

【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11月19日 (2015.11.19)

【公開番号】特開2015-24152(P2015-24152A)

【公開日】平成27年2月5日 (2015.2.5)

【年通号数】公開・登録公報2015-008

【出願番号】特願2014-177746(P2014-177746)

【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9月30日 (2015.9.30)

【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】請求項 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【請求項 1】

複数種類の図柄を表示した複数のリールと、
 各前記リールに対応して設けられ、前記リールを停止させるときに遊技者が操作するストップスイッチと、
 役の抽選を行う役抽選手段と、
 前記リールの回転開始命令を受けたときに前記リールの回転を開始し、前記ストップスイッチが操作されたときに対応する前記リールを停止制御するリール制御手段と、
 前記ストップスイッチの操作情報を報知する報知制御手段と
 を備え、
 前記役抽選手段は、少なくとも、特定小役を含む第 1 重複当選と、前記特定小役を含む当選であって第 1 重複当選とは異なる第 2 重複当選と、特別役の当選と、リブレイの当選とを有するように役の抽選を行い、
 遊技状態として、前記特別役に当選していない非内部中遊技と、前記特別役に当選している内部中遊技と、前記特別役に対応する図柄の組合せが停止したときに実行される特別遊技とを有し、
 前記特定小役に対応する図柄の組合せが停止したときは、前記特定小役に対応する図柄の組合せの停止に応じた遊技媒体を遊技者に付与するように制御し、
 前記リブレイに対応する図柄の組合せが停止したときは、遊技者に再遊技を行わせるように制御し、
 前記非内部中遊技及び前記内部中遊技では、1 遊技あたりの遊技媒体の投入数は、第 1 規定数に設定され、
 前記特別遊技では、1 遊技あたりの遊技媒体の投入数は、第 2 規定数に設定され、
 前記役抽選手段は、
 前記非内部中遊技及び前記内部中遊技では、同一の確率で第 1 重複当選となるように役の抽選を行い、
 前記非内部中遊技及び前記内部中遊技では、同一の確率で第 2 重複当選となるように役の抽選を行い、
 前記内部中遊技では、前記非内部中遊技より高い確率で、前記リブレイに当選するように役の抽選を行い、
 前記特別遊技では、前記特定小役を含む複数の役に当選した状態となるように制御し、

前記リール制御手段は、

前記内部中遊技において第 1 重複当選となったときは、前記特別役に対応する図柄の組合せより、第 1 重複当選に係る役に対応する図柄の組合せを優先して停止させるように、前記リールを停止制御し、

前記内部中遊技において第 2 重複当選となったときは、前記特別役に対応する図柄の組合せより、第 2 重複当選に係る役に対応する図柄の組合せを優先して停止させるように、前記リールを停止制御し、

前記特定小役の配当は、1 遊技あたりの遊技媒体の投入数に応じて設定されており、

1 遊技あたりの遊技媒体の投入数が第 1 規定数のときは、前記特定小役の配当は、第 1 規定数より多い数に設定され、

1 遊技あたりの遊技媒体の投入数が第 2 規定数のときは、前記特定小役の配当は、第 2 規定数と同数以下に設定され、

前記報知制御手段は、前記内部中遊技における演出状態が所定の演出状態に制御されている場合において、第 1 重複当選となったときは、前記特定小役に対応する図柄の組合せが停止可能となる第 1 操作情報を報知し、第 2 重複当選となったときは、前記特定小役に対応する図柄の組合せが停止可能となる操作情報であって第 1 操作情報とは異なる第 2 操作情報を報知する

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】0001

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0001】

本発明は、ストップスイッチの操作情報を報知するスロットマシンに関するものである。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0002

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0002】

従来のスロットマシンにおいて、遊技者にとって有利となるストップスイッチの操作情報を報知するスロットマシンが知られている（特許文献 1 及び 2 参照）。

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0003

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0005

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0005】

本発明が解決しようとする課題は、所定の演出状態に制御した場合において、ストップスイッチの操作情報を報知したときに、遊技者が遊技媒体を獲得しやすくすることである。

【手続補正 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】 0 0 0 6

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 0 6 】

本発明は、以下の解決手段によって、上述の課題を解決する。なお、かっこ書きにて、対応する実施形態を示す。

請求項 1 の発明は、

複数種類の図柄を表示した複数（左、中、右の 3 個）のリール（ 3 1 ）と、

各前記リールに対応して設けられ、前記リールを停止させるときに遊技者が操作するストップスイッチ（ 4 2 ）と、

役の抽選を行う役抽選手段（ 6 1 ）と、

前記リールの回転開始命令を受けたときに前記リールの回転を開始し、前記ストップスイッチが操作されたときに対応する前記リールを停止制御するリール制御手段（ 6 4 ）と、

前記ストップスイッチの操作情報を報知する報知制御手段（ 8 2 ）とを備え、

前記役抽選手段は、少なくとも、特定小役（ベル 0 1）を含む第 1 重複当選（第 1 ベル当選）と、前記特定小役を含む当選であって第 1 重複当選とは異なる第 2 重複当選（第 2 ベル当選）と、特別役（MB）の当選と、リプレイの当選とを有するように役の抽選を行い、

遊技状態として、前記特別役に当選していない非内部中遊技と、前記特別役に当選している内部中遊技と、前記特別役に対応する図柄の組合せが停止したときに実行される特別遊技（MB 遊技）とを有し、

前記特定小役に対応する図柄の組合せ（「ベル」 - 「ベル」 - 「ベル」）が停止したときは、前記特定小役に対応する図柄の組合せの停止に応じた遊技媒体を遊技者に付与するように制御し、

前記リプレイに対応する図柄の組合せが停止したときは、遊技者に再遊技を行わせるように制御し、

前記非内部中遊技及び前記内部中遊技では、1 遊技あたりの遊技媒体の投入数は、第 1 規定数（3 枚）に設定され、

前記特別遊技では、1 遊技あたりの遊技媒体の投入数は、第 2 規定数（2 枚）に設定され、

前記役抽選手段は、

前記非内部中遊技及び前記内部中遊技では、同一の確率で第 1 重複当選となるように役の抽選を行い、

前記非内部中遊技及び前記内部中遊技では、同一の確率で第 2 重複当選となるように役の抽選を行い、

前記内部中遊技では、前記非内部中遊技より高い確率で、前記リプレイに当選するように役の抽選を行い、

前記特別遊技では、前記特定小役を含む複数の役に当選した状態となるように制御し、前記リール制御手段は、

前記内部中遊技において第 1 重複当選となったときは、前記特別役に対応する図柄の組合せより、第 1 重複当選に係る役に対応する図柄の組合せを優先して停止させるように、前記リールを停止制御し、

前記内部中遊技において第 2 重複当選となったときは、前記特別役に対応する図柄の組合せより、第 2 重複当選に係る役に対応する図柄の組合せを優先して停止させるように、前記リールを停止制御し、

前記特定小役の配当は、1 遊技あたりの遊技媒体の投入数に応じて設定されており、

1 遊技あたりの遊技媒体の投入数が第 1 規定数のときは、前記特定小役の配当は、第 1 規定数より多い数（9 枚）に設定され、

1 遊技あたりの遊技媒体の投入数が第 2 規定数のときは、前記特定小役の配当は、第 2 規定数と同数以下（2 枚）に設定され、

前記報知制御手段は、前記内部中遊技における演出状態（サブ遊技状態）が所定の演出状態（A T 遊技）に制御されている場合において、第 1 重複当選となったときは、前記特定小役に対応する図柄の組合せが停止可能となる第 1 操作情報（左第 1 停止の押し順）を報知し、第 2 重複当選となったときは、前記特定小役に対応する図柄の組合せが停止可能となる操作情報であって第 1 操作情報とは異なる第 2 操作情報（中左右の押し順）を報知する

ことを特徴とする。

【手続補正 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 7

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 7】

本発明によれば、内部中遊技では、リプレイの当選確率が非内部中遊技より高くなる。また、内部中遊技では、第 1 重複当選時には、特別役より第 1 重複当選に係る役に対応する図柄の組合せを優先して停止させ、第 2 重複当選時には、特別役より第 2 重複当選に係る役に対応する図柄の組合せを優先して停止させる。このため、内部中遊技に滞在しやすくなる。

さらに、内部中遊技では、特定小役の配当が、遊技媒体の投入数より多くなる。そして、内部中遊技において所定の演出状態のときは、第 1 重複当選時には、特定小役に対応する図柄の組合せが停止可能となる第 1 操作情報を報知し、第 2 重複当選時には、特定小役に対応する図柄の組合せが停止可能となる第 2 操作情報を報知する。これにより、所定の演出状態のときに、遊技者が遊技媒体を獲得しやすくなることができる。