

【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31年1月24日(2019.1.24)

【公開番号】特開2017-127605(P2017-127605A)

【公開日】平成29年7月27日(2017.7.27)

【年通号数】公開・登録公報2017-028

【出願番号】特願2016-11147(P2016-11147)

【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 D

A 6 3 F 5/04 5 1 6 F

【手続補正書】

【提出日】平成30年12月6日(2018.12.6)

【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】

複数コマの図柄を可変表示させる複数の可変表示要素を有し、

遊技媒体の投入下における可変表示開始操作に基づいて、内部抽せん用の乱数値を抽出し、予め定義した複数の当せんエリアに対する抽出した前記乱数値の属否により、当せんエリアに含まれる、作動終了時の獲得遊技媒体数を調整可能にした第 1 ボーナス及び第 2 ボーナスを含む所定の役の当否を決定する内部抽せん手段と、

前記可変表示要素の可変表示を、対応する停止操作に基づいて所定時間内で各停止させ、所定の有効ラインに前記内部抽せん手段により当せんと決定した当せんエリアに含まれる役に対応した図柄の組合せの表示を許容させる可変表示制御手段とを含む遊技機において、

前記第 1 ボーナスの作動中の遊技状態時、設定した一遊技の最大配当数の遊技媒体を獲得できる第 1 高配当役及び第 2 高配当役と、前記第 2 高配当役の図柄の組合せと一部一致し且つ前記最大配当数に満たない遊技媒体を獲得できる中配当役と、前記中配当役と合算しても前記最大配当数に満たない遊技媒体の獲得に止まる低配当役とを重複当せんさせる当せんエリアを有し、予め定めた適合停止操作手順により停止操作をしたとき、前記第 1 高配当役の図柄の組合せを有効ラインに並べる第 1 出目ではなく、前記第 1 高配当役の構成図柄が有効ラインに表示されるのを前記中配当役の図柄の組合せと一部一致する前記第 2 高配当役の構成図柄を有効ラインに表示させることにより回避し、且つ、前記第 2 高配当役と一致しない前記中配当役の構成図柄が有効ラインに表示されると前記低配当役が有効ラインに並んで当せん役に係る図柄の組合せの個数が増える個数最大の関係となることにより前記第 2 高配当役でなく前記中配当役の構成図柄を有効ラインに表示させる第 1 の内部制御処理により、前記中配当役及び前記低配当役を有効ラインに並べる第 2 出目を表示させる仕様にしていると共に、

前記第 2 ボーナスの作動中の遊技状態時、前記第 2 ボーナスの作動中に通常よりも短時間で停止させるべき特定可変表示要素を、前記個数最大の関係により前記中配当役の構成図柄を有効ラインに並べるときの可変表示要素と同じに設定し、前記第 2 出目を表示させるときと同じ適合停止操作手順で停止操作をしたとき、前記特定可変表示要素以外について有効ラインに表示させる前記第 1 高配当役と同じ構成図柄と、前記特定可変表示要素

について有効ラインに表示させる前記中配当役と同じ構成図柄とを合わせた図柄の組合せの表示により、前記中配当役と前記低配当役とを合算した配当と同じ数の遊技媒体を獲得できる最大未満配当役を有効ラインに表示させる第2の内部制御処理により、前記最大未満配当役を有効ラインに並べる第4出目を表示させる仕様をしていることを特徴とする遊技機。

【請求項2】

前記第1ボーナスの作動中の遊技状態時、前記適合停止操作手順に従う停止操作をするも失敗して前記中配当役及び前記低配当役を有効ラインに並べる第2出目を表示できなかったとき、有効ラインに前記第2高配当役を含む最大配当数の遊技媒体を獲得できる高配当役を並べる第3出目を表示可能にしていると共に、

前記第2ボーナスの作動中の遊技状態時、前記適合停止操作手順に従う停止操作をするも失敗して前記最大未満配当役を有効ラインに並べる第4出目を表示できなかったとき、有効ラインに最大配当数の遊技媒体を獲得できる高配当役を並べる第5出目を表示可能にしている請求項1記載の遊技機。

【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】

図面の符号を括弧内に付記して例示する。

複数コマの図柄を可変表示させる複数の可変表示要素（左リール1L，中リール1C，右リール1R）を有し、

遊技媒体の投入下における可変表示開始操作に基づいて、内部抽せん用の乱数値を抽出し、予め定義した複数の当せんエリアに対する抽出した前記乱数値の属否により、当せんエリアに含まれる、作動終了時の獲得遊技媒体数を調整可能にした第1ボーナス及び第2ボーナスを含む所定の役の当否を決定する内部抽せん手段（K）と、

前記可変表示要素の可変表示を、対応する停止操作に基づいて所定時間内で各停止させ、所定の有効ラインに前記内部抽せん手段により当せんと決定した当せんエリアに含まれる役に対応した図柄の組合せの表示を許容させる可変表示制御手段（リール制御手段V）とを含む遊技機を前提とする。

「可変表示要素」は、リール、ベルト、画像を含む。「遊技媒体」は、遊技メダル、遊技球、貯留装置の電磁的記録を含む。

「作動終了時の獲得遊技媒体数を調整可能にした」とは、いわゆる枚数調整を可能にしたという意味である。なお、枚数調整可能な第1ボーナス及び第2ボーナスの他、枚数調整不可能な第1ボーナス（例えば、枚数調整する意義の低い単独ボーナスや、顕著に高い純増枚数やアシストタイム等のプラスアルファの特典を重視するプレミアムボーナス等）、及び/又は、枚数調整不可能な第2ボーナス（規定数に応じて有効ライン数を可変とする等の事情により枚数調整が却って煩雑となるチャレンジボーナス等）を「所定の役」に含んでいてもよい。

「第1ボーナス及び第2ボーナス」には、第一種特別役物を連続して作動させる役物連続作動装置、及び、第二種特別役物を連続して作動させる役物連続作動装置を含む。

【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】

以上の遊技機において、

前記第1ボーナスの作動中の遊技状態時（RB作動中）、設定した一遊技の最大配当数

(1 5 枚) の遊技媒体を獲得できる第 1 高配当役 (N M L 1) 及び第 2 高配当役 (N M L 8) と、前記第 2 高配当役の図柄の組合せと一部一致し且つ前記最大配当数に満たない (例えば 1 2 枚) 遊技媒体を獲得できる中配当役 (N M L 9) と、前記中配当役と合算しても前記最大配当数に満たない遊技媒体の獲得に止まる低配当役 (N M L 1 0 , N M L 1 1) とを重複当せんさせる当せんエリア (R B 中 1) を有し、予め定めた適合停止操作手順 (例えば、逆押し且つ左「青 7」狙い) により停止操作をしたとき、前記第 1 高配当役の図柄の組合せ (「ベル」 - 「ベル」 - 「ベル」) を有効ラインに並べる第 1 出目ではなく、前記第 1 高配当役の構成図柄 (ベル) が有効ラインに表示されるのを前記中配当役の図柄の組合せと一部一致する前記第 2 高配当役の構成図柄 (リプレイ) を有効ラインに表示させることにより回避し、且つ、前記第 2 高配当役と一致しない前記中配当役の構成図柄 (青 7) が有効ラインに表示されると前記低配当役が有効ラインに並んで当せん役に係る図柄の組合せの個数が増える個数最大の関係となることにより前記第 2 高配当役でなく前記中配当役の構成図柄 (青 7) を有効ラインに表示させる第 1 の内部制御処理により、前記中配当役及び前記低配当役を有効ラインに並べる第 2 出目を表示させる仕様にしている。

【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】

これと共に、前記第 2 ボーナスの作動中の遊技状態時 (C B 作動中)、前記第 2 ボーナスの作動中に通常よりも短時間で停止させるべき特定可変表示要素を、前記個数最大の関係により前記中配当役の構成図柄 (青 7) を有効ラインに並べるときの可変表示要素と同じに設定し (左リール 1 L に設定)、前記第 2 出目を表示させるときと同じ適合停止操作手順 (逆押し且つ左「青 7」狙い) で停止操作をしたとき、前記特定可変表示要素以外 (中リール 1 C , 右リール 1 R) について有効ラインに表示させる前記第 1 高配当役と同じ構成図柄 (ベル) と、前記特定可変表示要素について有効ラインに表示させる前記中配当役と同じ構成図柄 (青 7) とを合わせた図柄の組合せ (「青 7」 - 「ベル」 - 「ベル」) の表示により、前記中配当役と前記低配当役とを合算した配当と同じ数 (1 4 枚) の遊技媒体を獲得できる最大未満配当役 (N M L 2) を有効ラインに表示させる第 2 の内部制御処理により、前記最大未満配当役を有効ラインに並べる第 4 出目を表示させる仕様にしている。

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

これにより、第 1 ボーナスの作動中の遊技状態時、中配当役及び低配当役を有効ラインに並べて最大配当数に満たない遊技媒体を獲得する第 2 出目を表示させる際、中配当役の図柄の組合せと一部一致する第 2 高配当役の構成図柄を有効ラインに表示させる制御は、入賞した場合に最も配当が多くなる枚数優先に従う停止制御により簡易且つ公正に実現でき、第 2 高配当役と一致しない中配当役の構成図柄を有効ラインに表示させる制御は、入賞となる図柄の組合せの個数が最も多くなる個数優先に従う停止制御により簡易且つ公正に実現できる。よって、第 1 ボーナスの作動中の遊技状態時、第 1 出目の表示に第 2 出目の表示を織り交ぜ、総獲得遊技媒体数をより多くする枚数調整制御が簡易且つ公正に実現できる。

【手続補正 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】 0 0 1 1

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 1 1 】

一方、第 2 ボーナスの作動中の遊技状態時、最大未満配当役を有効ラインに並べて最大配当数に満たない遊技媒体を獲得する第 4 出目を表示させる際、第 2 出目を表示させるときと同じ適合停止操作手順で停止操作をしたとき、特定可変表示要素以外について第 1 高配当役と同じ構成図柄を有効ラインに表示させる制御は、入賞した場合に最も配当が多くなる枚数優先に従う停止制御により簡易且つ公正に実現でき、特定可変表示要素について中配当役と同じ構成図柄の最大未満配当役を有効ラインに表示させる制御は、短時間内停止に設定した可変表示要素についての図柄の引込みコマ数が狭められることから、最大配当数の高配当役を引込まずに最大未満配当役の構成図柄を表示できることから簡易且つ公正に実現できる。よって、第 2 ボーナスの作動中の遊技状態時、高配当役の表示に第 4 出目の表示を織り交ぜ、総獲得遊技媒体数をより多くする枚数調整制御が簡易且つ公正に実現できる。

【手続補正 7】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 1 2

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 1 2 】

したがって、第 1 ボーナスの作動中の枚数調整と、第 2 ボーナスの作動中の枚数調整とは、内部制御処理は相違するものの、同じ停止操作手順で行うことができ、遊技者に煩雑な思いや面白くない思いをさせずに、技術介入性を適切に打ち出し得る。

【手続補正 8】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 1 3

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 1 3 】

以上のもので、

前記第 1 ボーナスの作動中の遊技状態時（R B 作動中）、前記適合停止操作手順に従う停止操作をするも失敗して前記中配当役（N M L 9）及び前記低配当役（N M L 1 0，N M L 1 1）を有効ラインに並べる第 2 出目を表示できなかったとき、有効ラインに前記第 2 高配当役（N M L 8）を含む最大配当数（1 5 枚）の遊技媒体を獲得できる高配当役を並べる第 3 出目を表示可能にしていると共に、

前記第 2 ボーナスの作動中の遊技状態時（C B 作動中）、前記適合停止操作手順に従う停止操作をするも失敗して前記最大未満配当役（N M L 2）を有効ラインに並べる第 4 出目を表示できなかったとき、有効ラインに最大配当数（1 5 枚）の遊技媒体を獲得できる高配当役を並べる第 5 出目を表示可能にしている。

【手続補正 9】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 1 4

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 1 4 】

これにより、第 1 ボーナスの作動中の枚数調整時、中配当役及び低配当役を有効ラインに並べる第 2 出目の表示を逸しても、第 3 出目の表示により最大配当数の遊技媒体を獲得でき、第 2 ボーナスの作動中の枚数調整時、最大未満配当役を有効ラインに並べる第 4 出目の表示を逸しても、第 5 出目の表示により最大配当数の遊技媒体を獲得できる。よって

、全体として、遊技者利益に適い、より多く遊技者を満足させることができる。