

【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16日(2014.10.16)

【公開番号】特開2014-158883(P2014-158883A)

【公開日】平成26年9月4日(2014.9.4)

【年通号数】公開・登録公報2014-047

【出願番号】特願2014-45347(P2014-45347)

【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

A 6 3 F 5/04 5 1 2 A

【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、

遊技用価値が用いられて賭数を設定したときに、前記可変表示部が変動表示可能となり、該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、前記遊技用価値の付与を伴う複数種類の付与表示結果を含む複数種類の表示結果について導出を許容するか否かを決定する事前決定手段と、

遊技者が表示結果を導出させるために操作する導出操作手段と、

前記事前決定手段の決定結果および前記導出操作手段への操作に応じて、表示結果を導出させる制御を行なう導出制御手段と、

所定の有利移行条件が成立してから所定の有利終了条件が成立するまで、遊技者にとって有利な有利制御を行なう有利制御手段と、

前記複数種類の表示結果のうち特別表示結果が導出されてから所定の終了条件が成立するまで、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する特別遊技状態制御手段と、

遊技の制御を行なう遊技制御手段とを備え、

前記導出制御手段は、

前記特別遊技状態において、前記付与表示結果の導出が許容されているか否か、および前記導出操作手段がいずれのタイミングで操作されたか、に関わらず、前記付与表示結果を導出させる制御を行なうとともに、

前記通常遊技状態において、前記複数種類の表示結果のうちの特殊表示結果の導出が許容されているときに、該特殊表示結果を導出可能な制御を行い、

前記スロットマシンはさらに、前記特別遊技状態において、前記特殊表示結果の導出が許容されたときに、所定の特典を付与する特典付与手段とを備え、

前記有利制御手段は、前記有利制御を行なっているときに、前記特別表示結果が導出されて前記特別遊技状態に制御されることによっては、当該有利制御を終了させず、当該特別遊技状態中においても前記所定の有利終了条件を成立させないことにより当該特別遊技状態が終了した後において前記所定の有利終了条件が成立するまで当該有利制御を継続す

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】0001

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0001】

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、遊技用価値が用いられて賭数を設定したときに、前記可変表示部が変動表示可能となり、該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】

この発明の目的は、有利な状態に制御するスロットマシンにおける興趣を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、遊技用価値が用いられて賭数を設定したときに、前記可変表示部が変動表示可能となり、該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、

表示結果が導出される前に、前記遊技用価値の付与を伴う複数種類の付与表示結果（3 抜役（1）～（3）、メロン、スター、イチゴ（1）、イチゴ（2）、スイカ、1枚役）を含む複数種類の表示結果について導出を許容するか否かを決定する事前決定手段（内部抽選処理）と、

遊技者が表示結果を導出させるために操作する導出操作手段（ストップスイッチ8L～8R）と、

前記事前決定手段の決定結果および前記導出操作手段への操作に応じて、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、

所定の有利移行条件が成立してから所定の有利終了条件が成立するまで、遊技者にとって有利な有利制御を行なう有利制御手段と、

前記複数種類の表示結果のうち特別表示結果（C B（1）～（4））が導出されてから所定の終了条件（200枚払出）が成立するまで、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（チャレンジボーナス）に制御する特別遊技状態制御手段（入賞判定処理、払出処理）と、

遊技の制御を行なう遊技制御手段とを備え、
前記導出制御手段は、

前記特別遊技状態において、前記付与表示結果の導出が許容されているか否か、および前記導出操作手段がいずれのタイミングで操作されたか、に関わらず、前記付与表示結果を導出させる制御（たとえば、C B中のリール制御参照、3 抜役（1）～（3）、メロン、スター、イチゴ（1）、イチゴ（2）について強制的に入賞可能な状態となり左リール2 Lを第1停止させる限りいずれかを入賞ライン上に停止させるリール制御）を行なうとともに、

前記通常遊技状態において、前記複数種類の表示結果のうちの特殊表示結果（スイカ、1枚役）の導出が許容されているときに、該特殊表示結果を導出可能な制御（たとえば、スイカあるいは1枚役に当選しているときのリール制御）を行い、

前記スロットマシンはさらに、前記特別遊技状態において、前記特殊表示結果の導出が許容されたときに、所定の特典（ナビ回数）を付与する特典付与手段（ナビ回数管理処理）とを備え、

前記有利制御手段は、前記有利制御を行なっているときに、前記特別表示結果が導出されて前記特別遊技状態に制御されることによっては、当該有利制御を終了させず、当該特別遊技状態中においても前記所定の有利終了条件を成立させないことにより当該特別遊技状態が終了した後において前記所定の有利終了条件が成立するまで当該有利制御を継続する（入賞判定処理）。

【手続補正6】

【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】

このような構成によれば、特別遊技状態においては、複数種類の付与表示結果のうちいずれかの導出を可能にしつつ、複数種類の付与表示結果のうちの特殊表示結果の導出が許容されたときには所定の特典が付与される。これにより、特別遊技状態における各ゲームの特殊表示結果の導出の許容状態によって、特典を付与するか否か変化させることができる。その結果、特別遊技状態における遊技の興奮を向上させることができる。さらに、有利制御を行なっているときに、特別表示結果が導出された場合、有利制御は終了されず特別遊技状態においても継続される。このため、特別表示結果の導出により有利制御が終了されてしまうような不都合の発生を防止することができる。また、導出が許容されている特別表示結果を導出させないようにゲームを進行させるといったわずらわしさを遊技者に課すことがない。

【手続補正7】

【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】

また、特別遊技状態のゲームにおいては、付与表示結果が導出されることにより遊技用価値を付与できるとともに、さらに特殊表示結果の導出が許容されたときには導出せずとも特典を付与できる。

【手続補正8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0219

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0219】

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、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。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。