

【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 4 月 26 日 (2012.4.26)

【公開番号】特開 2010-69230 (P2010-69230A)

【公開日】平成 22 年 4 月 2 日 (2010.4.2)

【年通号数】公開・登録公報 2010-013

【出願番号】特願 2008-242777 (P2008-242777)

【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 2 C

【手続補正書】

【提出日】平成 24 年 3 月 9 日 (2012.3.9)

【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、

画像を表示可能な画像表示装置と、

前記画像表示装置の画像表示領域上に形成された接触操作面の接触操作を検出する接触操作検出手段と、

前記接触操作検出手段が前記接触操作を検出したときに、前記接触操作面を振動させる振動手段と、

前記可変表示装置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への移行を伴う特別入賞及び該特別入賞とは異なる優先入賞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と、

前記事前決定手段により前記特別入賞の発生を許容する旨が決定され、該特別入賞が発生しなかったときに、当該特別入賞の発生を許容する旨の決定を次ゲーム以降に持ち越す持越手段と、

前記事前決定手段により前記特別入賞の発生を許容する旨と前記優先入賞の発生を許容する旨が同時に決定されたときに前記特別入賞に対応する入賞表示結果よりも前記優先入賞に対応する入賞表示結果を優先する優先入賞優先導出制御手段と、

複数ゲームに亘り前記特別入賞の発生を許容する旨が決定されている可能性を示唆するとともに、最終的に該特別入賞の発生を許容する旨が決定されているか否かを報知する連続演出を実行する連続演出実行手段と、

を備え、

入賞が発生させるための操作手順が互いに重複しない前記特別入賞の種類数：X、前記連続演出中に前記事前決定手段により前記優先入賞の発生を許容する旨が決定される確率：Y、前記連続演出の継続ゲーム数：Z、とした場合に、 $Z < X + Y \cdot Z$ が成立する

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】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

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（メダル）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2L、2C、2R）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、

画像を表示可能な画像表示装置（液晶表示器51）と、

前記画像表示装置（液晶表示器51）の画像表示領域上に形成された接触操作面（液晶表示器51の表示面）の接触操作（タッチ操作）を検出する接触操作検出手段（タッチパネル）と、

前記接触操作検出手段（タッチパネル）が前記接触操作（タッチ操作）を検出したときに、前記接触操作面（液晶表示器51の表示面）を振動させる振動手段（振動プレート58）と、

前記可変表示装置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、RB）への移行を伴う特別入賞（特別役）及び該特別入賞とは異なる優先入賞（再遊技役、小役）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、

前記事前決定手段により前記特別入賞（特別役）の発生を許容する旨が決定され、該特別入賞が発生しなかったときに、当該特別入賞の発生を許容する旨の決定（特別役の当選フラグ）を次ゲーム以降に持ち越す持越手段と、

前記事前決定手段により前記特別入賞（特別役）の発生を許容する旨と前記優先入賞（再遊技役、小役）の発生を許容する旨が同時に決定されたときに前記特別入賞（特別役）に対応する入賞表示結果よりも前記優先入賞（再遊技役、小役）に対応する入賞表示結果を優先する優先入賞優先導出制御手段と、

複数ゲームに亘り前記特別入賞（特別役）の発生を許容する旨が決定されている可能性を示唆するとともに、最終的に該特別入賞（特別役）の発生を許容する旨が決定されているか否かを報知する連続演出を実行する連続演出実行手段と、

を備え、

入賞が発生させるための操作手順が互いに重複しない前記特別入賞（特別役）の種類数： X 、前記連続演出中に前記事前決定手段により前記優先入賞（再遊技役、小役）の発生を許容する旨が決定される確率： Y 、前記連続演出の継続ゲーム数： Z 、とした場合に、 $Z < X + Y \cdot Z$ が成立する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、接触操作面に接触して接触操作検出手段により接触操作が検出されたときに、接触操作面が振動することで、接触操作面を介して振動が伝わるため、操作者は接触した際の感触のみによって接触操作が入力されたか否かを確実に判別することができる。

また、連続演出中に特別入賞が発生させることが困難となる優先入賞の発生が期待されるゲーム数と、入賞が発生させるための操作手順が互いに重複しない特別入賞の種類数、すなわち確実に許容された特別入賞が発生させるのに必要なゲーム数と、を加算した値よりも少ない複数ゲームにわたり連続演出が実行されるので、連続演出が終了するまでは、特別入賞の発生を許容する旨が決定されているか否かを確実に判断することが困難となり、連続演出が終了するまで特別入賞の発生に対する遊技者の期待感を持続させることができる。また、連続演出中に特別入賞が発生させることが困難となる優先入賞の発生が期待されるゲーム数を考慮して連続演出のゲーム数が決まるため、操作手順が互いに重複しな

い特別入賞の種類数を大幅に増やすことなく、連続演出の継続ゲーム数を増やすことができる。

尚、所定数の賭数とは、少なくとも1以上の賭数であって、2以上の賭数が設定されることや最大賭数が設定されることでゲームが開始可能となるようにしても良い。また、複数の遊技状態に応じて定められた賭数が設定されることでゲームが開始可能となるようにしても良い。

また、優先入賞とは、特別入賞とは異なる入賞であり、遊技用価値の付与を伴う小役入賞や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が付与される再遊技入賞などのうち、特別入賞よりも優先して入賞表示結果が導出される入賞である。

また、入賞を発生させるための操作手順が互いに重複しない前記特別入賞の種類数とは、一方の特別入賞を発生させるための操作手順で操作を行った場合には、その操作手順のうち一部の操作手順であっても他方の特別入賞を発生させることができない特別入賞の数であり、一部でも入賞を発生させるための操作手順が重複するものは同じ種類とみなし、その種類数には算入しないものである。例えば、3つの特別入賞について、2つの特別入賞は操作手順が重複し、これら操作手順が重複する2つの特別入賞の操作手順と、残りの特別入賞の操作手順とが、それぞれ重複しない場合であっても、2種類となる。

また、前記連続演出中に前記事前決定手段により前記優先入賞の発生を許容する旨が決定される確率： Y は、前記連続演出が実行されている期間において前記優先入賞（一般役）の発生を許容する旨が決定される確率であり、例えば、特別入賞の発生を許容する旨が決定されたとき、所定の移行表示結果が導出されたときに、通常よりも優先入賞の発生を許容する旨が決定される確率が高くなる優先入賞高確率遊技状態に制御される場合など、優先入賞の発生を許容する旨が決定される確率を複数備える場合においては、連続演出の継続ゲーム数を Z とし、当該連続演出が実行される遊技状態において優先入賞の発生を許容する旨が決定される確率を Y とし、 $Z < X + Y \cdot Z$ が成立するものであれば良い。

また、前記可変表示装置が前記画像表示装置に表示される画像によって構成されるものであっても良い。すなわち接触操作検出手段の接触操作面が可変表示装置の可変表示領域の前面に形成されるようにしても良い。

【**手続補正3**】

【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】

本発明の手段1に記載のロットマシンは、請求項1に記載のロットマシンであって、

前記振動手段（振動プレート58）による前記接触操作面（液晶表示器51の表示面）の振動に合わせて効果音を出力する効果音出力手段を備えることを特徴としている。

この特徴によれば、接触操作に伴う振動に合わせて効果音が出力されるため、接触による感覚だけでなく、効果音によっても操作を認識することができるようになり、操作者は接触操作が入力されたか否かをより確実に判別することができる。

【**手続補正4**】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0011】

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

前記連続演出実行手段は、前記接触操作検出手段（タッチパネル）による前記接触操作

(タッチ操作)の検出に応じて前記連続演出の内容を変化させることを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者が画像表示領域を接触操作したことが連続演出の内容に影響するため、遊技者の演出への参加意欲を高めることができる。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0012

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0012】

本発明の手段3に記載のスロットマシンは、手段2に記載のスロットマシンであって、前記振動手段(振動プレート58)は、

前記接触操作検出手段(タッチパネル)が前記接触操作(タッチ操作)を検出したときに、第1の振動パターン及び第2の振動パターンを含む複数種類の振動パターンにて前記接触操作面(液晶表示器51の表示面)を振動させることが可能であり、

前記連続演出中において前記接触操作検出手段(タッチパネル)が前記接触操作(タッチ操作)を検出したときに、前記第1の振動パターン及び前記第2の振動パターンのうち前記第2の振動パターンにて振動させる比率が、前記特別入賞(特別役)の発生を許容する旨が決定されていない場合よりも前記特別入賞(特別役)の発生を許容する旨が決定されている場合の方が高い

ことを特徴としている。

この特徴によれば、連続演出中に接触操作を行った際の振動パターンに応じて特別入賞の発生が許容されていることに対する期待度を変化させることができる。

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0013

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0013】

本発明の手段4に記載のスロットマシンは、手段2または3に記載のスロットマシンであって、

前記振動手段(振動プレート58)は、

前記接触操作検出手段(タッチパネル)が前記接触操作(タッチ操作)を検出したときに、第1の振動パターン及び第2の振動パターンを含む複数種類の振動パターンにて前記接触操作面(液晶表示器51の表示面)を振動させることが可能であり、

前記連続演出中において前記接触操作検出手段(タッチパネル)が前記接触操作(タッチ操作)を検出したときに、前記第1の振動パターン及び前記第2の振動パターンのうち前記第2の振動パターンにて振動させる比率が、前記特別入賞(特別役)のうち第1の特別入賞(RB)の発生を許容する旨が決定されている場合よりも前記特別入賞のうち第2の特別入賞(BB)の発生を許容する旨が決定されている場合の方が高い

ことを特徴としている。

この特徴によれば、連続演出中に接触操作を行った際の振動パターンに応じて発生が許容されている可能性の高い特別入賞の種類を特定することができる。