

【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21年4月2日(2009.4.2)

【公開番号】特開2007-330532(P2007-330532A)

【公開日】平成19年12月27日(2007.12.27)

【年通号数】公開・登録公報2007-050

【出願番号】特願2006-166264(P2006-166264)

【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 6 E

A 6 3 F 5/04 5 1 6 D

【手続補正書】

【提出日】平成21年2月12日(2009.2.12)

【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】

外周面に複数種類の図柄が配列され、回転可能に設けられた複数のリールと、

前記複数のリールの回転及び停止の契機となる操作を行うための操作手段と、

入賞に伴い遊技媒体が払い出される小役と、入賞に伴い遊技媒体の投入を要さずに次の遊技を行わせる再遊技役とを含む複数種類の役の当否を決定する内部抽選を行う抽選手段と、

前記操作手段への停止操作に基づいて、回転中の前記複数のリールを役の当否に応じて停止させる制御を行うリール制御手段と、

複数の遊技状態の間で遊技状態を移行させる制御を行う遊技状態移行制御手段とを備えた遊技機であって、

前記再遊技役として、遊技状態の移行契機とならない第1再遊技役と、遊技状態の移行契機となるとともに前記第1再遊技役とは入賞の形態を示す図柄組合せが異なる第2再遊技役とが設定されており、

前記遊技状態として、前記小役の当選確率が互いに同じであって、かつ前記第1再遊技役の当選確率が互いに異なる第1遊技状態、第2遊技状態、および第3遊技状態と、前記小役の入賞率を第1遊技状態、第2遊技状態、および第3遊技状態よりも上昇させたボーナス状態が設定されており、

前記抽選手段が、

前記第2遊技状態において、前記第1再遊技役が単独当選する場合と、前記第1再遊技役と前記第2再遊技役とが重複当選する場合とがあるように内部抽選を行っており、

前記リール制御手段が、

前記第1再遊技役が単独当選している状態では、前記操作手段への停止操作の様に関わらず前記第1再遊技役が入賞するように前記複数のリールを停止させる制御を行い、

前記第1再遊技役及び前記第2再遊技役が重複当選している状態では、前記第1再遊技役あるいは前記第2再遊技役のいずれか一方が必ず入賞するように前記複数のリールを停止させ、前記操作手段への停止操作が特定の様で行われた場合には、前記第2再遊技役のみが入賞するように前記複数のリールを停止させる制御を行い、

前記遊技状態移行制御手段が、
前記ボーナス状態の終了に伴い前記第2遊技状態を開始させる制御と、
前記第2遊技状態における前記第2再遊技役の入賞に伴い前記第2遊技状態を終了させるとともに、前記第3遊技状態を開始させる制御を行うことを特徴とする遊技機。

【請求項2】

請求項1において、
前記第1再遊技役及び前記第2再遊技役が重複当選している状態を報知する報知演出を演出装置に実行させる制御を行う演出制御手段をさらに備えることを特徴とする遊技機。

【請求項3】

請求項1において、
前記再遊技役として、前記第3遊技状態への移行契機となるとともに前記第1再遊技役および前記第2再遊技役とは入賞の形態を示す図柄組合せが異なる第3再遊技役がさらに設定されており、

前記抽選手段が、

前記第2遊技状態において、前記第1再遊技役が単独当選する場合と、前記第1再遊技役と前記第2再遊技役とが重複当選する場合と、前記第1再遊技役と前記第3再遊技役とが重複当選する場合があるように内部抽選を行っており、

前記リール制御手段が、

前記第1再遊技役が単独当選している状態では、前記操作手段への停止操作の態様に関わらず前記第1再遊技役が入賞するように前記複数のリールを停止させる制御を行い、

前記第1再遊技役及び前記第2再遊技役が重複当選している状態では、前記第1再遊技役あるいは前記第2再遊技役のいずれか一方が必ず入賞するように前記複数のリールを停止させ、前記操作手段への停止操作が第1の特定の態様で行われた場合には、前記第2再遊技役のみが入賞するように前記複数のリールを停止させる制御を行い、

前記第1再遊技役及び前記第3再遊技役が重複当選している状態では、前記第1再遊技役あるいは前記第2再遊技役のいずれか一方が必ず入賞するように前記複数のリールを停止させ、前記操作手段への停止操作が第2の特定の態様で行われた場合には、前記第3再遊技役のみが入賞するように前記複数のリールを停止させる制御を行うことを特徴とする遊技機。

【請求項4】

請求項3において、
前記第1再遊技役及び前記第2再遊技役が重複当選している状態と、前記第1再遊技役及び前記第3再遊技役が重複当選している状態とにおいて、各状態のいずれかであるかを識別不能に前記再遊技役の当選を報知する報知演出を演出装置に実行させる制御を行う演出制御手段をさらに備えることを特徴とする遊技機。

【請求項5】

請求項1～4のいずれかにおいて、
前記遊技状態移行制御手段が、
前記第2遊技状態および前記第3遊技状態の終了条件として遊技回数を監視しており、
前記第2遊技状態または前記第3遊技状態のいずれか一方の遊技状態において他方の遊技状態より終了条件となる遊技回数が多く設定されていることを特徴とする遊技機。

【請求項6】

請求項1～5のいずれかにおいて、
前記抽選手段が、
前記第2遊技状態または前記第3遊技状態のいずれか一方の遊技状態において他方の遊技状態より再遊技役が高確率で当選するように内部抽選を行うことを特徴とする遊技機。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】発明の名称

【補正方法】変更

【補正の内容】

【発明の名称】遊技機

【手続補正3】

【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】

(1) 本発明は、外周面に複数種類の図柄が配列され、回転可能に設けられた複数のリールと、前記複数のリールの回転及び停止の契機となる操作を行うための操作手段と、

入賞に伴い遊技媒体が払い出される小役と、入賞に伴い遊技媒体の投入を要さずに次回の遊技を行わせる再遊技役とを含む複数種類の役の当否を決定する内部抽選を行う抽選手段と、前記操作手段への停止操作に基づいて、回転中の前記複数のリールを役の当否に応じて停止させる制御を行うリール制御手段と、複数の遊技状態の間で遊技状態を移行させる制御を行う遊技状態移行制御手段とを備えた遊技機であって、前記再遊技役として、遊技状態の移行契機とならない第1再遊技役と、遊技状態の移行契機となるとともに前記第1再遊技役とは入賞の形態を示す図柄組合せが異なる第2再遊技役とが設定されており、前記遊技状態として、前記小役の当選確率が互いに同じであって、かつ前記第1再遊技役の当選確率が互いに異なる第1遊技状態、第2遊技状態、および第3遊技状態と、前記小役の入賞率を第1遊技状態、第2遊技状態、および第3遊技状態よりも上昇させたボーナス状態が設定されており、前記抽選手段が、前記第2遊技状態において、前記第1再遊技役が単独当選する場合と、前記第1再遊技役と前記第2再遊技役とが重複当選する場合とがあるように内部抽選を行っており、前記リール制御手段が、前記第1再遊技役が単独当選している状態では、前記操作手段への停止操作の態様に関わらず前記第1再遊技役が入賞するように前記複数のリールを停止させる制御を行い、前記第1再遊技役及び前記第2再遊技役が重複当選している状態では、前記第1再遊技役あるいは前記第2再遊技役のいずれか一方が必ず入賞するように前記複数のリールを停止させ、前記操作手段への停止操作が特定の態様で行われた場合には、前記第2再遊技役のみが入賞するように前記複数のリールを停止させる制御を行い、前記遊技状態移行制御手段が、前記ボーナス状態の終了に伴い前記第2遊技状態を開始させる制御と、前記第2遊技状態における前記第2再遊技役の入賞に伴い前記第2遊技状態を終了させるとともに、前記第3遊技状態を開始させる制御を行う遊技機に関するものである。

【手続補正4】

【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】

本発明によれば、遊技状態の移行契機とならない第1再遊技役と遊技状態の移行契機となる第2再遊技役とが個別に用意されているので、内部抽選において再遊技役に当選しても当選した役が第2再遊技役でなければ、第3遊技状態へ遊技状態を移行させることができないため、遊技状態の変動に対する遊技者の期待感を従来よりも向上させることができる。また本発明では、第1再遊技役が単独当選する場合と、第1再遊技役と第2再遊技役とが重複当選する場合とがあるように内部抽選を行っているとともに、第1再遊技役と第2再遊技役に重複当選した場合であっても、操作手段に対して特定の態様で停止操作を行った場合には第2再遊技役を確実に入賞させることができるようにリールを停止させる制御を行っている。このため、操作手段に対して停止操作を適当に行っていると、第2再遊技役の入賞を逃してしまう場合がある。また第1再遊技役と第2再遊技役に重複当選した場合に第2再遊技役を入賞させることができなくても、第1再遊技役が入賞するようにリールを停止させる制御を行っているため、第1再遊技役が単独当選して第1再遊技役が入

賞したのか、第1再遊技役と第2再遊技役とが重複当選して第2再遊技役の入賞を逃して第1再遊技役が入賞したのかを遊技者に分からなくすることができるため、第3遊技状態への遊技状態の変動に対する遊技者の緊張感を向上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】0013

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0013】

(3) また本発明の遊技機では、前記再遊技役として、前記第3遊技状態への移行契機となるとともに前記第1再遊技役および前記第2再遊技役とは入賞の形態を示す図柄組合せが異なる第3再遊技役がさらに設定されており、前記抽選手段が、前記第2遊技状態において、前記第1再遊技役が単独当選する場合と、前記第1再遊技役と前記第2再遊技役とが重複当選する場合と、前記第1再遊技役と前記第3再遊技役とが重複当選する場合があるように内部抽選を行っており、前記リール制御手段が、前記第1再遊技役が単独当選している状態では、前記操作手段への停止操作の態様に関わらず前記第1再遊技役が入賞するように前記複数のリールを停止させる制御を行い、前記第1再遊技役及び前記第2再遊技役が重複当選している状態では、前記第1再遊技役あるいは前記第2再遊技役のいずれか一方が必ず入賞するように前記複数のリールを停止させ、前記操作手段への停止操作が第1の特定の態様で行われた場合には、前記第2再遊技役のみが入賞するように前記複数のリールを停止させる制御を行い、前記第1再遊技役及び前記第3再遊技役が重複当選している状態では、前記第1再遊技役あるいは前記第2再遊技役のいずれか一方が必ず入賞するように前記複数のリールを停止させ、前記操作手段への停止操作が第2の特定の態様で行われた場合には、前記第3再遊技役のみが入賞するように前記複数のリールを停止させる制御を行うようにしてもよい。

【手続補正6】

【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】

このように第3遊技状態への移行契機役として第2再遊技役と第3再遊技役とを用意することによって、いずれか一方の入賞のみを狙って遊技を行うと他方の入賞を逃してしまうことになるため、遊技者の緊張感をさらに向上させることができるようになる。

【手続補正7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0016

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0016】

このようにすれば、第3遊技状態へ遊技状態を移行させる機会を得たことを遊技者に把握させることができ遊技機の操作インターフェース環境の向上を図ることができる。また報知演出において第1再遊技役及び第2再遊技役が重複当選している状態と、第1再遊技役及び第3再遊技役が重複当選している状態とを識別不能にしていることによって、遊技者に第2再遊技役と第3再遊技役とのいずれの入賞を狙えばよいかを選択するようすることで遊技者の緊張感をさらに向上させることができるようになる。

【手続補正8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0017

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0017】

(5) また本発明の遊技機では、前記遊技状態移行制御手段が、前記第2遊技状態および前記第3遊技状態の終了条件として遊技回数を監視しており、前記第2遊技状態または前記第3遊技状態のいずれか一方の遊技状態において他方の遊技状態より終了条件となる遊技回数が多く設定されているようにしてよい。

【手続補正9】

【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】

このようにすれば、第2遊技状態または第3遊技状態のいずれか一方の遊技状態において他方の遊技状態より遊技者が有利な条件で遊技を行うことができるようになる。すなわち第2遊技状態と第3遊技状態との間に有利・不利の関係を築くことによって、第3遊技状態への移行契機となる再遊技役を、遊技状態を有利な状態へ昇格させる役として設定したり、遊技状態を不利な状態へ降格させる役として設定したりすることができ遊技の単調化を防ぐことができる。

【手続補正10】

【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】

(6) また本発明の遊技機では、前記抽選手段が、前記第2遊技状態または前記第3遊技状態のいずれか一方の遊技状態において他方の遊技状態より再遊技役が高確率で当選するように内部抽選を行うようにしてよい。

【手続補正11】

【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】

このようにしても、第2遊技状態と第3遊技状態との間に有利・不利の関係を築くことができるので、第3遊技状態への移行契機となる再遊技役を、遊技状態を有利な状態へ昇格させる役として設定したり、遊技状態を不利な状態へ降格させる役として設定したりすることができ遊技の単調化を防ぐことができる。

【手続補正12】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0044

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0044】

抽選テーブル選択処理では、記憶手段190の抽選テーブル記憶手段191に格納されている複数の抽選テーブルのうち、いずれの抽選テーブルを用いて抽選を行うかを決定する。本実施形態の遊技機では、通常状態(第1遊技状態)、第1リプレイタイム状態(第1RT状態:第1再遊技確率変動状態、第2遊技状態)、第2リプレイタイム状態(第2RT状態:第2再遊技確率変動状態、第3遊技状態)、ビッグボーナス状態(BB状態:ボーナス状態)、レギュラーボーナス状態(RB状態)などの複数種類の遊技状態が設定可能とされており、記憶手段190には、各遊技状態における内部抽選のための抽選テー

ブルが記憶されている。そして各遊技状態用の抽選テーブルでは、複数の乱数値（例えば、0～65535の65536個の乱数値）のそれぞれに対してリプレイ（再遊技役）、小役（入賞に伴い所定枚数のメダルが払い出される役）、ビッグボーナス（B B）、レギュラーボーナス（R B）などの各種の役もしくはハズレのいずれかが対応づけられている。

【手続補正13】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0059

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0059】

遊技状態移行制御手段170は、所定の移行条件の成立に基づいて、通常状態（第1遊技状態）、第1リプレイタイム状態（第1R T状態：第1再遊技確率変動状態、第2遊技状態）、第2リプレイタイム状態（第2R T状態：第2再遊技確率変動状態、第3遊技状態）、ビックボーナス状態（B B状態：ボーナス状態）、及びレギュラーボーナス状態（R B状態）の間で遊技状態を移行させる制御を行う。遊技状態の移行条件は、1の条件が定められていてもよいし、複数の条件が定められていてもよい。複数の条件が定められている場合には、複数の条件のうち、1の条件が成立したことに基づいて、遊技状態を別の遊技状態へ移行させることができる。