

【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29年3月16日(2017.3.16)

【公開番号】特開2017-6712(P2017-6712A)

【公開日】平成29年1月12日(2017.1.12)

【年通号数】公開・登録公報2017-002

【出願番号】特願2016-178180(P2016-178180)

【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29年2月9日(2017.2.9)

【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、入賞について発生を許容するか否かを決定する事前決定手段と、

遊技者にとって有利な権利を付与する権利付与手段と、

前記権利が付与された場合に、該権利が消費されるまで当該権利を次ゲーム以降に持ち越す持越手段と、

1ゲームにおける所定のタイミングから前記権利が付与されている可能性を示唆する演出を実行し、次ゲームが開始する前に少なくとも前記権利が付与されているか否かの演出結果を導く1ゲーム演出を実行する1ゲーム演出実行手段と、

複数ゲームにわたり前記権利が付与されている可能性を示唆する演出を実行し、最終的に少なくとも前記権利が付与されているか否かの演出結果を導く連続演出を実行する連続演出実行手段と、

を備え、

前記持越手段により前記権利が持ち越されていない非持越状態で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ゲームにおいて前記権利付与手段により前記権利が付与される場合と、前記非持越状態で前記事前決定手段により前記特定入賞の発生を許容する旨が決定されなかったゲームにおいて前記権利付与手段により前記権利が付与される場合と、があり、

前記非持越状態で前記特定入賞の発生を許容する旨が決定されなかったゲームにおいて前記権利が付与された場合には、前記非持越状態で前記特定入賞の発生を許容する旨が決定されたゲームにおいて前記権利が付与された場合よりも、前記1ゲーム演出及び前記連続演出のうち前記1ゲーム演出を実行する割合が高く、

前記非持越状態で前記特定入賞の発生を許容する旨が決定されたゲームにおいて前記権利が付与されなかった場合には、前記1ゲーム演出及び前記連続演出のうち前記連続演出を実行する割合が高く、

前記非持越状態で前記特定入賞の発生を許容する旨が決定されたゲームにおいて前記権

利が付与されなかった場合に前記連続演出を実行する割合が、前記非持越状態で前記特定入賞の発生を許容する旨が決定されなかったゲームにおいて前記権利が付与されなかった場合に前記連続演出を実行する割合よりも高い、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】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

上記課題を解決するために、本発明の請求項1に記載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、入賞について発生を許容するか否かを決定する事前決定手段と、

遊技者にとって有利な権利を付与する権利付与手段と、

前記権利が付与された場合に、該権利が消費されるまで当該権利を次ゲーム以降に持ち越す持越手段と、

1ゲームにおける所定のタイミングから前記権利が付与されている可能性を示唆する演出を実行し、次ゲームが開始する前に少なくとも前記権利が付与されているか否かの演出結果を導く1ゲーム演出を実行する1ゲーム演出実行手段と、

複数ゲームにわたり前記権利が付与されている可能性を示唆する演出を実行し、最終的に少なくとも前記権利が付与されているか否かの演出結果を導く連続演出を実行する連続演出実行手段と、

を備え、

前記持越手段により前記権利が持ち越されていない非持越状態で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ゲームにおいて前記権利付与手段により前記権利が付与される場合と、前記非持越状態で前記事前決定手段により前記特定入賞の発生を許容する旨が決定されなかったゲームにおいて前記権利付与手段により前記権利が付与される場合と、があり、

前記非持越状態で前記特定入賞の発生を許容する旨が決定されなかったゲームにおいて前記権利が付与された場合には、前記非持越状態で前記特定入賞の発生を許容する旨が決定されたゲームにおいて前記権利が付与された場合よりも、前記1ゲーム演出及び前記連続演出のうち前記1ゲーム演出を実行する割合が高く、

前記非持越状態で前記特定入賞の発生を許容する旨が決定されたゲームにおいて前記権利が付与されなかった場合には、前記1ゲーム演出及び前記連続演出のうち前記連続演出を実行する割合が高く、

前記非持越状態で前記特定入賞の発生を許容する旨が決定されたゲームにおいて前記権利が付与されなかった場合に前記連続演出を実行する割合が、前記非持越状態で前記特定入賞の発生を許容する旨が決定されなかったゲームにおいて前記権利が付与されなかった場合に前記連続演出を実行する割合よりも高い

ことを特徴としている。

本発明の手段1のスロットマシンは、

遊技用価値を用いて1ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、各々が識別可能な複数種類の図柄を変動表示可能な可変表示装置（リール2L、2C、2R）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とされたスロットマシン（スロットマシン1）であって、

前記可変表示装置に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（内部抽選）と、

遊技者にとって有利な権利（特別役）を付与する権利付与手段（内部抽選）と、前記権利（特別役）が付与された場合に、該権利（特別役）が消費されるまで当該権利（特別役）を次ゲーム以降に持ち越す持越手段と、

1ゲームにおける所定のタイミング（開始時、第1停止時、第2停止時、第3停止時）から前記権利（特別役）が付与されている可能性を示唆する演出を実行し、次ゲームが開始する前に少なくとも前記権利（特別役）が付与されているか否かの演出結果を導く1ゲーム演出（ルーレット演出）を実行する1ゲーム演出実行手段（サブ制御部91）と、

複数ゲームにわたり前記権利（特別役）が付与されている可能性を示唆する演出を実行し、最終的に前記権利（特別役）が付与されているか否かの演出結果を導く連続演出を実行する連続演出実行手段（サブ制御部91）と、

を備え、

前記持越手段により前記権利（特別役）が持ち越されていない非持越状態で前記事前決定手段により特定入賞（一般役）の発生を許容する旨が決定されたゲームにおいて前記権利付与手段により前記権利（特別役）が付与される場合と、前記非持越状態で前記事前決定手段により前記特定入賞（一般役）の発生を許容する旨が決定されなかったゲームにおいて前記権利付与手段により前記権利（特別役）が付与される場合と、があり、

前記非持越状態で前記特定入賞（一般役）の発生を許容する旨が決定されなかったゲームにおいて前記権利（特別役）が付与された場合には、前記非持越状態で前記特定入賞（一般役）の発生を許容する旨が決定されたゲームにおいて前記権利（特別役）が付与された場合よりも、前記1ゲーム演出及び前記連続演出のうち前記1ゲーム演出（ルーレット演出）による演出結果にて前記権利（特別役）が付与されている旨が報知される割合が高い

ことを特徴としている。

この特徴によれば、非持越状態で特定入賞の発生を許容する旨が決定されなかったゲームにおいて権利が付与された場合には、非持越状態で特定入賞の発生を許容する旨が決定されたゲームにおいて権利が付与された場合よりも、1ゲーム演出及び連続演出のうち1ゲーム演出による演出結果にて権利が付与されている旨が報知される割合が高いので、非持越状態で特定入賞の発生を許容する旨が決定されなかったゲームにおいて権利が付与された場合、すなわち非持越状態で特定入賞の発生を許容する旨が決定されたゲームにおいて権利が付与される場合に比較して権利が付与されていることが期待できない状況にも関わらず連続演出により権利が付与されている可能性を煽ることにより、連続演出による興奮が低下してしまうことを防止できる。一方、非持越状態で特定入賞の発生を許容する旨が決定されたゲームにおいて権利が付与された場合には、非持越状態で特定入賞の発生を許容する旨が決定されなかったゲームにおいて権利が付与された場合よりも、1ゲーム演出及び連続演出のうち連続演出による演出結果にて権利が付与されている旨が報知される割合が相対的に高くなるので、特定入賞が発生することにより示唆された権利が付与されていることに対する可能性を次ゲーム以降も持続させることができる機会を増やすことができる。

尚、前記非持越状態で前記特定入賞の発生を許容する旨が決定されなかったゲームにおいて前記権利が付与された場合には、前記非持越状態で前記特定入賞の発生を許容する旨が決定されたゲームにおいて前記権利が付与された場合よりも、前記1ゲーム演出及び前記連続演出のうち前記1ゲーム演出による演出結果にて前記権利が付与されている旨が報知される割合が高いとは、前記非持越状態で前記特定入賞の発生を許容する旨が決定されなかったゲームにおいて前記権利が付与された場合に、前記1ゲーム演出及び前記連続演出のうち前記1ゲーム演出の演出結果のみにて前記権利が付与されている旨が報知されるものでも良いし、前記非持越状態で前記特定入賞の発生を許容する旨が決定されたゲームにおいて前記権利が付与された場合に、前記1ゲーム演出及び前記連続演出のうち前記連続演出の演出結果のみにて前記権利が付与されている旨が報知されるものでも良い。

また、遊技者にとって有利な権利とは、遊技者にとって有利な遊技状態へ移行させることが可能となる権利（有利な遊技状態を発生するか否かを決定する抽選に当選すること、

有利な遊技状態へ移行する入賞が許容されることなど)、遊技者にとって有利な表示結果を導出させるための操作態様が報知される権利などが該当する。

【手続補正3】

【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】

本発明の手段2のスロットマシンは、手段1に記載のスロットマシンであって、前記特定入賞(チェリー、スイカ)の発生を許容する旨が決定された場合に、前記権利(特別役)とは異なる遊技者にとって有利な特典(AT(ナビストック))を付与するか否かを決定する特典付与決定手段(ナビストック抽選)と、

前記特典付与決定手段(ナビストック抽選)により前記特典(AT)を付与する旨が決定されたことを条件に、特典(AT)が付与された旨を報知する特典付与報知手段(ルーレット演出や連続演出によるATの当選報知)と、

を備え、

前記特典付与報知手段は、前記特定入賞(チェリー、スイカ)の発生を許容する旨が決定され、前記特典付与決定手段(ナビストック抽選)により前記特典(AT)を付与する旨が決定された場合に、該特典(AT)を付与する旨が決定されたゲームにおいて前記特典(AT)が付与された旨を報知するよりも高い割合にて、当該特典(AT)を付与する旨が決定されたゲームよりも後のゲームにおいて前記特典(AT)が付与された旨を報知する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、1ゲーム演出が実行され、特定入賞が発生し、かつ1ゲーム演出の演出結果として権利が付与されていない旨が導かれた場合であっても、特典付与決定手段により特典の付与が決定されている可能性を持続させることができる。

尚、該特典を付与する旨が決定されたゲームにおいて前記特典が付与された旨を報知するよりも高い割合にて、当該特典を付与する旨が決定されたゲームよりも後のゲームにおいて前記特典が付与された旨を報知するとは、該特典を付与する旨が決定されたゲームにおいて前記特典が付与された旨を報知せず、当該特典を付与する旨が決定されたゲームよりも後のゲームにおいてのみ前記特典が付与された旨を報知するものを含む。

また、遊技者にとって有利な特典とは、上述の権利とは異なるものであれば良く、上述の権利のように遊技者にとって直接的な有利な特典(遊技用価値が付与される期待値が高い遊技状態に制御される権利など)であっても良いし、遊技者にとって直接的に有利ではないが、例えば、インターネット上で特典を得るための条件となる等、遊技者にとって間接的に有利な特典であっても良い。

【手続補正4】

【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】

本発明の手段3のスロットマシンは、手段1または2に記載のスロットマシンであって、

前記1ゲーム演出実行手段は、1ゲームにおける複数の前記所定タイミング(開始時、第1停止時、第2停止時、第3停止時)のうちいずれかのタイミングから前記1ゲーム演出(ルーレット演出)を開始するとともに、

前記権利(特別役)が付与されている場合には、前記権利(特別役)が付与されていない場合よりも複数の前記所定タイミングのうち特定のタイミング(第3停止時)から前記1ゲーム演出(ルーレット演出)を開始する割合が高い

ことを特徴としている。

この特徴によれば、1ゲーム演出の開始タイミングによって権利が付与されている可能性が異なることとなるため、1ゲーム演出による興趣を高めることができる。

【手続補正5】

【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】

本発明の手段4のスロットマシンは、手段1～3のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記1ゲーム演出実行手段は、前記入賞（一般役）の発生を許容する旨が決定されている場合に、前記入賞（一般役）の発生が許容されている旨の演出結果（対応する一般役の図柄を示す演出結果）を導く前記1ゲーム演出（ルーレット演出）を実行する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、1ゲーム演出によって権利が付与されているか否かだけでなく、入賞の発生が許容されている旨の演出結果が導かれることもあり、最終的に演出結果により示唆される内容が多義にわたるため、1ゲーム演出による興趣を高めることができる。

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0012

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0012】

本発明の手段5のスロットマシンは、手段1～4のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記1ゲーム演出実行手段は、前記連続演出に発展する旨の演出結果（連続演出の関連画像）を導く前記1ゲーム演出（ルーレット演出）を実行し、

前記連続演出実行手段は、前記1ゲーム演出（ルーレット演出）にて前記連続演出に発展する旨の演出結果（連続演出の関連画像）が導かれた後、前記連続演出を実行する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、1ゲーム演出によって権利が付与されているか否かだけでなく、連続演出に発展する旨の演出結果が導かれることもあり、最終的に演出結果により示唆される内容が多義にわたるため、ゲーム演出による興趣を高めることができるとともに、1ゲーム演出によって権利が付与されている旨が示されずとも、権利が付与されていることに対する遊技者の期待感を持続させることができる。

【手続補正7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0013

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0013】

本発明の手段6のスロットマシンは、手段5に記載のスロットマシンであって、

前記1ゲーム演出実行手段は、

Nゲーム（Nは0以上の整数）にわたり1ゲーム演出（ルーレット演出）を実行した後、前記連続演出に発展する旨の演出結果（連続演出の関連画像）を導く前記1ゲーム演出（ルーレット演出）を実行するとともに、

前記連続演出に発展する旨の演出結果（連続演出の関連画像）を導く前記1ゲーム演出が実行されるまでに1ゲーム演出（ルーレット演出）が実行されるゲーム数を決定するゲーム数決定手段（組み合わせパターン抽選）を含み、

前記権利（特別役）が付与されていない場合に前記ゲーム数決定手段（組み合わせパターン抽選）により決定されるゲーム数の平均値よりも前記権利（特別役）が付与されている場合に前記ゲーム数決定手段（組み合わせパターン抽選）により決定されるゲーム数の平均値の方が大きい

ことを特徴としている。

この特徴によれば、1度の1ゲーム演出において権利が付与されている旨が報知されない場合でも、連続することで権利が付与されていることに対する遊技者の期待感を高めることができる。