

【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27年3月12日 (2015.3.12)

【公開番号】特開2014-239936(P2014-239936A)
 【公開日】平成26年12月25日 (2014.12.25)
 【年通号数】公開・登録公報2014-071
 【出願番号】特願2014-171126(P2014-171126)
 【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

【手続補正書】

【提出日】平成27年1月23日 (2015.1.23)

【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複数備え、
 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、複数の可変表示部の表示結果の組合せに応じて入賞が発生可能なスロットマシンにおいて、
表示結果が導出される前に、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、
遊技者が表示結果を導出させるために操作する導出操作手段と、
表示結果を導出する制御を行う導出制御手段と、
遊技状態を移行させる遊技状態移行手段と、
 を備え、
前記事前決定手段の決定結果は、
第 1 入賞の発生を許容する旨及び第 2 入賞の発生を許容する旨を同時に決定する第 1 特定結果と、
前記第 1 入賞の発生を許容する旨及び第 3 入賞の発生を許容する旨を同時に決定する第 2 特定結果と、
 を含み、
 前記導出制御手段は、
前記事前決定手段の決定結果が前記第 1 特定結果となり、かつ該第 1 特定結果に対応する操作順序で操作されたときには、操作タイミングに関わらず、前記第 1 入賞を発生させる第 1 表示結果の組合せを導出し、
前記事前決定手段の決定結果が前記第 1 特定結果となり、かつ該第 1 特定結果に対応しない操作順序で操作されたときに、該第 1 特定結果に対応するタイミングで操作されたときには、前記第 2 入賞を発生させる第 2 表示結果の組合せを導出し、
前記事前決定手段の決定結果が前記第 1 特定結果となり、かつ該第 1 特定結果に対応しない操作順序で操作されたときに、該第 1 特定結果に対応しないタイミングで操作されたときには、いずれの入賞も発生させない特定の表示結果の組合せを導出し、
前記事前決定手段の決定結果が前記第 2 特定結果となり、かつ該第 2 特定結果に対応する操作順序で操作されたときには、操作タイミングに関わらず、前記第 1 入賞を発生させ

る第 1 表示結果の組合せを導出し、

前記事前決定手段の決定結果が前記第 2 特定結果となり、かつ該第 2 特定結果に対応しない操作順序で操作されたときに、該第 2 特定結果に対応するタイミングで操作されたときには、前記第 3 入賞を発生させる第 3 表示結果の組合せを導出し、

前記事前決定手段の決定結果が前記第 2 特定結果となり、かつ該第 2 特定結果に対応しない操作順序で操作されたときに、該第 2 特定結果に対応しないタイミングで操作されたときには、いずれの入賞も発生させない特定の表示結果の組合せを導出し、

前記第 1 特定結果に対応するタイミングと前記第 2 特定結果に対応するタイミングとが異なり、

前記遊技状態移行手段は、前記特定の表示結果の組合せが導出されたときに遊技状態を移行させる、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】0004

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0004】

この種のスロットマシンでは、例えば、特許文献 1 に記載のものがある。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0005

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

【特許文献 1】特開 2003 - 236041 号公報

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 6】

【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】

本発明は、導出操作の順番によって異なる表示結果を導出させるスロットマシンを提供することを目的とする。

【手続補正 7】

【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、

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複数備え、

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、複数の可変表示部の表示結果の組合せに応じて入賞が発生可能なスロットマシンにおいて、

表示結果が導出される前に、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、

遊技者が表示結果を導出させるために操作する導出操作手段と、

表示結果を導出する制御を行う導出制御手段と、

遊技状態を移行させる遊技状態移行手段と、

を備え、

前記事前決定手段の決定結果は、

第1入賞の発生を許容する旨及び第2入賞の発生を許容する旨を同時に決定する第1特定結果と、

前記第1入賞の発生を許容する旨及び第3入賞の発生を許容する旨を同時に決定する第2特定結果と、

を含み、

前記導出制御手段は、

前記事前決定手段の決定結果が前記第1特定結果となり、かつ該第1特定結果に対応する操作順序で操作されたときには、操作タイミングに関わらず、前記第1入賞を発生させる第1表示結果の組合せを導出し、

前記事前決定手段の決定結果が前記第1特定結果となり、かつ該第1特定結果に対応しない操作順序で操作されたときに、該第1特定結果に対応するタイミングで操作されたときには、前記第2入賞を発生させる第2表示結果の組合せを導出し、

前記事前決定手段の決定結果が前記第1特定結果となり、かつ該第1特定結果に対応しない操作順序で操作されたときに、該第1特定結果に対応しないタイミングで操作されたときには、いずれの入賞も発生させない特定の表示結果の組合せを導出し、

前記事前決定手段の決定結果が前記第2特定結果となり、かつ該第2特定結果に対応する操作順序で操作されたときには、操作タイミングに関わらず、前記第1入賞を発生させる第1表示結果の組合せを導出し、

前記事前決定手段の決定結果が前記第2特定結果となり、かつ該第2特定結果に対応しない操作順序で操作されたときに、該第2特定結果に対応するタイミングで操作されたときには、前記第3入賞を発生させる第3表示結果の組合せを導出し、

前記事前決定手段の決定結果が前記第2特定結果となり、かつ該第2特定結果に対応しない操作順序で操作されたときに、該第2特定結果に対応しないタイミングで操作されたときには、いずれの入賞も発生させない特定の表示結果の組合せを導出し、

前記第1特定結果に対応するタイミングと前記第2特定結果に対応するタイミングとが異なり、

前記遊技状態移行手段は、前記特定の表示結果の組合せが導出されたときに遊技状態を移行させる

ことを特徴としている。

本発明の手段1のスロットマシンは、

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、

特定遊技状態（RT(0)）において有利表示結果（リプレイ(2)の入賞態様）が導出されたときに、該特定遊技状態（RT(0)）よりも遊技者にとって有利な有利遊技状態（RT(2)）に移行させる有利遊技状態移行手段と、

前記可変表示部に表示結果が導出される前に入賞の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、

前記可変表示部に表示結果を導出させる際に操作される導出操作手段（ストップスイッ

チ 8 L、8 C、8 R) と、

前記事前決定手段の決定結果が前記有利表示結果(リプレイ(2)の入賞態様)の導出を許容する有利決定結果(リプレイGR(1)~(6))である場合に、前記導出操作手段(ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R)が複数の操作態様のうち予め定められた複数の導出条件の全てを満たす操作態様(停止順)にて操作された場合に前記有利表示結果(リプレイ(2)の入賞態様)を導出させる制御を行い、前記導出操作手段(ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R)の操作態様(停止順)が前記複数の導出条件の1つでも満たさない場合に前記有利表示結果以外の表示結果(リプレイ(3)~(8)の入賞態様)を導出させる制御を行う導出制御手段と、

前記特定遊技状態(RT(0))において前記事前決定手段の決定結果が前記有利決定結果(リプレイGR(1)~(6))である場合に、前記有利表示結果(リプレイ(2)の入賞態様)の導出条件を特定可能な情報(停止順)を報知する条件報知手段(リプレイナビ)と、

遊技に関連する所定条件が成立したことを条件に前記条件報知手段を作動させる作動権利(ナビ権利1)を付与する作動権利付与手段と、

前記特定遊技状態(RT(0))において前記事前決定手段の決定結果が前記有利決定結果(リプレイGR(1)~(6))である場合に、前記条件報知手段の報知態様として全部報知、一部報知、非報知のいずれかを選択する報知態様選択手段と、

を備え、

前記条件報知手段は、

前記作動権利(ナビ権利1)が付与されていない状態では、前記報知態様選択手段が前記全部報知を選択した場合に前記複数の導出条件の全てを特定可能な情報(第1停止リール、第2停止リール、第3停止リールの全て)を報知し、前記報知態様選択手段が前記一部報知を選択した場合に前記複数の導出条件のうちの一部を特定可能な情報(第1停止リール、第2停止リール、第3停止リールの一部)を報知し、前記報知態様選択手段が前記非報知を選択した場合に前記導出条件を報知せず、

前記作動権利(ナビ権利1)が付与されている状態では、前記報知態様選択手段が前記全部報知を選択した場合に該作動権利(ナビ権利1)を消費せずに前記複数の導出条件の全てを特定可能な情報(第1停止リール、第2停止リール、第3停止リールの全て)を報知し、前記報知態様選択手段が前記一部報知を選択した場合または前記非報知を選択した場合に該作動権利(ナビ権利1)を消費して前記複数の導出条件の全てを特定可能な情報(第1停止リール、第2停止リール、第3停止リールの全て)を報知し、

前記スロットマシンは、前記作動権利が付与されている状態で、前記報知態様選択手段が前記全部報知を選択した場合に、該作動権利を消費せずに前記条件報知手段により前記複数の導出条件の全てを特定可能な情報の報知が行われたことを特定可能に報知する権利未消費報知手段をさらに備える

を備える

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定遊技状態において事前決定手段の決定結果が有利表示結果の導出を許容する有利決定結果であり、全部報知が選択された場合には、有利表示結果の導出条件全てが特定可能に報知されるため、報知された内容に応じて導出操作手段の操作を行うことにより有利表示結果を導出させて有利遊技状態へ移行させることが可能となる。また、一部報知が選択された場合でも、有利表示結果の導出条件の一部が特定可能に報知されるため、非報知が選択された場合よりも高い割合で有利表示結果を導出させる有利遊技状態へ移行させることができる。

また、作動権利が付与されている状態で一部報知や非報知が選択された場合には、作動権利を消費して有利表示結果の導出条件全てが特定可能に報知されるため、一部報知や非報知が選択された場合であっても報知された内容に応じて導出操作手段の操作を行うことにより確実に有利表示結果を導出させて有利遊技状態へ移行させることが可能となるため、遊技者にとって不利益となってしまうことがない。

また、作動権利が付与されている状態で全部報知が選択された場合には、作動権利を消費せずに有利表示結果の導出条件全てが特定可能に報知されるため、全部報知が作動権利の有無と関係なく選択されたにも関わらず、作動権利が消費されてしまうことがなく、全部報知が選択されたことが遊技者にとって無駄となってしまうことがない。

【手続補正 8】

【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 2 のスロットマシンは、

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、

特定遊技状態（RT(0)）において不利表示結果（リプレイ(3)～(8)の入賞態様）が導出されたときに、該特定遊技状態（RT(0)）よりも遊技者にとって不利な不利遊技状態（RT(1)）に移行させる不利遊技状態移行手段と、

前記可変表示部に表示結果が導出される前に入賞の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、

前記可変表示部に表示結果を導出させる際に操作される導出操作手段（ストップスイッチ 8L、8C、8R）と、

前記事前決定手段の決定結果が前記不利表示結果の導出を許容する不利決定結果（リプレイGR(1)～(6)）である場合に、前記導出操作手段（ストップスイッチ 8L、8C、8R）が複数の操作態様のうち予め定められた複数の回避条件の全てを満たす操作態様（停止順）にて操作された場合に前記不利表示結果以外の表示結果（リプレイ(2)の入賞態様）を導出させる制御を行い、前記導出操作手段（ストップスイッチ 8L、8C、8R）の操作態様（停止順）が前記複数の回避条件の 1 つでも満たさない場合に前記不利表示結果（リプレイ(3)～(8)の入賞態様）を導出させる制御を行う導出制御手段と、

前記特定遊技状態（RT(0)）において前記事前決定手段の決定結果が前記不利決定結果（リプレイGR(1)～(6)）である場合に、前記不利表示結果（リプレイ(3)～(8)の入賞態様）の回避条件を特定可能な情報（停止順）を報知する条件報知手段（リプレイナビ）と、

遊技に関連する所定条件が成立したことを条件に前記条件報知手段を作動させる作動権利（ナビ権利 1）を付与する作動権利付与手段と、

前記特定遊技状態（RT(0)）において前記事前決定手段の決定結果が前記不利決定結果（リプレイGR(1)～(6)）である場合に、前記条件報知手段の報知態様として全部報知、一部報知、非報知のいずれかを選択する報知態様選択手段と、

を備え、

前記条件報知手段は、

前記作動権利（ナビ権利 1）が付与されていない状態では、前記報知態様選択手段が前記全部報知を選択した場合に前記複数の回避条件の全てを特定可能な情報（第 1 停止リール、第 2 停止リール、第 3 停止リールの全て）を報知し、前記報知態様選択手段が前記一部報知を選択した場合に前記複数の回避条件のうちの一部を特定可能な情報（第 1 停止リール、第 2 停止リール、第 3 停止リールの一部）を報知し、前記報知態様選択手段が前記非報知を選択した場合に前記回避条件を報知せず、

前記作動権利（ナビ権利 1）が付与されている状態では、前記報知態様選択手段が前記全部報知を選択した場合に該作動権利（ナビ権利 1）を消費せずに前記複数の回避条件の全てを特定可能な情報（第 1 停止リール、第 2 停止リール、第 3 停止リールの全て）を報知し、前記報知態様選択手段が前記一部報知を選択した場合または前記非報知を選択した

場合に該作動権利（ナビ権利１）を消費して前記複数の回避条件の全てを特定可能な情報（第１停止ルール、第２停止ルール、第３停止ルールの全て）を報知し、

前記スロットマシンは、前記作動権利が付与されている状態で、前記報知態様選択手段が前記全部報知を選択した場合に、該作動権利を消費せずに前記条件報知手段により前記複数の回避条件の全てを特定可能な情報の報知が行われたことを特定可能に報知する権利未消費報知手段をさらに備える

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定遊技状態において事前決定手段の決定結果が不利表示結果の導出を許容する不利決定結果であり、全部報知が選択された場合には、不利表示結果の回避条件全てが特定可能に報知されるため、報知された内容に応じて導出操作手段の操作を行うことにより不利表示結果の導出を回避して不利遊技状態への移行を回避することが可能となる。また、一部報知が選択された場合でも、不利表示結果の回避条件の一部が特定可能に報知されるため、非報知が選択された場合よりも高い割合で不利表示結果の導出を回避して不利遊技状態への移行を回避することができる。

また、作動権利が付与されている状態で一部報知や非報知が選択された場合には、作動権利を消費して不利表示結果の回避条件全てが特定可能に報知されるため、一部報知や非報知が選択された場合であっても報知された内容に応じて導出操作手段の操作を行うことにより確実に不利表示結果の導出を回避して不利遊技状態への移行を回避することが可能となるため、遊技者にとって不利益となってしまうことがない。

また、作動権利が付与されている状態で全部報知が選択された場合には、作動権利を消費せずに不利表示結果の回避条件全てが特定可能に報知されるため、全部報知が作動権利の有無と関係なく選択されたにも関わらず、作動権利が消費されてしまうことがなく、全部報知が選択されたことが遊技者にとって無駄となってしまうことがない。

【手続補正９】

【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】

尚、手段１、２において所定数の賭数とは、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、手段１、２において導出操作手段の操作態様とは、複数定められた導出操作手段の操作タイミングや、複数の導出操作手段の操作順などが該当する。

また、手段１、２において前記複数の導出条件（回避条件）のうちの一部を特定可能な情報を報知する一部報知とは、例えば、３つの導出条件（回避条件）のうちいずれか１つまたは２つの導出条件（回避条件）のみを報知することなどである。

また、手段１、２において作動権利を消費せずに前記複数の導出条件（回避条件）の全てを特定可能な情報を報知するとは、作動権利を減ずることなく前記複数の導出条件（回避条件）の全てを特定可能な情報を報知するものであっても良いし、作動権利を減じるが、その分を前または後に加算することで実質的に作動権利を消費せずに前記複数の導出条件（回避条件）の全てを特定可能な情報を報知するものであっても良い。

【手続補正１０】

【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のスロットマシンは、手段１または２に記載のスロットマシンであって

、

前記作動権利付与手段は、

前記導出操作手段（ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R）の操作態様に関連しない第 1 の決定条件（B B（1）～（3）当選）が成立したことを条件に前記作動権利（ナビ権利 1）を付与する第 1 の作動権利付与手段と、

前記導出操作手段（ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R）の操作態様が所定の条件を満たすことを含む第 2 の決定条件（B B 中のリプレイ G R（1）～（6）が当選したことによるリプレイ（2）入賞時）が成立したことを条件に前記作動権利（ナビ権利 1）を付与する第 2 の作動権利付与手段と、

を含む

ことを特徴としている。

この特徴によれば、導出操作手段の操作態様によらず作動権利が付与される場合と、導出操作手段が所定の条件を満たすことにより作動権利が付与される場合と、の双方があり、前者では遊技者の技術介入によらず作動権利が付与されるため、遊技者の選択によって結果が変化せず、安心して遊技を行うことができるうえに、後者では遊技者の技術介入を反映して作動権利が付与されるため、遊技への参加意欲を高めることができる。

【手続補正 1 1】

【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】

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

前記第 2 の作動権利付与手段は、前記第 2 の決定条件が成立したとき（B B 中のリプレイ G R（1）～（6）が当選したことによるリプレイ（2）入賞時）に、1 つ以上の前記作動権利（ナビ権利 1）を必ず付与する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、導出操作手段が所定の条件を満たせば、1 つ以上の作動権利が必ず保証されることとなるため、遊技者に対して積極的に技術介入を促すことができる。

【手続補正 1 2】

【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】

本発明の手段 5のスロットマシンは、手段 1～手段 4のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記作動権利は、第 1 の作動権利（ナビ権利 1）及び該第 1 の作動権利よりも遊技者にとって有利な第 2 の作動権利（ナビ権利 2）を含み、

前記条件報知手段は、前記第 1 の作動権利（ナビ権利 1）よりも前記第 2 の作動権利（ナビ権利 2）を優先して消費する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、まず、遊技者にとって有利度の高い作動権利から消化されることとなるため、例えば、遊技の時間が限られている場合であっても遊技者が被る損失を最小限に留めることができる。

【手続補正 1 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 0 0

【補正方法】変更

【補正の内容】

【 0 1 0 0 】

また、本実施例では、滑りコマ数として 0 ~ 4 の値が定められており、停止操作を検出してから最大 4 コマを引き込んでリールを停止させることが可能である。すなわち停止操作を検出した停止操作位置を含め、最大 5 コマの範囲から図柄の停止位置を指定できるようになっている。また、1 図柄分リールを移動させるのに 1 コマの移動が必要であるので、停止操作を検出してから最大 4 図柄を引き込んでリールを停止させることが可能であり、停止操作を検出した停止操作位置を含め、最大 5 図柄の範囲から図柄の停止位置を指定できることとなる。

【 手続補正 1 4 】

【 補正対象書類名 】 明細書

【 補正対象項目名 】 0 1 6 1

【 補正方法 】 変更

【 補正の内容 】

【 0 1 6 1 】

R T (1) は、特別役が当選していない R T (0) においてリプレイ (3) ~ (8) のいずれかが入賞したときに移行し、途中で特別役が当選していたか否かに関わらず規定ゲーム数 (本実施例では 1 0 0 0 G) 消化して R T (0) に移行するか、途中で特別役に当選し、規定ゲーム数消化前に特別役が入賞することで終了する。R T (1) における再遊技役の当選確率は、通常確率 (約 1 / 7 . 2 5) であり、1 ゲームあたりのメダルの払出率が 1 未満となる。また、R T (1) では、リプレイ G R (1) ~ (6) が内部抽選の対象外となる。

【 手続補正 1 5 】

【 補正対象書類名 】 明細書

【 補正対象項目名 】 0 1 6 2

【 補正方法 】 変更

【 補正の内容 】

【 0 1 6 2 】

R T (2) は、特別役が当選していない R T (0) においてリプレイ (2) が入賞したときに移行し、途中で特別役が当選していたか否かに関わらず規定ゲーム数 (本実施例では 3 0 G) 消化して R T (0) に移行するか、途中で特別役に当選し、規定ゲーム数消化前に特別役が入賞することで終了する。R T (2) における再遊技役の当選確率は、R T (0) よりもさらに高確率 (約 1 / 1 . 3 3) であり、1 ゲームあたりのメダルの払出率が 1 以上となる。また、R T (2) では、リプレイ G R (1) ~ (6) が内部抽選の対象外となり、さらに特別役が持ち越されている場合を除き、リプレイ (2) 単独での抽選も対象外となる。