

【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26年8月28日(2014.8.28)

【公開番号】特開2012-120612(P2012-120612A)

【公開日】平成24年6月28日(2012.6.28)

【年通号数】公開・登録公報2012-025

【出願番号】特願2010-272256(P2010-272256)

【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 6 F

A 6 3 F 5/04 5 1 6 E

A 6 3 F 5/04 5 1 4 E

【手続補正書】

【提出日】平成26年7月11日(2014.7.11)

【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】

周囲に複数の図柄が付された複数の回転リールと、  
 全ての回転リールの回転を開始させるためのスタートスイッチと、  
 各回転リールに対応して設けられ、かつ各回転リールの回転を停止させるためのストップスイッチと、  
 複数の役のいずれかに当選か又はハズレかの役抽選を行う役抽選手段と、  
 役抽選手段による役抽選の結果およびストップスイッチの操作に基づいて、回転リールの回転を適位置で停止させる停止制御を行う停止制御手段と、を備える遊技機であって、  
 遊技状態として、  
 第 1 状態と、  
 第 1 状態よりも遊技者にとって有利な状態である第 2 状態と、を備え、  
 役として、  
 第 1 役と、  
 第 1 役とは異なる図柄の組み合わせにより構成される第 2 役と、を備え、  
第 1 状態と第 2 状態との間で遊技状態の移行を制御する遊技状態移行制御手段を備え、  
 役抽選手段は、  
 第 2 状態において、少なくとも第 1 役と第 2 役とを含む複数の重複当選役を役抽選の対象とし、  
 遊技状態移行制御手段は、  
第 2 状態において前記第 1 役と第 2 役とを少なくとも含む重複当選役に当選した場合、  
第 2 役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示する順序でストップス  
イッチが操作された場合に、遊技状態を第 2 状態に維持するとともに、第 1 役を構成する  
図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示する順序でストップスイッチが操作され  
た場合に、遊技状態を第 2 状態から第 1 状態へ移行させるように形成されると共に、  
 前記遊技状態移行制御手段により、所定の状況下で、遊技状態が第 2 状態に移行された  
 場合には、この第 2 状態において、役抽選により複数の重複当選役のいずれかに当選した

ときに、各重複当選役に応じて、停止制御手段により、第 1 役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示されることとなる、ストップスイッチの操作順序を遊技者に報知する第 1 役操作順序報知演出、又は、停止制御手段により、第 2 役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示されることとなる、ストップスイッチの操作順序を遊技者に報知する第 2 役操作順序報知演出を実行する操作順序報知演出実行手段を備えることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

遊技状態として、

第 1 状態よりも遊技者にとって有利な状態であって、第 2 状態とは異なる第 3 状態を備え、

役として、

第 1 役及び第 2 役とは異なる図柄の組み合わせにより構成される第 3 役を備え、

役抽選手段は、

第 3 状態において、少なくとも第 2 役と第 3 役とを含む複数の重複当選役を役抽選の対象とし、

遊技状態移行制御手段は、

第 3 状態において前記第 2 役と第 3 役とを少なくとも含む重複当選役に当選した場合、第 2 役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示する順序でストップスイッチが操作された場合に、遊技状態を第 3 状態から第 2 状態へ移行させるとともに、第 3 役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示する順序でストップスイッチが操作された場合には、遊技状態を第 3 状態に維持するように形成されると共に、

前記遊技状態移行制御手段により、所定の状況下で、遊技状態が第 2 状態へ移行された後に、この第 2 状態から第 1 状態へ移行されることなく第 3 状態へ移行された場合には、この第 3 状態において、役抽選により少なくとも第 2 役と第 3 役とを含む重複当選役であって、複数の重複当選役のいずれかに当選したときに、第 2 役操作順序報知演出を実行するように形成されていることを特徴とする請求項 1 記載の遊技機。

【請求項 3】

遊技状態として、

第 1 状態よりも遊技者にとって有利な状態であって、第 2 状態とは異なる第 3 状態を備え、

役として、

第 1 役及び第 2 役とは異なる図柄の組み合わせにより構成される第 3 役を備え、

役抽選手段は、

第 3 状態において、少なくとも第 1 役と第 3 役とを含む複数の重複当選役を役抽選の対象とし、

遊技状態移行制御手段は、

第 3 状態において、第 1 役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示する順序でストップスイッチが操作された場合に、遊技状態を第 3 状態から第 1 状態へ移行させるとともに、第 3 役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示する順序でストップスイッチが操作された場合には、遊技状態を第 3 状態に維持するように形成されると共に、

遊技状態移行制御手段により、所定の状況下で、遊技状態が第 2 状態へ移行された後に、この第 2 状態から第 1 状態へ移行されることなく第 3 状態へ移行された場合には、この第 3 状態において、役抽選により少なくとも第 1 役と第 3 役とを含む重複当選役であって、複数の重複当選役のいずれかに当選したときに、第 1 役操作順序報知演出を実行するように形成されていることを特徴とする請求項 1 記載の遊技機。

【請求項 4】

遊技状態として、

第 1 状態よりも遊技者にとって有利な状態であって、第 2 状態とは異なる第 3 状態を備え、

役として、

第 1 役及び第 2 役とは異なる図柄の組み合わせにより構成される第 3 役を備え、  
役抽選手段は、

第 2 状態において、少なくとも第 1 役と第 2 役と第 3 役とを含む複数の重複当選役と、  
少なくとも第 1 役と第 2 役とを含む重複当選役であって、第 3 役が含まれない複数の重複  
当選役とを役抽選の対象とし、

第 3 状態において、少なくとも第 1 役と第 2 役と第 3 役とを含む複数の重複当選役を役  
抽選の対象とし、

停止制御手段は、

役抽選により少なくとも第 1 役と第 2 役と第 3 役とを含む重複当選役であって、複数の  
重複当選役のいずれかに当選した場合に、ストップスイッチの操作順序に応じて、第 1 役  
、第 2 役、又は第 3 役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示される  
ように停止制御を行い、

役抽選により少なくとも第 1 役と第 2 役とを含む重複当選役であって、第 3 の役が含ま  
れない複数の重複当選役のいずれかに当選した場合に、所定の操作順序でストップスイッ  
チが操作されたときに、第 1 役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表  
示されるように停止制御を行うとともに、他の操作順序でストップスイッチが操作された  
ときに、第 2 役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示されるように  
停止制御を行うように形成され、

遊技状態移行制御手段は、

第 2 状態において、第 3 役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示  
された場合に、遊技状態を第 2 状態から第 3 状態へ移行させるように形成されるとともに  
、

第 3 状態において、第 1 役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示  
された場合に、遊技状態を第 3 状態から第 1 状態へ移行させ、第 2 役を構成する図柄の組  
み合わせが有効入賞ライン上に停止表示された場合には、遊技状態を第 3 状態から第 2 状  
態へ移行させ、第 3 役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示された  
場合には、遊技状態を第 3 状態に維持するように形成されていることを特徴とする請求項  
1、2 又は 3 記載の遊技機。

#### 【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

各請求項に記載された発明は、上記した各目的を達成するためになされたものであり、  
本発明の特徴点を図面に示した発明の実施の形態を用いて、以下に説明する。

なお、符号は、発明の実施の形態において用いた符号を示し、本発明の技術的範囲を限  
定するものではない。

(請求項 1)

請求項 1 記載の発明は、周囲に複数の図柄が付された複数の回転リール45と、全ての回  
転リール45の回転を開始させるためのスタートスイッチ33と、各回転リール45に対応して  
設けられ、かつ各回転リール45の回転を停止させるためのストップスイッチ34と、複数の  
役のいずれかに当選か又はハズレかの役抽選を行う役抽選手段100と、役抽選手段100によ  
る役抽選の結果およびストップスイッチ34の操作に基づいて、回転リール45の回転を適位  
置で停止させる停止制御を行う停止制御手段120と、を備える遊技機であって、遊技状態  
として、第 1 状態と、第 1 状態よりも遊技者にとって有利な状態である第 2 状態と、を備  
え、役として、第 1 役と、第 1 役とは異なる図柄の組み合わせにより構成される第 2 役と  
、を備え、第 1 状態と第 2 状態との間で遊技状態の移行を制御する遊技状態移行制御手段  
を備え、役抽選手段は、第 2 状態において、少なくとも第 1 役と第 2 役とを含む複数の重

複当選役を役抽選の対象とし、遊技状態移行制御手段は、第2状態において前記第1役と第2役とを少なくとも含む重複当選役に当選した場合、第2役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示する順序でストップスイッチが操作された場合に、遊技状態を第2状態に維持するとともに、第1役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示する順序でストップスイッチが操作された場合に、遊技状態を第2状態から第1状態へ移行させるように形成されると共に、前記遊技状態移行制御手段により、所定の状況下で、遊技状態が第2状態に移行された場合には、この第2状態において、役抽選により複数の重複当選役のいずれかに当選したときに、各重複当選役に応じて、停止制御手段により、第1役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示されることとなる、ストップスイッチの操作順序を遊技者に報知する第1役操作順序報知演出、又は、停止制御手段により、第2役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示されることとなる、ストップスイッチの操作順序を遊技者に報知する第2役操作順序報知演出を実行する操作順序報知演出実行手段を備えることを特徴とする遊技状態として、第1状態と、第1状態よりも遊技者にとって有利な状態である第2状態と、を備え、役として、第1役と、第1役とは異なる図柄の組み合わせにより構成される第2役と、を備え、第1状態と第2状態との間で遊技状態の移行を制御する遊技状態移行制御手段140を備え、役抽選手段100は、第2状態において、少なくとも第1役と第2役とを含む複数の重複当選役を役抽選の対象とし、遊技状態移行制御手段140は、第2状態において前記第1役と第2役とを少なくとも含む重複当選役に当選した場合、第2役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示する順序でストップスイッチ34が操作された場合に、遊技状態を第2状態に維持するとともに、第1役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示する順序でストップスイッチ34が操作された場合に、遊技状態を第2状態から第1状態へ移行させるように形成されると共に、前記遊技状態移行制御手段140により、所定の状況下で、遊技状態が第2状態に移行された場合には、この第2状態において、役抽選により複数の重複当選役のいずれかに当選したときに、各重複当選役に応じて、停止制御手段120により、第1役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示されることとなる、ストップスイッチ34の操作順序を遊技者に報知する第1役操作順序報知演出、又は、停止制御手段により、第2役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示されることとなる、ストップスイッチ34の操作順序を遊技者に報知する第2役操作順序報知演出を実行する操作順序報知演出実行手段を備えることを特徴とする。

【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】

(請求項2)

請求項2記載の発明は、上記請求項1記載の発明の特徴に加え、遊技状態として、第1状態よりも遊技者にとって有利な状態であって、第2状態とは異なる第3状態を備え、役として、第1役及び第2役とは異なる図柄の組み合わせにより構成される第3役を備え、役抽選手段100は、第3状態において、少なくとも第2役と第3役とを含む複数の重複当選役を役抽選の対象とし、遊技状態移行制御手段140は、第3状態において前記第2役と第3役とを少なくとも含む重複当選役に当選した場合、第2役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示する順序でストップスイッチ34が操作された場合に、遊技状態を第3状態から第2状態へ移行させるとともに、第3役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示する順序でストップスイッチ34が操作された場合には、遊技状態を第3状態に維持するように形成されると共に、前記遊技状態移行制御手段140により、所定の状況下で、遊技状態が第2状態へ移行された後に、この第2状態から第1状態へ移行されることなく第3状態へ移行された場合には、この第3状態において、役抽

選により少なくとも第２役と第３役とを含む重複当選役であって、複数の重複当選役のいずれかに当選したときに、第２役操作順序報知演出を実行するように形成されていることを特徴とする。

【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】

すなわち本発明では、所定の状況下で、遊技状態が第１状態から第２状態へ移行された後に、この第２状態から第１状態へ移行されることなく第３状態へ移行された場合には、この第３状態において、役抽選により少なくとも第２役と第３役とを含む複数の重複当選役のいずれかに当選したときに、第２役操作順序報知演出を実行する。

（請求項３）

請求項３記載の発明は、上記請求項１記載の発明の特徴に加え、遊技状態として、第１状態よりも遊技者にとって有利な状態であって、第２状態とは異なる第３状態を備え、役として、第１役及び第２役とは異なる図柄の組み合わせにより構成される第３役を備え、役抽選手段100は、第３状態において、少なくとも第１役と第３役とを含む複数の重複当選役を役抽選の対象とし、遊技状態移行制御手段140は、第３状態において、第１役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示する順序でストップスイッチ34が操作された場合に、遊技状態を第３状態から第１状態へ移行させるとともに、第３役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示する順序でストップスイッチ34が操作された場合には、遊技状態を第３状態に維持するように形成されると共に、遊技状態移行制御手段140により、所定の状況下で、遊技状態が第２状態へ移行された後に、この第２状態から第１状態へ移行されることなく第３状態へ移行された場合には、この第３状態において、役抽選により少なくとも第１役と第３役とを含む重複当選役であって、複数の重複当選役のいずれかに当選したときに、第１役操作順序報知演出を実行するように形成されていることを特徴とする。

とともに、中停止スイッチ57又は右停止スイッチ58が最初に操作される順序で各ストップスイッチ34（56,57,58）が操作されると、ベル２８役に優先して、ストップスイッチ34の操作のタイミングに応じて、ベル３役、ベル４役、ベル８役、ベル１０役、ベル１４役、ベル１８役、ベル２０役、ベル２４役、及びベル２５役のうちのいずれかの役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示され得るように操作位置に対する停止位置が規定されている。