

【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9月10日(2015.9.10)

【公開番号】特開2013-169357(P2013-169357A)

【公開日】平成25年9月2日(2013.9.2)

【年通号数】公開・登録公報2013-047

【出願番号】特願2012-35363(P2012-35363)

【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 F

【手続補正書】

【提出日】平成27年7月17日(2015.7.17)

【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、

遊技状態を制御する遊技制御手段と、

ゲームの進行を遅延させるための遅延制御を実行する遅延制御実行手段と、

前記遅延制御の実行に関する決定を行う制御である決定制御を実行する決定制御手段とを備え、

前記遊技制御手段は、特定の遊技状態に移行するための移行条件が成立したことを条件に、当該特定の遊技状態に移行し、

前記決定制御手段は、前記移行条件の成立に伴う前記特定の遊技状態において、当該移行条件が成立したときの遊技状態に応じて異なる前記決定制御を実行する、スロットマシン。

【請求項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、

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、

ゲームの進行を遅延させるための遅延制御を実行する遅延制御実行手段と、

前記遅延制御の実行に関する決定を行う制御である決定制御を実行する決定制御手段とを備え、

前記決定制御手段は、特定期間中において、当該特定期間中における前記遅延制御の実行回数に応じて異なる前記決定制御を実行する、スロットマシン。

【請求項3】

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、

遊技状態を制御する遊技制御手段と、

操作を受付ける操作受付手段と、

特定の遊技状態において前記操作受付手段が特定の操作態様を受けたことを条件に、

ゲームの進行を遅延させるための遅延制御を実行する遅延制御実行手段と、
前記遅延制御の実行に関する決定を行う制御である決定制御を実行する決定制御手段と
を備え、

前記決定制御手段は、前記特定の遊技状態において、前記操作受付手段が前記特定の操作
様式を受けた回数に応じて異なる前記決定制御を実行する、スロットマシン。

【請求項4】

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、

遊技状態を制御する遊技制御手段と、

ゲームの進行を遅延させるための遅延制御を実行する遅延制御実行手段と、
前記遅延制御の実行に関する決定を行う制御である決定制御を実行する決定制御手段と
を備え、

前記遊技制御手段は、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な有利遊技状態に移行す
るための移行条件が成立したことを条件に、当該有利遊技状態に移行し、

前記決定制御手段は、前記移行条件の成立に伴う前記有利遊技状態において、当該移行
条件が成立してから当該有利遊技状態に移行されるまでの期間における遊技内容に応じて
異なる前記決定制御を実行する、スロットマシン。

【請求項5】

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、

ゲームの進行を遅延させるための遅延制御を実行する遅延制御実行手段と、

前記遅延制御の実行に関する決定を行う制御である決定制御を実行する決定制御手段と
を備え、

前記決定制御手段は、所定のゲームに要した時間に応じて異なる前記決定制御を実行す
る、スロットマシン。

【請求項6】

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、

操作を受付ける操作受付手段と、

特定の条件が成立したときに前記操作受付手段が特定の操作手順による操作を受けた
ことを条件に、ゲームの進行を遅延させるための遅延制御を実行する遅延制御実行手段と
、

前記遅延制御の実行に関する決定を行う制御である決定制御を実行する決定制御手段と
を備え、

前記決定制御手段は、前記特定の条件が成立したときに前記操作受付手段が受けた操作
手順に応じて異なる前記決定制御を実行する、スロットマシン。

【請求項7】

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、

遊技状態を制御する遊技制御手段と、

ゲームの進行を遅延させるための遅延制御を実行する遅延制御実行手段と、
前記遅延制御の実行に関する決定を行う制御である決定制御を実行する決定制御手段と
を備え、

前記決定制御手段は、特定の遊技状態において、当該特定の遊技状態における消化ゲー
ム数に応じて異なる前記決定制御を実行する、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】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

(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（スロットマシン1）において、

遊技状態を制御する遊技制御手段（メイン制御部41）と、

ゲームの進行を遅延させるための遅延制御（フリーズ制御1）を実行する遅延制御実行手段（メイン制御部41によるフリーズ制御実行処理1）と、

前記遅延制御の実行に関する決定を行う制御である決定制御を実行する決定制御手段とを備え、

前記遊技制御手段は、特定の遊技状態（たとえば、RB2）に移行するための移行条件（たとえば、RB2当選）が成立したことを条件に、当該特定の遊技状態に移行し、

前記決定制御手段は、前記移行条件の成立に伴う前記特定の遊技状態において、当該移行条件が成立したときの遊技状態（たとえば、RT0もしくはRT1）に応じて異なる前記決定制御を実行する。

【手続補正3】

【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】

このような構成によれば、特定の遊技状態に移行するための移行条件が成立したときの遊技状態に応じて異なる決定制御が実行されるため、遅延制御に対する遊技者の期待感を向上させることができる。

【手続補正4】

【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】

(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、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（スロットマシン1）において、

ゲームの進行を遅延させるための遅延制御（フリーズ制御3）を実行する遅延制御実行手段（メイン制御部41によるフリーズ制御実行処理3）と、

前記遅延制御の実行に関する決定を行う制御である決定制御を実行する決定制御手段とを備え、

前記決定制御手段は、特定期間中（たとえば、RB1中）において、当該特定期間中における前記遅延制御の実行回数に応じて異なる前記決定制御を実行する。

【手続補正5】

【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】

このような構成によれば、特定期間中における遅延制御の実行回数に応じて異なる決定制御が実行されるため、遅延制御に対する遊技者の期待感を向上させることができる。

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0014

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0014】

(3) 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（スロットマシン1）において、

遊技状態を制御する遊技制御手段（メイン制御部41）と、操作を受付ける操作受付手段（たとえば、ストップスイッチ8L、8C、8R）と、特定の遊技状態において前記操作受付手段が特定の操作態様を受けたことを条件に、ゲームの進行を遅延させるための遅延制御（フリーズ制御2）を実行する遅延制御実行手段（メイン制御部41によるフリーズ制御実行処理2）と、

前記遅延制御の実行に関する決定を行う制御である決定制御を実行する決定制御手段とを備え、

前記決定制御手段は、前記特定の遊技状態において、前記操作受付手段が前記特定の操作態様を受けた回数に応じて異なる前記決定制御を実行する。

【手続補正7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0015

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0015】

このような構成によれば、特定の遊技状態において特定の操作態様を受けた回数に応じて異なる決定制御が実行されるため、遅延制御に対する遊技者の期待感を向上させることができる。

【手続補正8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0016

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0016】

(4) 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（スロットマシン1）において、

遊技状態を制御する遊技制御手段（メイン制御部41）と、ゲームの進行を遅延させるための遅延制御（フリーズ制御1）を実行する遅延制御実行手段（メイン制御部41によるフリーズ制御実行処理1）と、

前記遅延制御の実行に関する決定を行う制御である決定制御を実行する決定制御手段とを備え、

前記遊技制御手段は、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な有利遊技状態（たとえば、RB2）に移行するための移行条件（たとえば、RB2当選）が成立したことを条件に、当該有利遊技状態に移行し、

前記決定制御手段は、前記移行条件の成立に伴う前記有利遊技状態において、当該移行条件が成立してから当該有利遊技状態に移行されるまでの期間（たとえば、RB2当選中

の期間)における遊技内容(たとえば、「不問リプ」に当選した回数)に応じて異なる前記決定制御を実行する。

【手続補正9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0017

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0017】

このような構成によれば、有利遊技状態に移行するための移行条件が成立してから有利遊技状態に移行されるまでの期間における遊技内容に応じて異なる決定制御が実行されるため、遅延制御に対する遊技者の期待感を向上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】0018

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0018】

(5) 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(スロットマシン1)において、

ゲームの進行を遅延させるための遅延制御(フリーズ制御4)を実行する遅延制御実行手段(メイン制御部41によるフリーズ制御実行処理4)と、

前記遅延制御の実行に関する決定を行う制御である決定制御を実行する決定制御手段とを備え、

前記制御パターン選択手段は、所定のゲーム(たとえば、1ゲーム前の遊技)に要した時間(たとえば、リール操作時間)に応じて異なる前記決定制御を実行する。

【手続補正11】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0019

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0019】

このような構成によれば、所定のゲームに要した時間に応じて異なる決定制御が実行されるため、遅延制御に対する遊技者の期待感を向上させることができる。

【手続補正12】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0020

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0020】

(6) 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(スロットマシン1)において、

操作を受付ける操作受付手段(たとえば、ストップスイッチ8L、8C、8R)と、特定の条件が成立したときに前記操作受付手段が特定の操作手順による操作を受けたことを条件に、ゲームの進行を遅延させるための遅延制御(フリーズ制御2)を実行する遅延制御実行手段(メイン制御部41によるフリーズ制御実行処理2)と、

前記遅延制御の実行に関する決定を行う制御である決定制御を実行する決定制御手段と

を備え、

前記決定制御手段は、前記特定の条件が成立したときに前記操作受付手段が受付けた操作手順に応じて異なる前記決定制御を実行する。

【手続補正13】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0021

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0021】

このような構成によれば、特定の条件が成立したときに受付けた操作手順に応じて異なる決定制御が実行されるため、遅延制御に対する遊技者の期待感を向上させることができる。

【手続補正14】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0022

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0022】

(7) 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（スロットマシン1）において、

遊技状態を制御する遊技制御手段（メイン制御部41）と、

ゲームの進行を遅延させるための遅延制御（フリーズ制御5）を実行する遅延制御実行手段（メイン制御部41によるフリーズ制御実行処理5）と、

前記遅延制御の実行に関する決定を行う制御である決定制御を実行する決定制御手段とを備え、

前記決定制御手段は、特定の遊技状態（たとえば、RT0～3）において、当該特定の遊技状態における消化ゲーム数（たとえば、「ボーナス」に当選したときのRT0～3でのゲーム数）に応じて異なる前記決定制御を実行する。

【手続補正15】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0023

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0023】

このような構成によれば、特定の遊技状態における消化ゲーム数に応じて異なる決定制御が実行されるため、遅延制御に対する遊技者の期待感を向上させることができる。

【手続補正16】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0026

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0026】

また、上記(1)～(7)における「異なる割合」とは、一の制御パターンが選択される割合が0%で、他の制御パターンが選択される割合が100%であってもよく、その他の割合であってもよい。また、上記(1)～(7)における「決定制御」には、遅延制御を実行するか否かを決定する制御が含まれていてもよい。また、上記(1)～(7)における「決定制御」には、遅延制御の実行態様を複数種類の中から決定する制御が含まれていてもよい。