有利度の高い許容段階（設定 6）が設定されていることを条件に前記特殊態様（キャラクタ d）を選択する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特殊態様にて許容段階示唆演出が実行されることで、最も有利度の高い許容段階が設定されていることが確定する。そして最も有利度の高い許容段階が設定されている旨が確定する特殊態様の許容段階示唆演出を備えることにより、遊技を継続しようとする遊技者の意欲を一層効果的に持続させることができる。

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0018

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0018】

本発明の手段 2 に記載のロットマシンは、請求項 1、2 または手段 1 のいずれかに記載のロットマシンであって、

前記許容段階示唆演出実行手段は、複数種類の演出態様（キャラクタ a ～ e）からいずれかの演出態様（キャラクタ）を、前記許容段階示唆演出（連続演出 A）の演出態様（キャラクタ）として選択する演出態様選択手段を含み、

前記演出態様選択手段は、最も有利度の低い許容段階（設定 1）から数えて奇数番目に有利度が高い許容段階（設定 1、3、5）の場合に、第 1 の種類の演出態様（キャラクタ b）を第 2 の種類の演出態様（キャラクタ c）よりも高い割合で選択し、最も有利度の低い許容段階（設定 1）から数えて偶数番目に有利度が高い許容段階（設定 2、4、6）の場合に、前記第 2 の種類の演出態様（キャラクタ c）を前記第 1 の種類の演出態様（キャラクタ b）よりも高い割合で選択する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、許容段階示唆演出の演出態様が第 1 の種類に属するものであるか、第 2 の種類に属するものであるか、に応じて奇数番目に有利な許容段階であるか、偶数番目に有利な許容段階であるか、をある程度推測できることにより、許容段階の推測の精度を高めることができるが、相当回数の許容段階示唆演出を経なければ、奇数番目に有利な許容段階であるか、偶数番目に有利な許容段階であるか、を判別することはできなくなるため、許容段階を推測するために遊技を継続しようとする遊技者の意欲を一層効果的に持続させることができる。さらに、第 1 の種類に属する演出態様と第 2 の種類に属する演出態様とが実行される比率と他の推測要素との組み合わせが複雑となり、推測した許容段階に疑念が生じて確信することが困難となり、推測の難易度を高めることができる。

【手続補正 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0019

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0019】

本発明の手段 3 に記載のロットマシンは、請求項 1、2、手段 1、2 のいずれかに記載のロットマシンであって、

前記可変表示装置（リール 2 L、2 C、2 R）の表示結果が導出される前に、前記遊技用価値を用いることなくゲームを行うことが可能な再遊技（リプレイゲーム）の付与を伴う再遊技入賞（再遊技役）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（内部抽選）と、

所定の初期化条件（設定値変更（RAM 初期化）、ボーナスの終了）の成立に応じて制御される初期状態（初期遊技状態）において第 1 の入賞（いずれかのチェリー）が発生したときに、前記事前決定手段（内部抽選）が前記再遊技入賞（再遊技役）の発生を許容する旨の決定を前記初期状態（初期遊技状態）よりも高い確率で行うとともに、前記賭数の設定に用いた遊技用価値の数に対してゲームの結果として得られる遊技用価値の数の割合である 1 ゲームあたりの付与率（1 ゲームあたりのメダルの払出率）が 100% 以上の再遊技高確率状態（RT（6））に制御する再遊技高確率状態制御手段と、

前記初期状態（初期遊技状態）において第２の入賞（リプレイ（１）、ベル）が発生したときに、前記１ゲームあたりの付与率（１ゲームあたりのメダルの払出率）が１００％未満であり、かつ前記再遊技高確率状態（ＲＴ（６））に移行することのない通常遊技状態（ＲＴ（５））に制御する通常遊技状態制御手段と、

前記通常遊技状態（ＲＴ（５））において所定の終了条件（規定ゲーム数の消化、特別役の当選）が成立したときに、該通常遊技状態（ＲＴ（５））を終了させて前記初期状態（初期遊技状態）に移行させる通常遊技状態終了手段と、

を備え、

前記許容段階示唆実行手段は、前記通常遊技状態（ＲＴ（５））へ制御された後、前記所定の終了条件（規定ゲーム数の消化、特別役の当選）が成立したことを条件に前記許容段階示唆演出（設定値を示唆する演出）を実行する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、初期状態においては、第１の入賞が発生することで遊技者にとって有利な再遊技高確率状態に移行する可能性がある一方、第２の入賞が発生することで遊技者にとって不利な通常遊技状態に移行する可能性もある。そして初期状態において第２の入賞が発生すると遊技者にとって不利な遊技状態であり、かつ再遊技高確率状態へ移行することのない通常遊技状態に移行するが、通常遊技状態が終了することで再度初期状態に移行することとなる。このため、初期状態において再遊技高確率状態に移行することなく通常遊技状態に移行した場合でも、その後再び初期状態に移行するので、周期的に再遊技高確率状態へ移行する可能性のある初期状態が訪れることとなり、再遊技高確率状態への遊技者の期待感を持続させることができる。すなわち周期的に初期状態に制御されることによって、遊技高確率状態または通常遊技状態のどちらかに移行される可能性があるため、ゲームの流れにメリハリをつけることができる。

また、許容段階示唆演出が、通常遊技状態へ制御された後、所定の終了条件が成立したこと、すなわち遊技者にとって不利な状態が終了することを条件に実行されるので、遊技者が遊技を終了する割合の高い通常遊技状態が終了するまで、遊技を継続しようとする遊技者の意欲を持続させることができる。

尚、前記再遊技高確率状態は、例えば、特別遊技状態への移行を伴う特別入賞の発生が許容されるか、特別入賞が発生するまで継続するものであっても良いし、規定ゲーム数に到達することや特別入賞以外の一般入賞のうちの特定の一般入賞が発生することなどの終了条件の成立によって終了するものであっても良い。また、特別入賞の発生が許容されること、特別入賞が発生すること以外の条件で終了する場合には、その後初期状態に移行するようにしても良く、このようにすることで、再遊技高確率状態に移行しても周期的に初期状態に制御されることによって、遊技高確率状態または通常遊技状態のどちらかに移行される可能性があるため、ゲームの流れにメリハリをつけることができる。

また、前記通常遊技状態が終了することとなる所定の終了条件としては例えば、通常遊技状態が開始した後、予め定められたゲーム数に到達することや、予め定められた入賞が発生すること、可変表示装置の表示結果が予め定められた表示結果となることなどが該当し、これらの条件が成立したときに通常遊技状態を終了させて初期状態に移行させれば良い。

また、所定の初期化条件とは、遊技状態の初期化、すなわち遊技状態が記憶されているＲＡＭなどの記憶手段の初期化がなされることや、特別遊技状態の終了、前記第１の終了条件の成立による前記再遊技高確率状態の終了、前記第２の終了条件の成立による前記通常遊技状態の終了などが該当する。

また、前記第１の入賞または第２の入賞は、前記再遊技入賞であっても良いし、遊技用価値の付与を伴う小役入賞であっても良い。

【手続補正７】

【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】

本発明の手段5に記載のスロットマシンは、請求項1、2、手段1～3のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記可変表示装置（リール2L、2C、2R）の表示結果が導出される前に、遊技者にとって有利な特別遊技状態（BB）への移行を伴う特別入賞（BB（1）～（5））及び該特別入賞以外の一般入賞（小役、再遊技役）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か否かを決定する事前決定手段を備え、

前記事前決定手段は、前記一般入賞（小役、再遊技役）のうちの特定一般入賞（オレンジ、プラム、スイカ）の発生を許容する旨及び前記特別入賞の発生を許容する旨を同時に決定することが可能であり、

前記許容段階示唆演出実行手段は、

前記特定一般入賞（オレンジ、プラム、スイカを含む役）の発生を許容する旨が決定されたときに、2以上の所定ゲーム数（5ゲーム）にわたり演出内容（演出パターンの組み合わせ）を決定する演出内容決定手段と、

前記所定ゲーム数（5ゲーム）にわたり前記演出内容決定手段にて決定された演出内容（演出パターン）に基づく連続許容段階示唆演出（連続演出A）を実行する連続許容段階示唆演出実行手段と、

前記連続許容段階示唆演出（連続演出A）が開始した後、前記所定ゲーム数（5ゲーム）に到達する前に新たに特定一般入賞（オレンジ、プラム、スイカを含む役）の発生を許容する旨が決定されたときに残りの演出内容（演出パターン）を変更する演出内容変更手段と、

を含む

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別入賞の発生を許容する旨が同時に決定される可能性のある特定一般入賞の発生を許容する旨が決定されたことを契機に連続許容段階示唆演出が開始するので、連続許容段階示唆演出によって許容段階が示唆されるうえに、特別入賞の発生が許容されていることに対する遊技者の期待感も高めることができる。さらに、特別入賞の発生が許容されている可能性を示す連続許容段階示唆演出が開始した後、その終了前に、さらに特定一般入賞の発生を許容する旨が決定されたとき、すなわち特別入賞の発生が許容されている可能性がさらに高まる事象が生じた場合には、それに併せて連続許容段階示唆演出の演出内容も変化するため、連続許容段階示唆演出中に生じた事象に応じて特別入賞の発生に対する遊技者の期待感を効果的に高めることができる。

【手続補正8】

【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】

本発明の手段5に記載のスロットマシンは、請求項1、2、手段1～4のいずれかに記載のスロットマシンであって、

遊技者所有の遊技用価値（クレジット：遊技者所有のメダル数）を記憶する遊技用価値記憶手段（RAM41cに割り当てられたクレジットカウンタ）と、

少なくとも前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値（クレジット）を用いて賭数を設定する賭数設定手段と、

所定の遊技用価値返却操作手段（精算スイッチ10）の操作に応じて前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値（クレジット）を返却させる遊技用価値返却制御（クレジットの精算処理）を行う遊技用価値返却制御手段と、

演出の実行中に前記遊技用価値返却制御手段による遊技用価値返却制御（クレジットの精算処理）が実行されたときに、該実行中の演出を終了させる演出終了手段と、

を備える

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技用価値の返却を受けるのは、遊技を終了する場合であり、遊技を終了する意志があるのに、不要に演出が継続してしまうことがない。

【手続補正 9】

【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】

本発明の手段 6に記載のスロットマシンは、請求項 1、2、手段 1～5のいずれかに記載のスロットマシンであって、

設定された賭数を記憶する賭数記憶手段（RAM 41c に割り当てられた BET カウンタ）と、

所定の賭数返却操作手段（精算スイッチ 10）の操作に応じて前記賭数記憶手段に記憶されている賭数に相当する遊技用価値を返却させる賭数返却制御（賭数の精算処理）を行う賭数返却制御手段と、

演出の実行中に前記賭数返却制御手段による賭数返却制御（賭数の精算処理）が実行されたときに、該実行中の演出を終了させる演出終了手段と、

を備える

ことを特徴としている。

この特徴によれば、賭数の返却を受けるのは、遊技を終了する場合であり、遊技を終了する意志があるのに、不要に演出が継続してしまうことがない。