

【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2年3月12日(2020.3.12)

【公開番号】特開2019-213949(P2019-213949A)
 【公開日】令和1年12月19日(2019.12.19)
 【年通号数】公開・登録公報2019-051
 【出願番号】特願2019-173781(P2019-173781)
 【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 5/04 6 1 1 A

A 6 3 F 5/04 6 0 2 A

A 6 3 F 5/04 6 9 9

A 6 3 F 7/02 3 3 4

【手続補正書】

【提出日】令和2年1月29日(2020.1.29)

【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、
賭数の設定に使用可能な遊技用価値を記憶する遊技用価値記憶手段と、
1ゲームに対して設定されている賭数を記憶する賭数記憶手段と、
再遊技表示結果が導出されたときに、遊技者所有の遊技用価値を消費することなく次のゲームが開始可能となるように賭数を設定する再遊技導出時設定手段と、
遊技者により投入された遊技媒体の流下経路を外部に排出される排出側経路または内部に取り込む取込側経路に切り替える経路切替手段と、
前記経路切替手段の制御を行う切替制御手段とを備え、
前記スロットマシンは、
ゲームが行われているときにおいて遊技者により遊技媒体が投入された場合、前記賭数記憶手段に記憶されている賭数を更新することも前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値を更新することもなく、
前記再遊技表示結果が導出されずにゲームが終了した後において遊技者により遊技媒体が投入された場合、前記賭数記憶手段に記憶されている賭数が予め定められた上限数未満であるときには前記賭数記憶手段に記憶されている賭数を更新し、当該上限数に達しているときには前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値を更新し、
前記再遊技表示結果が導出されてゲームが終了した後から前記再遊技導出時設定手段により賭数が設定されて次のゲームが開始可能となるまでにおいて遊技者により遊技媒体が投入された場合、前記賭数記憶手段に記憶されている賭数を更新することも前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値を更新することもなく、当該再遊技導出時設定手段により賭数が設定されて次のゲームが開始可能となった以降において遊技者により遊技媒体が投入された場合、前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値を更新す

ることが可能であり、

前記切替制御手段は、

前記再遊技表示結果が導出されずにゲームが終了した後、前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値が上限数に達しているか否かを判定することなく、遊技媒体の投入が可能である旨の設定を行う第1可能設定処理を行い、

前記再遊技表示結果が導出されてゲームが終了し、前記再遊技導出時設定手段により賭数が設定された後、遊技媒体の投入が検出されたか否かを判定する前に、前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値が上限数に達しているか否かを判定し、前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値が上限数に達していない場合には、遊技媒体の投入が可能である旨の設定を行う第2可能設定処理を行い、前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値が上限数に達している場合には、遊技媒体の投入が不可である旨の設定を行う第1不可設定処理を行い、

賭数が設定された後、遊技媒体が投入可能な状態において遊技媒体の投入が検出されたときに、前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値が上限数に達するか否かを判定し、前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値が上限数に達する場合には、遊技媒体の投入が不可である旨の設定を行う第2不可設定処理を行い、

前記再遊技表示結果が導出されずにゲームが終了し、前記賭数記憶手段に記憶されている賭数が上限数に到達した後、遊技媒体が投入可能な状態において遊技媒体の投入が検出されたときにも、前記再遊技表示結果が導出されてゲームが終了し、前記再遊技導出時設定手段により賭数が設定された後、遊技媒体が投入可能な状態において遊技媒体の投入が検出されたときにも、前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値が上限数に達するか否かを共通の判定処理により判定し、前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値が上限数に達する場合には、共通の前記第2不可設定処理を行い、

前記第1不可設定処理が行われた場合にも前記第2不可設定処理が行われた場合にも共通の切替処理を行うことで、遊技媒体の投入が不可である旨の設定がされている場合に、遊技者により投入された遊技媒体の流下経路が排出側経路となるように前記経路切替手段の制御を行い、

前記第1可能設定処理が行われた場合にも前記第2可能設定処理が行われた場合にも共通の前記切替処理を行うことで、遊技媒体の投入が可能である旨の設定がされている場合に、遊技者により投入された遊技媒体の流下経路が取込側経路となるように前記経路切替手段の制御を行い、

開閉可能な開閉部材と、

前記開閉部材の開閉を検出する開閉検出手段と、

遊技者の操作を受け付ける操作受付手段と、

前記操作受付手段により受け付けられた遊技者の操作に基づき遊技に関する設定を行うことが可能な特定設定手段と、

前記開閉検出手段により前記開閉部材の開放が検出されているときに、前記特定設定手段による設定を禁止する禁止手段と、を備える、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、所定の遊技を行うスロットマシンに関する。

【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】

【 0 0 0 2 】

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、可変表示部が変動表示して停止した後に導出された表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシンがある。

【 手続補正 4 】

【 補正対象書類名 】 明細書

【 補正対象項目名 】 0 0 0 3

【 補正方法 】 変更

【 補正の内容 】

【 0 0 0 3 】

現在行われた単位遊技における賭数（ベット枚数）を維持したまま、更なる所定の枚数のメダルを賭けの対象とすることなく、再び単位遊技を行えるようにした役である再遊技役を有するスロットマシンがあった（たとえば、特許文献 1 参照）。

【 手続補正 5 】

【 補正対象書類名 】 明細書

【 補正対象項目名 】 0 0 0 5

【 補正方法 】 変更

【 補正の内容 】

【 0 0 0 5 】

この発明は、違和感を抱かせることなく、リプレイ入賞が発生した後における遊技者の利便性を向上させることを目的とする。

【 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 】

より具体的には、リプレイ入賞が発生した後であってリプレイゲームが開始（リール回転開始）されるまでの間に投入されたメダルであっても、リプレイ入賞による賭数設定（自動 B E T）がされて次のリプレイゲームが開始可能な状態となってから後に検出されたメダルである場合にはクレジットに加算させることで、リプレイ入賞が発生した後におけるクレジット加算が賭数設定よりも先に行われてしまうことを防止でき、その結果、違和感を抱かせることなく、リプレイ入賞が発生した後における遊技者の利便性を向上させ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 】 0 0 0 7

【 補正方法 】 変更

【 補正の内容 】

【 0 0 0 7 】

（ A ） 上記課題を解決するために、本発明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、
賭数の設定に使用可能な遊技用価値を記憶する遊技用価値記憶手段と、
1 ゲームに対して設定されている賭数を記憶する賭数記憶手段と、
再遊技表示結果が導出されたときに、遊技者所有の遊技用価値を消費することなく次のゲームが開始可能となるように賭数を設定する再遊技導出時設定手段と、
遊技者により投入された遊技媒体の流下経路を外部に排出される排出側経路または内部に取り込む取込側経路に切り替える経路切替手段と、

前記経路切替手段の制御を行う切替制御手段とを備え、
前記スロットマシンは、

ゲームが行われているときにおいて遊技者により遊技媒体が投入された場合、前記賭数記憶手段に記憶されている賭数を更新することも前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値を更新することもなく、

前記再遊技表示結果が導出されずにゲームが終了した後において遊技者により遊技媒体が投入された場合、前記賭数記憶手段に記憶されている賭数が予め定められた上限数未満であるときには前記賭数記憶手段に記憶されている賭数を更新し、当該上限数に達しているときには前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値を更新し、

前記再遊技表示結果が導出されてゲームが終了した後から前記再遊技導出時設定手段により賭数が設定されて次のゲームが開始可能となるまでにおいて遊技者により遊技媒体が投入された場合、前記賭数記憶手段に記憶されている賭数を更新することも前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値を更新することもなく、当該再遊技導出時設定手段により賭数が設定されて次のゲームが開始可能となった以降において遊技者により遊技媒体が投入された場合、前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値を更新することが可能であり、

前記切替制御手段は、

前記再遊技表示結果が導出されずにゲームが終了した後、前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値が上限数に達しているか否かを判定することなく、遊技媒体の投入が可能である旨の設定を行う第1可能設定処理を行い、

前記再遊技表示結果が導出されてゲームが終了し、前記再遊技導出時設定手段により賭数が設定された後、遊技媒体の投入が検出されたか否かを判定する前に、前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値が上限数に達しているか否かを判定し、前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値が上限数に達していない場合には、遊技媒体の投入が可能である旨の設定を行う第2可能設定処理を行い、前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値が上限数に達している場合には、遊技媒体の投入が不可である旨の設定を行う第1不可設定処理を行い、

賭数が設定された後、遊技媒体が投入可能な状態において遊技媒体の投入が検出されたときに、前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値が上限数に達するか否かを判定し、前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値が上限数に達する場合には、遊技媒体の投入が不可である旨の設定を行う第2不可設定処理を行い、

前記再遊技表示結果が導出されずにゲームが終了し、前記賭数記憶手段に記憶されている賭数が上限数に到達した後、遊技媒体が投入可能な状態において遊技媒体の投入が検出されたときにも、前記再遊技表示結果が導出されてゲームが終了し、前記再遊技導出時設定手段により賭数が設定された後、遊技媒体が投入可能な状態において遊技媒体の投入が検出されたときにも、前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値が上限数に達するか否かを共通の判定処理により判定し、前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値が上限数に達する場合には、共通の前記第2不可設定処理を行い、

前記第1不可設定処理が行われた場合にも前記第2不可設定処理が行われた場合にも共通の切替処理を行うことで、遊技媒体の投入が不可である旨の設定がされている場合に、遊技者により投入された遊技媒体の流下経路が排出側経路となるように前記経路切替手段の制御を行い、

前記第1可能設定処理が行われた場合にも前記第2可能設定処理が行われた場合にも共通の前記切替処理を行うことで、遊技媒体の投入が可能である旨の設定がされている場合に、遊技者により投入された遊技媒体の流下経路が取込側経路となるように前記経路切替手段の制御を行い、

開閉可能な開閉部材と、

前記開閉部材の開閉を検出する開閉検出手段と、

遊技者の操作を受け付ける操作受付手段と、

前記操作受付手段により受け付けられた遊技者の操作に基づき遊技に関する設定を行う

ことが可能な特定設定手段と、

前記開閉検出手段により前記開閉部材の開放が検出されているときに、前記特定設定手段による設定を禁止する禁止手段と、を備える。

さらに、他の態様に係る遊技機は、

(1) 所定の遊技を行う遊技機(たとえば、スロットマシン1、パチンコ遊技機200)であって、

前面側を開閉可能な開閉部材(たとえば、前面扉1b、前枠100b)と、

前記開閉部材の開閉を検出する開閉検出手段(たとえば、図15のS151の処理)と

、

外部からの操作を受け付ける操作受付手段(たとえば、遊技者側設定スイッチ70、170)と、

前記操作受付手段により受け付けられた操作に基づき遊技に関する設定(たとえば、音量および光量の設定)を行うことが可能な設定手段(たとえば、図15のS158の処理、図16のS177の処理)と、

前記開閉検出手段により前記開閉部材の開放が検出されているときに、前記設定手段による設定を禁止する禁止手段(たとえば、図15のS151でNと判定したときには遊技者側演出設定処理を終了する部分)とを備える。