

【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30年2月8日(2018.2.8)

【公開番号】特開2016-16016(P2016-16016A)
 【公開日】平成28年2月1日(2016.2.1)
 【年通号数】公開・登録公報2016-007
 【出願番号】特願2014-138985(P2014-138985)
 【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

【FI】

A 6 3 F 5/04 5 1 2 B

【手続補正書】

【提出日】平成29年12月25日(2017.12.25)

【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、
 前面側を開閉可能な開閉部材と、
 前記開閉部材の開閉状態を検出する開閉検出手段と、
 外部からの操作を受け付ける操作受付手段と、
 前記操作受付手段により受け付けられた操作に基づき遊技に関する有利度の設定を行うことが可能な設定手段と、
 前記開閉検出手段により前記開閉部材の開状態が検出されているときに、前記設定手段による設定を禁止する禁止手段と、
 賭数の設定に使用可能な遊技用価値を記憶する遊技用価値記憶手段と、
 1ゲームに対して設定されている賭数を記憶する賭数記憶手段と、
 再遊技表示結果が導出されたときに、遊技者所有の遊技用価値を消費することなく次のゲームが開始可能となるように賭数を設定する再遊技導出時設定手段と、
 遊技者により投入された遊技媒体の流下経路を外部に排出される排出側経路または内部に取り込む取込側経路に切り替える経路切替手段と、
 前記経路切替手段の制御を行う切替制御手段とを備え、
 前記スロットマシンは、
ゲームが行われているときにおいて遊技者により遊技媒体が投入された場合、前記賭数記憶手段に記憶されている賭数を更新するこ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を更新することもなく、
 前記再遊技表示結果が導出されずにゲームが終了した後において遊技者により遊技媒体が投入された場合、前記賭数記憶手段に記憶されている賭数が予め定められた上限数未満であるときには前記賭数記憶手段に記憶されている賭数を更新し、該上限数に達しているときには前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値を更新し、
 前記再遊技表示結果が導出されてゲームが終了した後から前記再遊技導出時設定手段により賭数が設定されて次のゲームが開始可能となるまでにおいて遊技者により遊技媒体が投入された場合、前記賭数記憶手段に記憶されている賭数を更新することも前記遊技用

価値記憶手段に記憶されている遊技用価値を更新することなく、該再遊技導出時設定手段により賭数が設定されて次のゲームが開始可能となった以降において遊技者により遊技媒体が投入された場合、前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値を更新することが可能であり、

前記切替制御手段は、

前記再遊技表示結果が導出されてゲームが終了し、前記再遊技導出時設定手段により賭数が設定された後、前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値が上限数に達しているか否かを判定し、前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値が上限数に達している場合には、遊技媒体の投入が不可である旨の設定を行う第1不可設定処理を行い、

賭数が設定された後、遊技媒体が投入可能な状態において遊技媒体の投入が検出されたときに、前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値が上限数に達するか否かを判定し、前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値が上限数に達する場合には、遊技媒体の投入が不可である旨の設定を行う第2不可設定処理を行い、

前記第1不可設定処理が行われた場合にも前記第2不可設定処理が行われた場合にも共通の切替処理を行うことで、遊技媒体の投入が不可である旨の設定がされている場合に、遊技者により投入された遊技媒体の流下経路が排出側経路となるように前記経路切替手段の制御を行う、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、

前面側を開閉可能な開閉部材と、

前記開閉部材の開閉状態を検出する開閉検出手段と、

外部からの操作を受け付ける操作受付手段と、

前記操作受付手段により受け付けられた操作に基づき遊技に関する有利度の設定を行うことが可能な設定手段と、

前記開閉検出手段により前記開閉部材の開状態が検出されているときに、前記設定手段による設定を禁止する禁止手段と、

賭数の設定に使用可能な遊技用価値を記憶する遊技用価値記憶手段と、

1ゲームに対して設定されている賭数を記憶する賭数記憶手段と、

再遊技表示結果が導出されたときに、遊技者所有の遊技用価値を消費することなく次のゲームが開始可能となるように賭数を設定する再遊技導出時設定手段と、

遊技者により投入された遊技媒体の流下経路を外部に排出される排出側経路または内部に取り込む取込側経路に切り替える経路切替手段と、

前記経路切替手段の制御を行う切替制御手段とを備え、

前記スロットマシンは、

ゲームが行われているときにおいて遊技者により遊技媒体が投入された場合、前記賭数記憶手段に記憶されている賭数を更新することなく前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値を更新することなく、

前記再遊技表示結果が導出されずにゲームが終了した後において遊技者により遊技媒体が投入された場合、前記賭数記憶手段に記憶されている賭数が予め定められた上限数未満であるときには前記賭数記憶手段に記憶されている賭数を更新し、該上限数に達しているときには前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値を更新し、

前記再遊技表示結果が導出されてゲームが終了した後から前記再遊技導出時設定手段により賭数が設定されて次のゲームが開始可能となるまでにおいて遊技者により遊技媒体が投入された場合、前記賭数記憶手段に記憶されている賭数を更新することなく前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値を更新することなく、該再遊技導出時設定手段により賭数の設定が開始された以降において遊技者により遊技媒体が投入された場合、前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値を更新することが可能であり、

前記切替制御手段は、

前記再遊技表示結果が導出されてゲームが終了し、前記再遊技導出時設定手段により賭数が設定された後、前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値が上限数に達しているか否かを判定し、前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値が上限数に達している場合には、遊技媒体の投入が不可である旨の設定を行う第1不可設定処理を行い、

賭数が設定された後、遊技媒体が投入可能な状態において遊技媒体の投入が検出されたときに、前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値が上限数に達するか否かを判定し、前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値が上限数に達する場合には、遊技媒体の投入が不可である旨の設定を行う第2不可設定処理を行い、

前記第1不可設定処理が行われた場合にも前記第2不可設定処理が行われた場合にも共通の切替処理を行うことで、遊技媒体の投入が不可である旨の設定がされている場合に、遊技者により投入された遊技媒体の流下経路が排出側経路となるように前記経路切替手段の制御を行う、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】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

(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、

前面側を開閉可能な開閉部材と、

前記開閉部材の開閉状態を検出する開閉検出手段と、

外部からの操作を受け付ける操作受付手段と、

前記操作受付手段により受け付けられた操作に基づき遊技に関する有利度の設定を行うことが可能な設定手段と、

前記開閉検出手段により前記開閉部材の開状態が検出されているときに、前記設定手段による設定を禁止する禁止手段と、

賭数の設定に使用可能な遊技用価値を記憶する遊技用価値記憶手段と、

1ゲームに対して設定されている賭数を記憶する賭数記憶手段と、

再遊技表示結果が導出されたときに、遊技者所有の遊技用価値を消費することなく次のゲームが開始可能となるように賭数を設定する再遊技導出時設定手段と、

遊技者により投入された遊技媒体の流下経路を外部に排出される排出側経路または内部に取り込む取込側経路に切り替える経路切替手段と、

前記経路切替手段の制御を行う切替制御手段とを備え、

前記スロットマシンは、

ゲームが行われているときにおいて遊技者により遊技媒体が投入された場合、前記賭数記憶手段に記憶されている賭数を更新するこ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を更新することもなく、

前記再遊技表示結果が導出されずにゲームが終了した後において遊技者により遊技媒体が投入された場合、前記賭数記憶手段に記憶されている賭数が予め定められた上限数未満であるときには前記賭数記憶手段に記憶されている賭数を更新し、該上限数に達しているときには前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値を更新し、

前記再遊技表示結果が導出されてゲームが終了した後から前記再遊技導出時設定手段により賭数が設定されて次のゲームが開始可能となるまでにおいて遊技者により遊技媒体が投入された場合、前記賭数記憶手段に記憶されている賭数を更新するこ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を更新することもなく、該再遊技導出時設定手段により賭数が設定されて次のゲームが開始可能となった以降において遊技者により遊技

媒体が投入された場合、前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値を更新することが可能であり、

前記切替制御手段は、

前記再遊技表示結果が導出されてゲームが終了し、前記再遊技導出時設定手段により賭数が設定された後、前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値が上限数に達しているか否かを判定し、前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値が上限数に達している場合には、遊技媒体の投入が不可である旨の設定を行う第1不可設定処理を行い、

賭数が設定された後、遊技媒体が投入可能な状態において遊技媒体の投入が検出されたときに、前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値が上限数に達するか否かを判定し、前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値が上限数に達する場合には、遊技媒体の投入が不可である旨の設定を行う第2不可設定処理を行い、

前記第1不可設定処理が行われた場合にも前記第2不可設定処理が行われた場合にも共通の切替処理を行うことで、遊技媒体の投入が不可である旨の設定がされている場合に、遊技者により投入された遊技媒体の流下経路が排出側経路となるように前記経路切替手段の制御を行う。

上記スロットマシンは、以下のように構成されてもよい。

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（たとえば、スロットマシン1）において、

前面側を開閉可能な開閉部材（たとえば、前面扉1b）と、

前記開閉部材の開閉を検出する開閉検出手段（たとえば、図11のS111の処理、図12のS131の処理）と、

外部からの操作を受け付ける操作受付手段（たとえば、設定キースイッチ37）と、

前記操作受付手段により受け付けられた操作に基づき遊技に関する有利度の設定（たとえば、払出率の設定）を行うことが可能な設定手段（たとえば、図11のS119の処理）と、

前記開閉検出手段により前記開閉部材の開鎖が検出されているときに、前記設定手段による設定を禁止する禁止手段（たとえば、図11のS111でYと判定したときには店側払出率設定処理を終了する部分）と、

投入された遊技媒体（たとえば、メダル）を検出する遊技媒体検出手段（たとえば、投入メダルセンサ31）と、

賭け操作（たとえば、1枚BETスイッチ5、MAXBETスイッチ6への操作）に応じて賭数の設定に使用可能な遊技用価値（たとえば、クレジットの値であるクレジットカウンタ）を記憶する遊技用価値記憶手段（たとえば、RAM41c）と、

1ゲームに対して設定されている賭数（たとえば、BETカウンタの値）を記憶する賭数記憶手段（たとえば、RAM41c）と、

前記遊技媒体検出手段により遊技媒体が検出されることにより（たとえば、図8のS30においてY）、前記賭数記憶手段に記憶されている賭数および前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値のうちのいずれかを更新する遊技媒体検出時更新手段（たとえば、図8のS33～S35、S40の処理）と、

再遊技表示結果（たとえば、第1～第3のリプレイ）が導出されることにより（たとえば、図7のS12においてY）、前記遊技用価値を用いることなく次のゲームが開始可能となるように前記賭数記憶手段に記憶されている賭数を更新する再遊技導出時更新手段（たとえば、図7のS16、S17の処理）とを備え、

前記遊技媒体検出時更新手段は、

前記再遊技表示結果が導出されずにゲームが終了した後において前記遊技媒体検出手段により遊技媒体が検出されることにより、前記賭数記憶手段に記憶されている賭数が予め定められた上限数（たとえば、3）未満であるときには前記賭数記憶手段に記憶されて

いる賭数を更新し、該上限数に達しているときには前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値を更新する第1遊技媒体検出時更新手段（たとえば、図8のS33～S35の処理）と、

前記再遊技表示結果が導出された後において前記再遊技導出時更新手段により前記賭数記憶手段に記憶されている賭数が更新されて次のゲームが開始可能となった以降に前記遊技媒体検出手段により遊技媒体が検出されることにより、前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値を更新する第2遊技媒体検出時更新手段（たとえば、図8のS40。図7のS10～S12の処理に加えて、さらにS13～S17の処理により賭数設定が完了した後であってS18においてクレジット可能であると判定された後において、S20以降において実行される。図10(c)参照）とを含む。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0012

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0012】

(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、
前面側を開閉可能な開閉部材と、
前記開閉部材の開閉状態を検出する開閉検出手段と、
外部からの操作を受け付ける操作受付手段と、
前記操作受付手段により受け付けられた操作に基づき遊技に関する有利度の設定を行うことが可能な設定手段と、
前記開閉検出手段により前記開閉部材の開状態が検出されているときに、前記設定手段による設定を禁止する禁止手段と、
賭数の設定に使用可能な遊技用価値を記憶する遊技用価値記憶手段と、
1ゲームに対して設定されている賭数を記憶する賭数記憶手段と、
再遊技表示結果が導出されたときに、遊技者所有の遊技用価値を消費することなく次のゲームが開始可能となるように賭数を設定する再遊技導出時設定手段と、
遊技者により投入された遊技媒体の流下経路を外部に排出される排出側経路または内部に取り込む取込側経路に切り替える経路切替手段と、
前記経路切替手段の制御を行う切替制御手段とを備え、
前記スロットマシンは、
ゲームが行われているときにおいて遊技者により遊技媒体が投入された場合、前記賭数記憶手段に記憶されている賭数を更新するこ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を更新することもなく、
前記再遊技表示結果が導出されずにゲームが終了した後において遊技者により遊技媒体が投入された場合、前記賭数記憶手段に記憶されている賭数が予め定められた上限数未満であるときには前記賭数記憶手段に記憶されている賭数を更新し、該上限数に達しているときには前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値を更新し、
前記再遊技表示結果が導出されてゲームが終了した後から前記再遊技導出時設定手段により賭数が設定されて次のゲームが開始可能となるまでにおいて遊技者により遊技媒体が投入された場合、前記賭数記憶手段に記憶されている賭数を更新するこ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を更新することもなく、該再遊技導出時設定手段により賭数の設定が開始された以降において遊技者により遊技媒体が投入された場合、前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値を更新することが可能であり、
前記切替制御手段は、
前記再遊技表示結果が導出されてゲームが終了し、前記再遊技導出時設定手段により賭数が設定された後、前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値が上限数に達

しているか否かを判定し、前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値が上限数に達している場合には、遊技媒体の投入が不可である旨の設定を行う第1不可設定処理を行い、

賭数が設定された後、遊技媒体が投入可能な状態において遊技媒体の投入が検出されたときに、前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値が上限数に達するか否かを判定し、前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値が上限数に達する場合には、遊技媒体の投入が不可である旨の設定を行う第2不可設定処理を行い、

前記第1不可設定処理が行われた場合にも前記第2不可設定処理が行われた場合にも共通の切替処理を行うことで、遊技媒体の投入が不可である旨の設定がされている場合に、遊技者により投入された遊技媒体の流下経路が排出側経路となるように前記経路切替手段の制御を行う。

上記スロットマシンは、以下のように構成されてもよい。

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（たとえば、スロットマシン1）において、

前面側を開閉可能な開閉部材（たとえば、前面扉1b）と、

前記開閉部材の開閉を検出する開閉検出手段（たとえば、図11のS111の処理、図12のS131の処理）と、

外部からの操作を受け付ける操作受付手段（たとえば、設定キースイッチ37）と、

前記操作受付手段により受け付けられた操作に基づき遊技に関する有利度の設定（たとえば、払出率の設定）を行うことが可能な設定手段（たとえば、図11のS119の処理）と、

前記開閉検出手段により前記開閉部材の開鎖が検出されているときに、前記設定手段による設定を禁止する禁止手段（たとえば、図11のS111でYと判定したときには店側払出率設定処理を終了する部分）と、

投入された遊技媒体（たとえば、メダル）を検出する遊技媒体検出手段（たとえば、投入メダルセンサ31）と、

賭け操作（たとえば、1枚BETスイッチ5、MAXBETスイッチ6への操作）に応じて賭数の設定に使用可能な遊技用価値（たとえば、クレジットの値であるクレジットカウンタ）を記憶する遊技用価値記憶手段（たとえば、RAM41c）と、

1ゲームに対して設定されている賭数（たとえば、BETカウンタの値）を記憶する賭数記憶手段（たとえば、RAM41c）と、

前記遊技媒体検出手段により遊技媒体が検出されることにより（たとえば、図8のS30においてY）、前記賭数記憶手段に記憶されている賭数および前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値のうちのいずれかを更新する遊技媒体検出時更新手段（たとえば、図8のS33～S35、S40の処理）と、

再遊技表示結果（たとえば、第1～第3のリプレイ）が導出されることにより（たとえば、図7のS12においてY）、前記遊技用価値を用いることなく次のゲームが開始可能となるように前記賭数記憶手段に記憶されている賭数を更新する再遊技導出時更新手段（たとえば、図7のS16、S17の処理）とを備え、

前記遊技媒体検出時更新手段は、

前記再遊技表示結果が導出されずにゲームが終了した後において前記遊技媒体検出手段により遊技媒体が検出されることにより、前記賭数記憶手段に記憶されている賭数が予め定められた上限数（たとえば、3）未満であるときには前記賭数記憶手段に記憶されている賭数を更新し、該上限数に達しているときには前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値を更新する第1遊技媒体検出時更新手段（たとえば、図8のS33～S35の処理）と、

前記再遊技表示結果が導出された後において前記再遊技導出時更新手段による前記賭数記憶手段に記憶されている賭数の更新の開始以降に前記遊技媒体検出手段により遊技媒

体が検出されることにより、前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値を更新する第2遊技媒体検出時更新手段（たとえば、図10（d）参照）を含む。