

【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22日(2015.1.22)

【公開番号】特開2014-223358(P2014-223358A)
 【公開日】平成26年12月4日(2014.12.4)
 【年通号数】公開・登録公報2014-066
 【出願番号】特願2014-135860(P2014-135860)
 【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

A 6 3 F 5/04 5 1 6 F

【手続補正書】

【提出日】平成26年11月25日(2014.11.25)

【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、遊技者が操作する操作手段と、前記操作手段が操作されかつ所定条件が成立しているときには表示結果を導出させるための変動表示を開始する一方、前記操作手段が操作されたときであっても前記所定条件が成立していないときには当該変動表示を開始しない変動制御手段と、遅延期間に亘って遊技の進行を遅延させる遅延制御を行う遅延制御手段と、前記操作手段が操作されたときに前記遅延期間の計時を開始する計時手段と、特典の付与に関する決定を行う特典付与決定手段とを備え、前記変動制御手段は、前記遅延制御手段により前記遅延制御が行われたときには、前記所定条件が成立しかつ前記遅延期間が経過したことにより変動表示を開始し、前記特典付与手段は、前記遅延制御手段により前記遅延制御が行われたときには前記遅延制御が行われていないときよりも遊技者にとって有利度合いが高くなるように決定を行う、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、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】 0 0 0 5

【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】 0 0 0 6

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 0 6】

【特許文献 1】 特開 2 0 0 1 - 1 9 0 7 3 9 号 公 報

【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】 削除

【補正の内容】

【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】

この発明の目的は、実情に鑑み考え出されたスロットマシンを提供することである。

【手続補正 7】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 0 9

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 0 9】

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、
遊技者が操作する操作手段と、
前記操作手段が操作されかつ所定条件が成立しているときには表示結果を導出させるための変動表示を開始する一方、前記操作手段が操作されたときであっても前記所定条件が成立していないときには当該変動表示を開始しない変動制御手段と、
遅延期間に亘って遊技の進行を遅延させる遅延制御を行う遅延制御手段と、
前記操作手段が操作されたときに前記遅延期間の計時を開始する計時手段と、
特典の付与に関する決定を行う特典付与決定手段とを備え、
前記変動制御手段は、前記遅延制御手段により前記遅延制御が行われたときには、前記所定条件が成立しかつ前記遅延期間が経過したことにより変動表示を開始し、
前記特典付与手段は、前記遅延制御手段により前記遅延制御が行われたときには前記遅延制御が行われていないときよりも遊技者にとって有利度合いが高くなるように決定を行う。

なお、以下の構成を備えるものであってもよい。

(1) 1 ゲームに対して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、表示状態を変化させることが可能な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、該可変表示装置の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、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(内部抽選処理)と、

前記可変表示装置に表示結果を導出させるための操作を受付ける導出操作受付手段（ストップスイッチ 8 L ~ 8 R）と、

前記事前決定手段の決定結果および前記導出操作受付手段が受付けた操作に応じて、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手段であって、前記事前決定手段の決定結果が所定の結果（9枚役（1）～（9）のいずれかに当選、転落リプレイに当選）となった場合において、当該所定の結果に対応して予め定められた有利手順（当選している9枚役の入賞を発生させるための手順、転落リプレイの入賞を回避するための手順）で前記導出操作受付手段により操作が受けられたときには、前記有利手順と異なる手順で前記導出操作受付手段により操作が受けられたときに導出させる表示結果よりも遊技者にとって有利な有利表示結果（9枚役の組合せ、リプレイの組合せ）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、図8（a）参照）と、

所定の付与条件（ポイント付与条件）が成立したときにポイントを付与するポイント付与手段（図19のS101、S102、S110参照）と、

付与されたポイントを特定するためのポイント特定用情報（付与ポイント総数）を記憶するための記憶手段（RAM91c）と、

遊技の進行における所定の契機（第1AT抽選の抽選条件成立）で前記ポイント特定用情報から特定されるポイントの量（付与ポイント総数）に応じて遊技者にとって有利度合いが異なる報知条件（図17および図18に示す当選率参照）を設定し、該報知条件にしたがって前記事前決定手段の決定結果が前記所定の結果となったときに当該所定の結果に対応する結果情報（ナビ演出）を報知する報知期間（AT、AT準備モード、ART）に制御する報知期間制御手段（サブ制御部91により実行される第1AT抽選処理、AT管理処理）と、

付与されたポイントの量を示唆するポイント情報として、付与されたポイントの量を正しく特定可能な正確ポイント情報、または、付与されたポイントの量よりも遊技者にとって有利度合いが低い報知条件が前記報知期間制御手段により設定されるポイントの量を特定可能な不正確ポイント情報、を報知するポイント情報報知手段（図19のS104、S106、S108参照）と、

前記報知期間において、前記報知期間制御手段により設定された報知条件にしたがって当該報知期間が終了するまでに消化することを期待できるゲーム数であるゲーム数の期待値（たとえば、残りのナビストック数）に応じて異なる割合に基づいて、特定演出（図28に示す9枚役のナビ演出の報知態様A～CのうちBあるいはC、図32（b）に示すART演出の背景を昼から夕方あるいは夜に変更、変形例（24）参照）を実行する演出実行手段（サブ制御部91により実行されるナビ演出実行処理、遊技状態演出実行処理）とを備える。