

【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10月9日(2014.10.9)

【公開番号】特開2014-155722(P2014-155722A)

【公開日】平成26年8月28日(2014.8.28)

【年通号数】公開・登録公報2014-046

【出願番号】特願2014-18513(P2014-18513)

【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 5/04 5 1 4 G

A 6 3 F 5/04 5 1 6 D

A 6 3 F 5/04 5 1 6 F

【手続補正書】

【提出日】平成26年8月22日(2014.8.22)

【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、

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と、

所定の演出を実行する演出実行手段とを備え、

前記スロットマシンは、前記事前決定手段により特定入賞の発生を許容する旨が決定されたときに、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態に制御可能な権利を付与する旨を決定する第1決定と、前記特別遊技状態に制御可能な権利を付与する旨を決定しない第2決定とのうちのいずれかを決定することが可能であり、

前記演出実行手段は、前記特定入賞の発生を許容する旨が決定されたときに、前記第1決定が決定されたか前記第2決定が決定されたかにかかわらず特定演出を実行可能であり

さらに前記演出実行手段は、前記特定演出を実行した後、

前記第1決定が決定されていたときに前記特別遊技状態に制御可能である旨の情報を報知する第1演出を実行可能であり、

前記第2決定が決定されていたときに前記特別遊技状態とは異なる遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御可能である旨の情報を報知する第2演出を実行可能であり、

前記演出実行手段は、実行する特定演出を、前記第1決定が決定されたか否かに応じて異なる割合で複数種類の特定演出のうちから決定する、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】0 0 0 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 1】

本発明は、たとえば、スロットマシンに関する。詳しくは、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、可変表示部を変動表示した後、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】0007

【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】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

この発明は、かかる実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、遊技の興趣向上させることができるスロットマシンを提供することである。

【手続補正5】

【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】

(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、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と、所定の演出を実行する演出実行手段とを備え、

前記スロットマシンは、前記事前決定手段により特定入賞の発生を許容する旨が決定されたときに、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態に制御可能な権利を付与する旨を決定する第1決定と、前記特別遊技状態に制御可能な権利を付与する旨を決定しない第2決定とのうちのいずれかを決定することが可能であり、

前記演出実行手段は、前記特定入賞の発生を許容する旨が決定されたときに、前記第1決定が決定されたか前記第2決定が決定されたかにかかわらず特定演出を実行可能であり

、

さらに前記演出実行手段は、前記特定演出を実行した後、

前記第1決定が決定されていたときに前記特別遊技状態に制御可能である旨の情報を報知する第1演出を実行可能であり、

前記第2決定が決定されていたときに前記特別遊技状態とは異なる遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御可能である旨の情報を報知する第2演出を実行可能であり、

前記演出実行手段は、実行する特定演出を、前記第1決定が決定されたか否かに応じて異なる割合で複数種類の特定演出のうちから決定する。

また、スロットマシンは、以下の構成を備えるものであってもよい。

遊技用価値を用いて1ゲームに対して所定数の賭数（たとえば、初期遊技状態中およびR T 1～R T 7 中は3、ボーナス中は2）を設定することによりゲームを開始させることができとなり、複数種類の識別情報を変動表示させる可変表示装置に表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、該可変表示装置に導出された表示結果に応じて入賞が発生可能であるスロットマシン（スロットマシン1）であって、

前記可変表示装置の表示結果が導出される前に、遊技者にとって有利な特別遊技状態（ビッグボーナス、レギュラーボーナス）への移行を伴う特別入賞（ビッグボーナス（1）～（3）、レギュラーボーナス）を含む複数種類の入賞各々の発生を許容するか否かを決

定する事前決定手段（抽選処理）と、

前記事前決定手段の決定結果に応じて、前記可変表示装置に表示結果を導出させる制御を行なう導出制御手段（リール回転処理）と、

前記特別入賞に対応する特別入賞表示結果が前記可変表示装置に導出されたときに、前記特別遊技状態に制御する特別遊技状態制御手段（入賞判定処理においてビッグボーナスまたはレギュラーボーナスに入賞したときにビッグボーナスまたはレギュラーボーナスに制御するための処理）と、

前記事前決定手段により前記特別入賞の発生を許容する旨が決定され、前記特別入賞表示結果が前記可変表示装置に導出されなかつたときに、当該特別入賞の発生を許容する旨の決定を次ゲーム以降に持ち越す持越手段（特別ワーク、払出処理）とを備え、

前記事前決定手段は、1ゲームに対する決定結果として、前記複数種類の入賞のうち特殊入賞（1枚役）の発生を許容する旨を、単独で決定することなく（ボーナス中以外の遊技状態において単独で抽選対象役として読み出されない、図15参照）前記特別入賞の発生を許容する旨と同時に新たに決定する同時決定（図15のビッグボーナス（1）+1枚役、ビッグボーナス（1）+メロン+1枚役、ビッグボーナス（2）+1枚役、ビッグボーナス（2）+メロン+1枚役、ビッグボーナス（3）+1枚役、ビッグボーナス（3）+メロン+1枚役、レギュラーボーナス+1枚役、レギュラーボーナス+メロン+1枚役）を行なう特殊入賞決定手段を含み、

前記導出制御手段は、

前記同時決定が行なわれたゲームにおいては、前記特別入賞表示結果以外の表示結果であつて、前記特別入賞の発生を許容する旨が決定されていないゲームにおいては導出されることのない表示結果である第1特別入賞決定時表示結果（第2のリーチ目、図16（c）参照）を導出可能な制御を行ない、（ボーナスが1枚役と同時に当選しているときのリール制御参照）、

前記同時決定が行なわれた後の前記特別入賞の発生を許容する旨の決定が前記持越手段により持ち越されているゲームにおいては、前記特別入賞表示結果以外でかつ前記第1特別入賞決定時表示結果以外の表示結果であつて、前記特別入賞の発生を許容する旨が決定されていないゲームにおいては導出されることのない第2特別入賞決定時表示結果（第2のリーチ目以外のリーチ目）を導出可能な制御を行なう（1枚役に当選しておらずボーナスに当選しているときのリール制御参照）。

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0078

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0078】

各リール2L、2C、2Rは、各々対応して設けられたリールモータ32L、32C、32R（図2、図4参照）によって回転させることで、各リール2L、2C、2Rの図柄が透視窓3に連続的に変化しつつ表示されるとともに、各リール2L、2C、2Rの回転を停止することで、透視窓3に3つの連続する図柄が表示結果として導出表示されるようになっている。

【手続補正7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0225

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0225】

操作検出コマンドは、1枚BETスイッチ5、MAXBETスイッチ6、スタートスイッチ7、ストップスイッチ8L、8C、8R、精算スイッチ10の検出状態、すなわちON/OFF、これらスイッチが遊技の進行上有効な状態であるか、無効な状態であるか（

1枚BETスイッチ5、MAXBETスイッチ6の操作の受付は、賭数の設定が可能な状態で、かつ規定数の賭数が未だ設定されておらず、さらにクレジットが残っている状態で有効となりそれ以外では無効となる。スタートスイッチ7の操作の受付は、規定数の賭数が設定された後、スタートスイッチ7が操作されるまで有効となり、それ以外では無効となる。ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作の受付は、リールが定速回転となり、リールの停止準備ができた後、それぞれの停止操作が検出されるまで有効となり、それ以外では無効となる。精算スイッチ10は、ゲーム終了後、次ゲームが開始されるまでの期間においてクレジットが残存するか、賭数が設定されている場合に有効となり、それ以外は無効となる。)、を示すコマンドであり、これらスイッチの検出状態が変化したときに、その操作の受付が遊技の進行上、有効な期間であるか、無効な期間であるか、に関わらず送信される。