

【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 19 年 6 月 7 日 (2007.6.7)

【公開番号】特開 2006-334425 (P2006-334425A)  
 【公開日】平成 18 年 12 月 14 日 (2006.12.14)  
 【年通号数】公開・登録公報 2006-049  
 【出願番号】特願 2006-222056 (P2006-222056)  
 【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 6 A

【手続補正書】

【提出日】平成 19 年 4 月 16 日 (2007.4.16)

【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】

複数列に配列された識別情報を変動させ、遊技者の操作に応答して前記識別情報を停止させ、停止した識別情報の配列で定まる遊技結果に応じて、遊技者に所定の有価価値を付与するスロットマシンであって、

遊技の進行を制御する遊技制御手段と、

遊技状態が遊技者にとって有利な遊技状態にある期間における、毎ゲーム行われる訳ではない熟練度判定ゲームにおいて、前記遊技制御手段による遊技結果に基づいて、遊技者の遊技の熟練度を判定する 1 ゲーム判定手段と、

前記熟練度判定ゲームで、所定の報知を行う 1 ゲーム報知手段と、

前記遊技制御手段による遊技結果に基づいて、前記有利な遊技状態にある期間全体における遊技者の遊技の熟練度を判定する有利期間判定手段と、

前記有利な遊技状態にある期間の終了に際して、前記有利期間判定手段によって判定された熟練度に応じて、所定の報知を行う有利期間報知手段と、を備える

ことを特徴とするスロットマシン。

【請求項 2】

前記有利期間報知手段は、前記有利期間判定手段によって判定された熟練度が、所定の熟練度に達したことを条件として報知を行う

ことを特徴とする請求項 1 に記載のスロットマシン。

【請求項 3】

前記遊技状態が遊技者にとって有利な遊技状態にある期間は、遊技状態が遊技者にとって有利な特別遊技状態にある期間と、遊技状態が遊技者にとって有利であって、かつ前記特別遊技状態とは異なる特定遊技状態にある期間と、のうちのいずれかを含む

ことを特徴とする請求項 1 または 2 に記載のスロットマシン。

【請求項 4】

前記有利期間判定手段は、遊技結果に基づいて遊技者が獲得した有価価値を計数する有価価値計数手段と、前記遊技状態が遊技者にとって有利な遊技状態にある期間内における前記有価価値計数手段の計数結果に基づいて熟練度を判定する有価価値判定手段と、を備える

ことを特徴とする請求項 1 ないし 3 のいずれか 1 項に記載のスロットマシン。

【請求項 5】

前記有利期間判定手段は、遊技者が実行した遊技回数を計数する遊技回数計数手段と、前記遊技状態が遊技者にとって有利な遊技状態にある期間内における前記遊技回数計数手段の計数結果に基づいて熟練度を判定する遊技回数判定手段と、を備える

ことを特徴とする請求項 1 ないし 4 のいずれか 1 項に記載のスロットマシン。

【請求項 6】

前記特別遊技状態中の一般遊技において、前記識別情報の変動が停止する以前の段階で、小役に当選させるか否かの抽選を行う小役抽選手段をさらに備え、

前記有利期間判定手段は、前記小役抽選手段の抽選結果が前記小役に当選させるものであった場合に、前記小役に入賞したか否かに基づいて熟練度を判定する

ことを特徴とする請求項 3 ないし 5 のいずれか 1 項に記載のスロットマシン。

【請求項 7】

前記特別遊技状態中の一般遊技において、前記識別情報の変動が停止する以前の段階で、小役とは異なる第 2 特別遊技状態に移行可能な状態とするか否かの抽選を行う抽選手段をさらに備え、

前記有利期間判定手段は、前記抽選手段の抽選結果が前記第 2 特別遊技状態に移行可能とするものであった場合に、前記第 2 特別遊技状態に移行することによって前記小役に当選しうる一般遊技回数を減少させないために、前記第 2 特別遊技状態に入賞しなかったか否かに基づいて熟練度を判定する

ことを特徴とする請求項 3 ないし 6 のいずれか 1 項に記載のスロットマシン。

【請求項 8】

前記有利期間判定手段は、遊技者が獲得した有価価値を計数する特定有価価値計数手段と、前記特定遊技状態において遊技者が獲得しうる有価価値の最大値を保持する有価価値最大値保持手段と、前記特定遊技状態において前記特定有価価値計数手段によって計数された有価価値と前記有価価値最大値保持手段に保持されている最大値とを比較し、比較結果に基づいて熟練度を判定する特定有価価値判定手段と、を備える

ことを特徴とする請求項 3 ないし 5 のいずれか 1 項に記載のスロットマシン。

【請求項 9】

前記有利期間判定手段は、遊技者が実行した遊技回数を計数する特定遊技回数計数手段と、前記特定遊技状態において遊技者が実行しうる遊技回数の最大値を保持する遊技回数最大値保持手段と、前記特定遊技状態において前記特定遊技回数計数手段によって計数された遊技回数と前記遊技回数最大値保持手段に保持されている最大値とを比較し、比較結果に基づいて熟練度を判定する特定遊技回数判定手段と、を備える

ことを特徴とする請求項 3 ないし 5 , 8 のいずれか 1 項に記載のスロットマシン。

【請求項 10】

前記有利期間判定手段は、遊技者が実行した遊技回数を計数する計数手段と、前記特定遊技状態において遊技者が獲得した有価価値の累積値を求める累積有価価値計数手段と、遊技回数に応じて遊技者が獲得しうる獲得有価価値のあらかじめ定められた最適値を指定する最適値指定手段と、前記特定遊技状態において前記計数手段によって計数された遊技回数に対応する獲得有価価値の最適値を前記最適値指定手段から取得し、取得した獲得有価価値の最適値と前記累積有価価値計数手段が計数した累積有価価値とに基づいて、熟練度を判定する特定累積有価価値判定手段と、を備える

ことを特徴とする請求項 3 ないし 5 , 8 , 9 のいずれか 1 項に記載のスロットマシン。

【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】

上記目的を達成するために、本発明の第 1 の観点に係るスロットマシンは、  
複数列に配列された識別情報（6 L , 6 C , 6 R ）を変動させ、遊技者の操作にตอบสนองして前記識別情報を停止させ、停止した識別情報の配列で定まる遊技結果に応じて、遊技者に所定の有価価値を付与するスロットマシン（1 ）であって、  
遊技の進行を制御する遊技制御手段（200 ）と、  
遊技状態が遊技者にとって有利な遊技状態にある期間における、毎ゲーム行われる訳ではない熟練度判定ゲームにおいて、前記遊技制御手段による遊技結果に基づいて、遊技者の遊技の熟練度を判定する 1 ゲーム判定手段（46 ）と、  
前記熟練度判定ゲームで、所定の報知を行う 1 ゲーム報知手段（25 , 26 , 27 , 28 , 73 , 76 , 46 ）と、  
前記遊技制御手段による遊技結果に基づいて、前記有利な遊技状態にある期間全体における遊技者の遊技の熟練度を判定する有利期間判定手段（46 ）と、  
前記有利な遊技状態にある期間の終了に際して、前記有利期間判定手段によって判定された熟練度に応じて、所定の報知を行う有利期間報知手段（25 , 26 , 27 , 28 , 73 , 76 , 46 ）と、を備えることを特徴とする。  
このとき、前記有利期間報知手段は、前記有利期間判定手段によって判定された熟練度が所定の熟練度に達したことを条件として報知を行うことができる。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

上記第 1 の観点に係るスロットマシンは、前記遊技状態が遊技者にとって有利な遊技状態にある期間が、遊技状態が遊技者にとって有利な特別遊技状態にある期間と、遊技状態が遊技者にとって有利であって、かつ前記特別遊技状態とは異なる特定遊技状態にある期間と、のうちのいずれかを含むことができる。

【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】

前記有利期間判定手段は、遊技結果に基づいて遊技者が獲得した有価価値を計数する有価価値計数手段（482 , 46 ）と、前記遊技状態が遊技者にとって有利な遊技状態にある期間内における前記有価価値計数手段の計数結果に基づいて熟練度を判定する有価価値判定手段（46 ）とを備えることができる。また、前記有利期間判定手段は、遊技者が実行した遊技回数を計数する遊技回数計数手段（482 , 46 ）と、前記遊技状態が遊技者にとって有利な遊技状態にある期間内における前記遊技回数計数手段の計数結果に基づいて熟練度を判定する遊技回数判定手段（46 ）とを備えることができる。

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

前記特別遊技状態中の一般遊技において、前記識別情報の変動が停止する以前の段階で、小役に当選させるか否かの抽選を行う小役抽選手段をさらに備えることができ、前記有利期間判定手段は、前記小役抽選手段の抽選結果が前記小役に当選させるものであった場合に、前記小役に入賞したか否かに基づいて熟練度を判定することができる。

## 【手続補正 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0011】

前記特別遊技状態中の一般遊技において、前記識別情報の変動が停止する以前の段階で、小役とは異なる第2特別遊技状態に移行可能な状態とするか否かの抽選を行う抽選手段をさらに備えることができ、前記有利期間判定手段は、前記抽選手段の抽選結果が前記第2特別遊技状態に移行可能とするものであった場合に、前記第2特別遊技状態に移行することによって前記小役に当選しうる一般遊技回数を減少させないために、前記第2特別遊技状態に入賞しなかったか否かに基づいて熟練度を判定することができる。

## 【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】

前記有利期間判定手段は、遊技者が獲得した有価価値を計数する特定有価価値計数手段(482, 46)と、前記特定遊技状態において遊技者が獲得しうる有価価値の最大値を保持する有価価値最大値保持手段(482, 46)と、前記特定遊技状態において前記特定有価価値計数手段によって計数された有価価値と前記有価価値最大値保持手段に保持されている最大値とを比較し、比較結果に基づいて熟練度を判定する特定有価価値判定手段(46)とを備えることができる。

## 【手続補正 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0013

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0013】

前記有利期間判定手段は、遊技者が実行した遊技回数を計数する特定遊技回数計数手段(482, 46)と、前記特定遊技状態において遊技者が実行しうる遊技回数の最大値を保持する遊技回数最大値保持手段(482, 46)と、前記特定遊技状態において前記特定遊技回数計数手段によって計数された遊技回数と前記遊技回数最大値保持手段に保持されている最大値とを比較し、比較結果に基づいて熟練度を判定する特定遊技回数判定手段(46)とを備えることができる。

## 【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】

前記有利期間判定手段は、遊技者が実行した遊技回数を計数する計数手段(482, 46)と、前記特定遊技状態において遊技者が獲得した有価価値の累積値を求める累積有価価値計数手段(482, 46)と、遊技回数に応じて遊技者が獲得しうる獲得有価価値のあらかじめ定められた最適値を指定する最適値指定手段(482, 46)と、前記特定遊技状態において前記計数手段によって計数された遊技回数に対応する獲得有価価値の最適値を前記最適値指定手段から取得し、取得した獲得有価価値の最適値と前記累積有価価値計数手段が計数した累積有価価値とに基づいて、熟練度を判定する特定累積有価価値判定手段(46)とを備えることができる。

【手続補正 1 0】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 5】

このように、上記第 1 の観点に係るスロットマシンは、遊技者にとって有利な遊技状態にある期間に、熟練度判定ゲームの他に該期間全体における遊技者の熟練度を判定する。有利な遊技状態にある期間全体における熟練度を報知するので、遊技者が自己の技術レベルを容易に認識することができ、技術レベルが高い遊技者は満足感を得ることができ、技術レベルが低い遊技者は向上心を持つことができる。また、熟練度判定ゲームで所定の報知を行うので、遊技者は、熟練度判定ゲームを認識できる。