

【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】令和1年5月30日(2019.5.30)

【公開番号】特開2017-56134(P2017-56134A)

【公開日】平成29年3月23日(2017.3.23)

【年通号数】公開・登録公報2017-012

【出願番号】特願2015-185853(P2015-185853)

【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 2 D

【手続補正書】

【提出日】平成31年4月19日(2019.4.19)

【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】

複数のリールと、

複数のストップスイッチと、

演出表示手段と、

遊技に関する制御を行う主制御手段と、

演出に関する制御を行う副制御手段と

を備え、

前記主制御手段は、

役抽選を行う役抽選手段と、

カウンタ値を記憶可能な記憶手段と

を備え、

前記役抽選手段により決定される抽選結果として第一抽選結果と、第二抽選結果と、第三抽選結果とを少なくとも有し、

前記役抽選手段により第一抽選結果が決定された場合には、ストップスイッチの操作態様によって、第一の利益を付与する第一利益付与図柄組合せが停止表示する場合と、第一の利益を付与しない第一図柄組合せが停止表示する場合とを少なくとも有し、

前記役抽選手段により第二抽選結果が決定された場合には、ストップスイッチの操作態様によって、第二図柄組合せが停止表示する場合と、第二図柄組合せが停止表示しない場合とを少なくとも有し、

前記役抽選手段による抽選状態として、第一遊技状態と、第二遊技状態とを少なくとも有し、

報知遊技状態として、前記カウンタ値を減少させる場合を有する所定の報知遊技状態と、前記カウンタ値を減少させない特定の報知遊技状態とを少なくとも有し、

前記カウンタ値は、前記所定の報知遊技状態である状況下で遊技を実行可能な遊技実行可能数に関するものであり、

前記所定の報知遊技状態である状況下において、前記役抽選手段により第一抽選結果が決定された遊技では、第一利益付与図柄組合せが停止表示するためのストップスイッチの操作態様を報知可能であり、

前記特定の報知遊技状態である状況下において、前記役抽選手段により第一抽選結果が決定された遊技では、前記カウンタ値を減少させることなく第一利益付与図柄組合せが停止表示するためのストップスイッチの操作態様を報知可能であり、

前記特定の報知遊技状態である状況下において、前記役抽選手段により第二抽選結果が決定された遊技において、第二図柄組合せが停止表示するためのストップスイッチの操作態様を報知したにもかかわらず異なる操作態様にてストップスイッチが操作された場合であっても、前記所定の報知遊技状態を開始することを示す演出を実行可能とし、その遊技の次遊技は、前記所定の報知遊技状態の遊技となり得るよう構成されており、

第一遊技状態であり、且つ、前記所定の報知状態である状況下のときに第三抽選結果が決定された場合と、第二遊技状態であり、且つ、前記所定の報知状態である状況下のときに第三抽選結果が決定された場合とでは、カウンタ値の増加期待値が同じになるよう構成されている

ことを特徴とする回胴式遊技機。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

本態様に係る回胴式遊技機は、
複数のリールと、
複数のストップスイッチと、
演出表示手段と、
遊技に関する制御を行う主制御手段と、
演出に関する制御を行う副制御手段と
を備え、

前記主制御手段は、
役抽選を行う役抽選手段と、
カウンタ値を記憶可能な記憶手段と
を備え、

前記役抽選手段により決定される抽選結果として第一抽選結果と、第二抽選結果と、第三抽選結果とを少なくとも有し、

前記役抽選手段により第一抽選結果が決定された場合には、ストップスイッチの操作態様によって、第一の利益を付与する第一利益付与図柄組合せが停止表示する場合と、第一の利益を付与しない第一図柄組合せが停止表示する場合とを少なくとも有し、

前記役抽選手段により第二抽選結果が決定された場合には、ストップスイッチの操作態様によって、第二図柄組合せが停止表示する場合と、第二図柄組合せが停止表示しない場合とを少なくとも有し、

前記役抽選手段による抽選状態として、第一遊技状態と、第二遊技状態とを少なくとも有し、

報知遊技状態として、前記カウンタ値を減少させる場合を有する所定の報知遊技状態と、前記カウンタ値を減少させない特定の報知遊技状態とを少なくとも有し、

前記カウンタ値は、前記所定の報知遊技状態である状況下で遊技を実行可能な遊技実行可能数に関するものであり、

前記所定の報知遊技状態である状況下において、前記役抽選手段により第一抽選結果が決定された遊技では、第一利益付与図柄組合せが停止表示するためのストップスイッチの操作態様を報知可能であり、

前記特定の報知遊技状態である状況下において、前記役抽選手段により第一抽選結果が決定された遊技では、前記カウンタ値を減少させることなく第一利益付与図柄組合せが停

止表示するためのストップスイッチの操作態様を報知可能であり、

前記特定の報知遊技状態である状況下において、前記役抽選手段により第二抽選結果が決定された遊技において、第二図柄組合せが停止表示するためのストップスイッチの操作態様を報知したにもかかわらず異なる操作態様にてストップスイッチが操作された場合であっても、前記所定の報知遊技状態を開始することを示す演出を実行可能とし、その遊技の次遊技は、前記所定の報知遊技状態の遊技となり得るよう構成されており、

第一遊技状態であり、且つ、前記所定の報知状態である状況下のときに第三抽選結果が決定された場合と、第二遊技状態であり、且つ、前記所定の報知状態である状況下のときに第三抽選結果が決定された場合とでは、カウンタ値の増加期待値が同じになるよう構成されている

ことを特徴とする回胴式遊技機である。

<付記>

尚、本態様とは異なる別態様について以下に列記しておくが、これらには何ら限定されることなく実施することが可能である。

本別態様に係る回胴式遊技機は、

複数のリール（例えば、リールM50）と、

複数のストップスイッチ（例えば、停止ボタンD40）と、

役抽選を行う役抽選手段（例えば、ステップ1257の処理）と、

所定の情報を記憶可能な記憶手段（例えば、ステップ1206の処理）とを備え、

所定の条件を満たすことにより、報知状態に制御可能であり、

報知状態に制御されている状況下において、少なくとも前記役抽選手段（例えば、ステップ1257の処理）により所定役が当選した遊技で、ストップスイッチ（例えば、停止ボタンD40）の操作態様を報知可能であり、

前記記憶手段（例えば、ステップ1206の処理）に記憶されているカウンタ値が所定値となつたことに基づいて、報知状態を終了するように構成されており、

再遊技役の当選確率が異なる遊技状態として、第一遊技状態と、第一遊技状態よりも再遊技役の当選確率が高い第二遊技状態と、第一遊技状態よりも再遊技役の当選確率が高い第三遊技状態とを少なくとも有し、

遊技状態が第一遊技状態、又は、第二遊技状態である状況下において、前記役抽選手段（例えば、ステップ1257の処理）により特別役が当選したことにに基づいて第三遊技状態へ移行し、前記特別役に対応する図柄組合せが停止表示されるまで第三遊技状態を維持するよう構成されており、

第三遊技状態における再遊技の当選確率は、1ゲームで得られる遊技媒体の期待数が、1ゲームを行う際の遊技媒体の投入数よりも小さくなるよう構成されており、

第一遊技状態であり、且つ、報知状態である状況下において、特定の再遊技役が当選したことにに基づいてカウンタ値が増加する場合を有するように構成されており、

第三遊技状態であり、且つ、報知状態である状況下において、前記特定の再遊技役が当選したことにに基づいてカウンタ値が増加する場合を有するように構成されており、

第一遊技状態であり、且つ、報知状態である状況下よりも、第三遊技状態であり、且つ、報知状態である状況下の方が、前記特定の再遊技役が当選した場合におけるカウンタ値の増加期待値が大きくなるよう構成されている

ことを特徴とする回胴式遊技機である。

また、

複数のリール（例えば、リールM50）と、

複数のストップスイッチ（例えば、停止ボタンD40）と、

役抽選を行う役抽選手段（例えば、ステップ1257の処理）と、

所定の情報を記憶可能な記憶手段（例えば、ステップ1206の処理）とを備え、

所定の条件を満たすことにより、報知状態に制御可能であり、

報知状態に制御されている状況下において、少なくとも前記役抽選手段（例えば、ステップ1257の処理）により所定役が当選した遊技で、ストップスイッチ（例えば、停止ボタンD40）の操作態様を報知可能であり、

前記記憶手段（例えば、ステップ1206の処理）に記憶されているカウンタ値が所定値となつたことに基づいて、報知状態を終了するように構成されており、

再遊技役の確率が異なる遊技状態として、第一遊技状態と、第一遊技状態よりも再遊技役の当選確率が高い第二遊技状態と、第一遊技状態よりも再遊技役の当選確率が高い第三遊技状態とを少なくとも有し、

遊技状態が第一遊技状態、又は、第二遊技状態である状況下において、前記役抽選手段（例えば、ステップ1257の処理）により特別役が当選したことにに基づいて第三遊技状態へ移行し、前記特別役に対応する図柄組合せが停止表示されるまで第三遊技状態を維持するよう構成されており、

第三遊技状態における再遊技の当選確率は、1ゲームで得られる遊技媒体の期待数が、1ゲームを行う際の遊技媒体の投入数よりも小さくなるよう構成されており、

第一遊技状態であり、且つ、報知状態である状況下において、特定の再遊技役が当選したことにに基づいてカウンタ値が増加する場合を有するように構成されており、

第三遊技状態であり、且つ、報知状態である状況下において、前記特定の再遊技役が当選したことにに基づいてカウンタ値が増加する場合を有するように構成されており、

第一遊技状態であり、且つ、報知状態である状況下のときと、第三遊技状態であり、且つ、報知状態である状況下のときとでは、前記特定の再遊技役が当選した場合におけるカウンタ値の増加期待値が同じになるよう構成されている

ことを特徴とする回胴式遊技機であってもよい。

また、

複数のリール（例えば、リールM50）と、

複数のストップスイッチ（例えば、停止ボタンD40）と、

役抽選を行う役抽選手段（例えば、ステップ1257の処理）と、

所定の情報を記憶可能な記憶手段（例えば、ステップ1206の処理）とを備え、

所定の条件を満たすことにより、報知状態に制御可能であり、

報知状態に制御されている状況下において、少なくとも前記役抽選手段（例えば、ステップ1257の処理）により所定役が当選した遊技で、ストップスイッチ（例えば、停止ボタンD40）の操作態様を報知可能であり、

前記記憶手段（例えば、ステップ1206の処理）に記憶されているカウンタ値が所定値となつたことに基づいて、報知状態を終了するように構成されており、

再遊技役の確率が異なる遊技状態として、第一遊技状態と、第一遊技状態よりも再遊技役の当選確率が高い第二遊技状態と、第一遊技状態よりも再遊技役の当選確率が高い第三遊技状態とを少なくとも有し、

遊技状態が第一遊技状態、又は、第二遊技状態である状況下において、前記役抽選手段（例えば、ステップ1257の処理）により特別役が当選し前記特別役に対応する図柄組合せが停止表示されなかったことにに基づいて第三遊技状態へ移行し、前記特別役に対応する図柄組合せが停止表示されるまで第三遊技状態を維持するよう構成されており、

第三遊技状態における再遊技の当選確率は、1ゲームで得られる遊技媒体の期待数が、1ゲームを行う際の遊技媒体の投入数よりも小さくなるよう構成されており、

第一遊技状態であり、且つ、報知状態である状況下において、特定の再遊技役が当選したことにに基づいてカウンタ値が増加する場合を有するように構成されており、

第三遊技状態であり、且つ、報知状態である状況下において、前記特定の再遊技役が当選したことにに基づいてカウンタ値が増加する場合を有するように構成されており、

第一遊技状態であり、且つ、報知状態である状況下よりも、第三遊技状態であり、且つ、報知状態である状況下の方が、前記特定の再遊技役が当選した場合におけるカウンタ値の増加期待値が大きくなるよう構成されている

ことを特徴とする回胴式遊技機であってもよい。

また、

複数のリール（例えば、リールM50）と、

複数のストップスイッチ（例えば、停止ボタンD40）と、

役抽選を行う役抽選手段（例えば、ステップ1257の処理）と、

所定の情報を記憶可能な記憶手段（例えば、ステップ1206の処理）と
を備え、

所定の条件を満たすことにより、報知状態に制御可能であり、

報知状態に制御されている状況下において、少なくとも前記役抽選手段（例えば、ステップ1257の処理）により所定役が当選した遊技で、ストップスイッチ（例えば、停止ボタンD40）の操作様式を報知可能であり、

前記記憶手段（例えば、ステップ1206の処理）に記憶されているカウンタ値が所定値となつたことに基づいて、報知状態を終了するように構成されており、

再遊技役の確率が異なる遊技状態として、第一遊技状態と、第一遊技状態よりも再遊技役の当選確率が高い第二遊技状態と、第一遊技状態よりも再遊技役の当選確率が高い第三遊技状態とを少なくとも有し、

遊技状態が第一遊技状態、又は、第二遊技状態である状況下において、前記役抽選手段（例えば、ステップ1257の処理）により特別役が当選し前記特別役に対応する図柄組合せが停止表示されなかつたことに基づいて第三遊技状態へ移行し、前記特別役に対応する図柄組合せが停止表示されるまで第三遊技状態を維持するよう構成されており、

第三遊技状態における再遊技の当選確率は、1ゲームで得られる遊技媒体の期待数が、1ゲームを行う際の遊技媒体の投入数よりも小さくなるよう構成されており、

第一遊技状態であり、且つ、報知状態である状況下において、特定の再遊技役が当選したことに基づいてカウンタ値が増加する場合を有するように構成されており、

第三遊技状態であり、且つ、報知状態である状況下において、前記特定の再遊技役が当選したことに基づいてカウンタ値が増加する場合を有するように構成されており、

第一遊技状態であり、且つ、報知状態である状況下のときと、第三遊技状態であり、且つ、報知状態である状況下のときとでは、前記特定の再遊技役が当選した場合におけるカウンタ値の増加期待値が同じになるよう構成されている

ことを特徴とする回胴式遊技機であってもよい。