

【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1月15日(2015.1.15)

【公開番号】特開2014-221304(P2014-221304A)
【公開日】平成26年11月27日(2014.11.27)
【年通号数】公開・登録公報2014-065
【出願番号】特願2014-123743(P2014-123743)
【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 5/04 5 1 6 E

【手続補正書】

【提出日】平成26年10月22日(2014.10.22)

【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、

遊技者により操作可能な第1の操作手段と、

遊技者により操作可能な第2の操作手段と、

前記第1の操作手段及び前記第2の操作手段の操作に応じてゲームの進行制御を行うゲーム進行制御手段と、

前記事前決定手段の決定結果が特定の決定結果となったときに、所定の条件が成立した後、終了条件が成立するまで前記第1の操作手段の操作も前記第2の操作手段の操作もゲームの進行制御に関与しない非関与制御状態に制御することが可能な非関与制御手段と、

前記非関与制御状態において、ゲームの進行制御に関与しない操作手段の操作に基づいて遊技者にとっての有利度を示唆する特定演出を実行することが可能な特定演出実行手段と、

を備え、

前記非関与制御状態の終了後の状態として、前記第1の操作手段の操作がゲームの進行制御に関与し、前記第2の操作手段の操作がゲームの進行制御に関与しない特定進行制御状態があり、

前記特定演出実行手段は、終了後の状態が前記特定進行制御状態となる非関与制御状態において、前記第1の操作手段の操作には基づかず前記第2の操作手段の操作に基づいて前記特定演出を実行することが可能である

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】0004

【補正方法】変更

【補正の内容】

【 0 0 0 4 】

また、この種のスロットマシンとして、特許文献 1 に記載のものが提案されている。

【 手 続 補 正 3 】

【 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 】

【 特 許 文 献 1 】 特 開 2 0 0 8 - 1 4 8 9 0 0 号 公 報

【 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 6

【 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 】 0 0 0 7

【 補 正 方 法 】 変 更

【 補 正 の 内 容 】

【 0 0 0 7 】

本発明は、遊技者が意図せずにゲームが進行してしまうことを防止できるスロットマシンを提供す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 8

【 補 正 方 法 】 変 更

【 補 正 の 内 容 】

【 0 0 0 8 】

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、

遊技者により操作可能な第 1 の操作手段と、

遊技者により操作可能な第 2 の操作手段と、

前記第 1 の操作手段及び前記第 2 の操作手段の操作に応じてゲームの進行制御を行うゲーム進行制御手段と、

前記事前決定手段の決定結果が特定の決定結果となったときに、所定の条件が成立した後、終了条件が成立するまで前記第 1 の操作手段の操作も前記第 2 の操作手段の操作もゲームの進行制御に関与しない非関与制御状態に制御することが可能な非関与制御手段と、

前記非関与制御状態において、ゲームの進行制御に関与しない操作手段の操作に基づいて遊技者にとっての有利度を示唆する特定演出を実行することが可能な特定演出実行手段と、

を備え、

前記非関与制御状態の終了後の状態として、前記第 1 の操作手段の操作がゲームの進行制御に関与し、前記第 2 の操作手段の操作がゲームの進行制御に関与しない特定進行制御状態があり、

前記特定演出実行手段は、終了後の状態が前記特定進行制御状態となる非関与制御状態において、前記第 1 の操作手段の操作には基づかず前記第 2 の操作手段の操作に基づいて

前記特定演出を実行することが可能である
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たことにより1ゲームが終了し、前記可変表示装置（リール2L、2C、2R）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（リール2L、2C、2R）に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（BB）への移行を伴う特別入賞（特別役）及び該特別入賞以外の一般入賞（一般役）を含む複数種類の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（内部抽選）と、

前記事前決定手段により前記特別入賞（特別役）の発生を許容する旨が決定され、該特別入賞（特別役）が発生しなかったときに、当該特別入賞の発生を許容する旨の決定（特別役の当選フラグ）を次ゲーム以降に持ち越す持越手段と、

前記可変表示装置（リール2L、2C、2R）に表示結果を導出させる際に操作される導出操作手段（ストップスイッチ8L、8C、8R）と、

前記導出操作手段（ストップスイッチ8L、8C、8R）が操作されたときに、前記事前決定手段（内部抽選）の決定結果に応じて前記可変表示装置（リール2L、2C、2R）に表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段と、

を備え、

前記事前決定手段は、前記特別入賞の発生を許容する旨の決定（特別役の当選フラグ）が持ち越されていない状態において、前記一般入賞のうち特定一般入賞（リプレイ（4）（5））の発生を許容する旨を決定すること及び前記特別入賞（特別役）の発生を許容する旨と前記特定一般入賞（リプレイ（4）（5））の発生を許容する旨を同時に決定することが可能であり、

前記導出制御手段は、前記特別入賞（特別役）の発生を許容する旨と前記一般入賞のうち前記遊技用価値を用いずにゲームを行うことが可能な再遊技の付与を伴う再遊技入賞（再遊技役）の発生を許容する旨の双方が決定されているときに、前記特別入賞（特別役）となる表示結果よりも前記再遊技入賞（再遊技役）となる表示結果を優先して導出させる制御を行う優先導出制御手段を含み、

前記スロットマシンは、

通常遊技状態（RT（4））において前記特別入賞（特別役）の発生を許容する旨の決定がなされたときに、該通常遊技状態（RT（4））よりも前記再遊技入賞（再遊技役）の発生を許容する旨が決定される確率の高い第1の再遊技高確率状態（RT（6）（7））に移行させる第1の再遊技高確率状態移行手段と、

前記通常遊技状態（RT（4））において前記特定一般入賞（リプレイ（4）（5））の発生を許容する旨の決定がなされた場合に導出される特定表示結果（リプレイ（4）（5）の入賞態様）が導出されたときに、前記特別入賞（特別役）の発生を許容する旨が決定されていないことを条件に、該通常遊技状態（RT（4））よりも前記再遊技入賞（再遊技役）の発生を許容する旨が決定される確率の高い第2の再遊技高確率状態（RT（5））に移行させる第2の再遊技高確率状態移行手段と、

前記第2の再遊技高確率状態（RT（5））において、該第2の再遊技高確率状態（RT（5））に移行してからのゲーム数に関わらず、前記特別入賞（特別役）の発生を許容する旨が決定されるか、前記一般入賞のうち終了一般入賞（リプレイ（1））の発生を許容する旨が決定された場合に必ず導出される終了表示結果（リプレイ（1）の入賞態様）が導出されるか、のいずれかの条件が成立したときに該第2の再遊技高確率状態（RT（5））を終了させる第2の再遊技高確率状態終了手段と、

をさらに備える

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別入賞の発生を許容する旨と同時に許容される可能性のある特定一般入賞の発生が許容された際に導出される特定表示結果が導出された後、実際に特別入賞の発生を許容する旨が決定されているか否かに関わらず、再遊技入賞の発生を許容する旨が決定される確率の高まる状態に移行するため、再遊技入賞の発生頻度が高まることにより特別入賞の発生が許容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。

また、特別入賞の発生を許容する旨と再遊技入賞の発生を許容する旨の双方が決定されている場合には、特別入賞となる表示結果よりも再遊技入賞となる表示結果が優先して導出されるため、特定表示結果が導出された後、再遊技入賞の発生を許容する旨が決定される確率の高まる第1の再遊技高確率状態または第2の再遊技高確率状態において特別入賞の発生が許容されているか否かを判別することが困難となるため、特別入賞の発生が許容されていることに対する遊技者の期待感を効果的に持続させることができる。

また、特定一般入賞の発生を許容する旨の決定がなされた場合に導出される特定表示結果が導出され、かつ特別入賞の発生を許容する旨が決定されていない場合に移行する第2の再遊技高確率状態は、該第2の再遊技高確率状態に移行してからのゲーム数に関わらず、特別入賞の発生を許容する旨が決定されるか、終了表示結果が導出されるか、のいずれかの条件が成立するまで継続するため、特定表示結果が導出された後、再遊技入賞の発生頻度が高まることにより特別入賞の発生が許容されていることに対する期待感を高めることができるとともに、特別入賞の発生が許容されていない場合であっても、再遊技入賞の発生頻度の高い第2の再遊技高確率状態が継続することへの期待感も高めることができる。

また、第2の再遊技高確率状態は、終了一般入賞の発生が許容された場合に必ず導出される終了表示結果が導出されることで終了することとなるため、第2の再遊技高確率状態が終了一般入賞の発生が許容されることで確実に終了することとなり、延々と第2の再遊技高確率状態が継続してしまうこともない。

尚、所定数の賭数とは、遊技用価値1単位毎に賭数が1設定される構成であれば、少なくとも2以上の賭数であって、3以上の賭数が設定されることや最大賭数が設定されることでゲームが開始可能となるようにしても良い。また、遊技用価値の複数単位毎に賭数が1設定される構成であれば、少なくとも1以上の賭数であって、2以上の賭数が設定されることや最大賭数が設定されることでゲームが開始可能となるようにしても良い。また、複数の遊技状態に応じて定められた賭数が設定されることでゲームが開始可能となるようにしても良い。

また、前記特定一般入賞は、一般入賞であれば良く、上述の再遊技入賞であっても良いし、遊技用価値の付与を伴う小役入賞であっても良い。

また、前記一般入賞のうち特定一般入賞の発生を許容する旨を決定することとは、特定一般入賞の発生を許容する旨を単独で決定することであっても良いし、特定一般入賞の発生を許容する旨と他の一般入賞の発生を許容する旨を同時に決定することであっても良く、また、同様に前記特別入賞の発生を許容する旨と前記特定一般入賞の発生を許容する旨を同時に決定することとは、特別入賞の発生を許容する旨と特定一般入賞の発生を許容する旨を同時に決定することであっても良いし、特別入賞の発生を許容する旨と特定一般入賞の発生を許容する旨と他の一般入賞の発生を許容する旨を同時に決定することであっても良い。

また、前記特定一般入賞の発生を許容する旨の決定がなされた場合に導出される特定表示結果とは、特定一般入賞となる表示結果であっても良いし、特定一般入賞となる表示結果とは異なる表示結果、すなわち特定一般入賞を取りこぼした際に導出される表示結果であっても良い。

また、前記終了一般入賞は、一般入賞であれば良く、上述の再遊技入賞であっても良いし、遊技用価値の付与を伴う小役入賞であっても良い。

また、前記終了一般入賞の発生を許容する旨が決定された場合に必ず導出される終了表示結果とは、特定一般入賞となる表示結果であっても良いし、終了一般入賞となる表示結

果とは異なる表示結果、すなわち終了一般入賞を取りこぼした際に導出される表示結果であっても良く、終了一般入賞の発生を許容する旨が決定された場合に終了一般入賞となる表示結果が必ず導出されるものにおいて終了一般入賞となる表示結果を終了表示結果として適用しても良いし、終了一般入賞の発生を許容する旨が決定された場合に終了一般入賞となる表示結果が必ずしも導出されないものにおいて終了一般入賞となる表示結果と、終了一般入賞となる表示結果を取りこぼした際に導出される表示結果と、の双方を終了表示結果として適用しても良い。

【手続補正 7】

【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のロットマシンは、手段 1に記載のロットマシンであって、前記再遊技入賞（再遊技役）は、複数種類の再遊技入賞（リプレイ（1）～（5））を含み、

前記終了一般入賞は、前記通常遊技状態（RT（4））から前記第2の再遊技高確率状態（RT（5））に移行した際に許容される確率が変化する特定の再遊技入賞（リプレイ（1））である

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常遊技状態から第2の再遊技高確率状態において移行した際に許容される確率が変化する特定の再遊技入賞の発生を許容する旨が決定された場合に必ず終了表示結果が導出され、第2の再遊技高確率状態を終了させるようになっており、第2の再遊技高確率状態に移行することで変化するのではない入賞の発生が許容される確率に影響することなく、第2の再遊技高確率状態において該第2の再遊技高確率状態を終了させるための終了表示結果の導出確率、すなわち第2の再遊技高確率状態の終了確率を設定することができる。

【手続補正 8】

【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のロットマシンは、手段 1または2に記載のロットマシンであって、

前記事前決定手段は、前記特別入賞（特別役）の発生を許容する旨の決定が持ち越されていない状態において、前記特別入賞（特別役）の発生を許容する旨と前記終了一般入賞（リプレイ（1））の発生を許容する旨を同時に決定することが可能である

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2の再遊技高確率状態の終了条件となる終了表示結果が導出された場合であっても、新たに特別入賞の発生が許容されたことに対して期待させることができる。

【手続補正 9】

【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のロットマシンは、手段 1～3のいずれかに記載のロットマシンであって、

特定遊技状態（RT(0)）において有利表示結果（リプレイ(2)(3)の入賞態様）が導出されたときに、前記通常遊技状態（RT(4)）よりも前記再遊技入賞（再遊技役）の発生を許容する旨が決定される確率の高い第3の再遊技高確率状態（RT(3)）に移行させる第3の再遊技高確率状態移行手段と、

前記特定遊技状態（RT(0)）において不利表示結果（リプレイ(1)の入賞態様）が導出されたときに、前記第3の再遊技高確率状態（RT(3)）へ移行することのない前記通常遊技状態（RT(4)）に移行させる通常遊技状態移行手段と、

前記第3の再遊技高確率状態（RT(3)）の開始後、規定ゲーム数消化したときに、再び前記特定遊技状態（RT(0)）へ移行させる特定遊技状態再移行手段と、
を備える

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常遊技状態において特定表示結果が導出されたことによる第2の再遊技高確率状態以外にも、特定遊技状態において不利表示結果が導出されるよりも前に有利表示結果が導出されたときにも通常遊技状態よりも再遊技入賞の発生が許容される確率が高まる第3の再遊技高確率状態に制御されるため、遊技者にとって有利となる機会を増やすことができる。

また、特定遊技状態において有利表示結果が導出され、第3の再遊技高確率状態に移行した後、該第3の再遊技高確率状態の消化ゲーム数が規定ゲーム数に到達して終了した場合に、再度、第3の再遊技高確率状態へ移行する可能性のある特定遊技状態に移行するので、再び第3の再遊技高確率状態に移行することに期待させることができる。

【手続補正10】

【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のロットマシンは、手段4に記載のロットマシンであって、

前記導出制御手段は、前記終了一般入賞（リプレイ(1)）の発生を許容する旨が決定された場合に前記不利表示結果（リプレイ(1)の入賞態様）を導出させる制御を行うことを特徴としている。

この特徴によれば、第2の再遊技高確率状態の終了条件となる終了表示結果と特定遊技状態が終了して通常遊技状態に移行することとなる不利表示結果とが共通であり、遊技者にとって不利な遊技状態へ移行することとなる表示結果が共通化されることにより、ゲーム性が分かりやすいものとなる。