

【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30年11月29日 (2018.11.29)

【公開番号】特開2017-35388(P2017-35388A)

【公開日】平成29年2月16日 (2017.2.16)

【年通号数】公開・登録公報2017-007

【出願番号】特願2015-159574(P2015-159574)

【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 6 E

A 6 3 F 5/04 5 1 2 D

【手続補正書】

【提出日】平成30年10月22日 (2018.10.22)

【手続補正 1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 4

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 4】

近年、主人公キャラクターが敵キャラクターとバトルを行う所定の遊技期間（例えば、バトル演出）中に、主人公キャラクターの行動形態を決定し、決定された行動形態に応じて、特定の数値（例えば、体力ポイント）を更新し、更新結果が特定の更新結果となったこと（例えば、「0」となったこと）に基づいて、所定の特典を付与する（例えば、特定遊技を発生させる）遊技機が知られている（特許文献 1）。

【手続補正 2】

【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 3】

【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 4 - 9 7 5 6 4 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 7

【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 8

【補正方法】変更

【補正の内容】

【 0 0 0 8 】

しかしながら、特許文献 1 に示す遊技機では、所定の遊技期間において、特定の数値が特定の更新結果とならない場合には、その中途の更新結果は、その後の遊技において何ら反映されることがなく、無駄となってしまうため、所定の遊技期間の終了後の遊技の興趣が低下してしまう可能性があるという問題があった。

【 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 9

【 補 正 方 法 】 変 更

【 補 正 の 内 容 】

【 0 0 0 9 】

また、特許文献 1 に示す遊技機では、特定の数値が特定の更新結果となった場合であっても、一律に所定の特典が付与されるだけであるため、特典の付与に関し、多様性に欠けるという問題があった。

【 手 続 補 正 7 】

【 補 正 対 象 書 類 名 】 明 細 書

【 補 正 対 象 項 目 名 】 0 0 1 0

【 補 正 方 法 】 変 更

【 補 正 の 内 容 】

【 0 0 1 0 】

本発明は、そのような点に鑑みてなされたものであり、所定の遊技期間において、特定の数値を更新し、更新結果が特定の更新結果となった場合に、所定の特典を付与する遊技機において、更新結果が特定の更新結果とならない場合であっても、遊技の興趣が低下することを防止し、かつ、特典の付与に関し、より多様性に富んだ抽選を行うことができる遊技機を提供することを目的とする。

【 手 続 補 正 8 】

【 補 正 対 象 書 類 名 】 明 細 書

【 補 正 対 象 項 目 名 】 0 0 1 1

【 補 正 方 法 】 変 更

【 補 正 の 内 容 】

【 0 0 1 1 】

本発明は、複数の図柄を複数列に変動表示する図柄表示手段（例えば、リール 3 L , 3 C , 3 R 及び表示窓 4 ）と、内部当選役を決定する内部当選役決定手段（例えば、メイン C P U 9 3 による内部抽選処理）と、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動を開始する図柄変動開始制御手段（例えば、メイン C P U 9 3 によるリール回転開始処理及びリール制御処理）と、前記図柄表示手段に表示される図柄の変動を停止する図柄変動停止制御手段（例えば、メイン C P U 9 3 によるリール停止制御処理及びリール制御処理）と、所定の移行条件が成立したことに基づいて、所定の有利遊技状態（例えば、上乘せ B B ）に制御する有利遊技状態制御手段（例えば、メイン C P U 9 3 によるボーナス作動チェック処理、及びサブ C P U 1 0 2 による入賞作動コマンド受信時処理）と、所定の特典（例えば、特殊上乘せ状態への移行）を付与するか否かを抽選する特典付与抽選手段（例えば、サブ C P U 1 0 2 ）と、前記所定の特典が付与される場合に、前記所定の特典により付与される利益を高くするか否か（例えば、優遇モードロックフラグをオンとするか否か）を決定する優遇決定手段（例えば、サブ C P U 1 0 2 ）と、を備え、前記特典付与抽選手段は、前記所定の有利遊技状態において、前記内部当選役決定手段により決定された内部当選役に基づいて、特定の数値（例えば、H P ）を更新するか否かの抽選（例えば、図 8 2 のステップ S 4 7 3 の抽選）を行い、当該抽選の結果、前記所定の有利遊技状態が終了する前に、前記特定の数値が特定の更新結果（例えば、H P が「 0 」以下）となった場合、前記所定の特典を付与する一方、前記特定の数値が前記特定の更新結果とならずに前記所定の有利遊技状態が終了する場合、その中途の更新結果である所定の更新結果（例えば、

残HP)を保持し、前記所定の更新結果が保持されている場合、前記所定の有利遊技状態において、前記内部当選役決定手段により決定された内部当選役に基づいて、前記所定の更新結果に対して、前記特定の更新結果となるか否かを抽選し、前記優遇決定手段は、前記所定の移行条件が成立した場合に、特定の優遇条件が成立していれば(例えば、優遇モードロックフラグがオンであれば)、前記所定の特典が付与されるまで、前記所定の特典により付与される利益を高くすると決定することを特徴とする遊技機である。

【手続補正9】

【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】

本発明に係る遊技機によれば、所定の遊技期間(例えば、上乘せBB)において、特定の数値(例えば、HP)を更新し、更新結果が特定の更新結果(例えば、HPが「0」以下)となった場合に、所定の特典(例えば、特殊上乘せ状態への移行)を付与する遊技機において、更新結果が特定の更新結果とならない場合であっても、遊技の興趣が低下すること防止し、かつ、特典の付与に関し、より多様性に富んだ抽選を行うことができる。

【手続補正10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0013

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正11】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0014

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正12】

【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】

複数の図柄を複数列に変動表示する図柄表示手段と、
内部当選役を決定する内部当選役決定手段と、
前記図柄表示手段に表示される図柄の変動を開始する図柄変動開始制御手段と、
前記図柄表示手段に表示される図柄の変動を停止する図柄変動停止制御手段と、
所定の移行条件が成立したことに基づいて、所定の有利遊技状態に制御する有利遊技状態制御手段と、

所定の特典を付与するか否かを抽選する特典付与抽選手段と、

前記所定の特典が付与される場合に、前記所定の特典により付与される利益を高くするか否かを決定する優遇決定手段と、を備え、

前記特典付与抽選手段は、

前記所定の有利遊技状態において、前記内部当選役決定手段により決定された内部当選役に基づいて、特定の数値を更新するか否かの抽選を行い、

当該抽選の結果、前記所定の有利遊技状態が終了する前に、前記特定の数値が特定の更新結果となった場合、前記所定の特典を付与する一方、前記特定の数値が前記特定の更新結果とならずに前記所定の有利遊技状態が終了する場合、その中途の更新結果である所定の更新結果を保持し、

前記所定の更新結果が保持されている場合、前記所定の有利遊技状態において、前記内部当選役決定手段により決定された内部当選役に基づいて、前記所定の更新結果に対して、前記特定の更新結果となるか否かを抽選し、

前記優遇決定手段は、前記所定の移行条件が成立した場合に、特定の優遇条件が成立していれば、前記所定の特典が付与されるまで、前記所定の特典により付与される利益を高くすると決定することを特徴とする遊技機。