

【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11月27日(2014.11.27)

【公開番号】特開2013-81614(P2013-81614A)

【公開日】平成25年5月9日(2013.5.9)

【年通号数】公開・登録公報2013-022

【出願番号】特願2011-223405(P2011-223405)

【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10月14日(2014.10.14)

【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】

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識別情報を変動表示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入賞の発生を許容するか否かを決定する事前決定手段と、

遊技者にとって有利な権利を付与する権利付与手段と、

前記権利が付与された場合に、該権利が消費されるまで当該権利を次ゲーム以降に持ち越す持越手段と、

1 ゲームにおける所定のタイミングから前記権利が付与されている可能性を示唆する演出を実行し、次ゲームが開始する前に少なくとも前記権利が付与されているか否かの演出結果を導く 1 ゲーム演出を実行する 1 ゲーム演出実行手段と、

複数ゲームにわたり前記権利が付与されている可能性を示唆する演出を実行し、最終的に少なくとも前記権利が付与されているか否かの演出結果を導く連続演出を実行する連続演出実行手段と、

を備え、

前記持越手段により前記権利が持ち越されていない非持越状態で前記事前決定手段により第 1 の特定入賞の発生を許容する旨が決定されたゲームにおいて前記権利付与手段により前記権利が付与される場合と、前記非持越状態で前記事前決定手段により第 2 の特定入賞の発生を許容する旨が決定されたゲームにおいて前記権利付与手段により前記権利が付与される場合と、があり、

前記非持越状態で前記第 1 の特定入賞の発生を許容する旨が決定されたゲームにおいて前記権利が付与されない第 1 の確率及び前記非持越状態で前記第 1 の特定入賞の発生を許容する旨が決定されたゲームにおいて前記権利が付与される第 2 の確率の合算確率に占める前記第 2 の確率の比率よりも、前記非持越状態で前記第 2 の特定入賞の発生を許容する旨が決定されたゲームにおいて前記権利が付与されない第 3 の確率及び前記非持越状態で前記第 2 の特定入賞の発生を許容する旨が決定されたゲームにおいて前記権利が付与され

る第４の確率の合算確率に占める前記第４の確率の比率の方が高く、

前記非持越状態で前記第１の特定入賞の発生を許容する旨が決定されたゲームにおいて前記権利が付与される場合には、前記非持越状態で前記第２の特定入賞の発生を許容する旨が決定されたゲームにおいて前記権利が付与される場合よりも、前記１ゲーム演出及び前記連続演出のうち前記１ゲーム演出による演出結果にて前記権利が付与されている旨が報知される割合が高い

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】０００８

【補正方法】変更

【補正の内容】

【０００８】

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、

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ることにより１ゲームが終了し、該可変表示装置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、

前記可変表示装置に表示結果が導出される前に入賞の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、

遊技者にとって有利な権利（特別役）を付与する権利付与手段（内部抽選）と、

前記権利（特別役）が付与された場合に、該権利（特別役）が消費されるまで当該権利（特別役）を次ゲーム以降に持ち越す持越手段と、

１ゲームにおける所定のタイミング（開始時、第１停止時、第２停止時、第３停止時）から前記権利（特別役）が付与されている可能性を示唆する演出を実行し、次ゲームが開始する前に少なくとも前記権利（特別役）が付与されているか否かの演出結果を導く１ゲーム演出（ルーレット演出）を実行する１ゲーム演出実行手段（サブ制御部９１）と、

複数ゲームにわたり前記権利（特別役）が付与されている可能性を示唆する演出を実行し、最終的に前記権利（特別役）が付与されているか否かの演出結果を導く連続演出を実行する連続演出実行手段（サブ制御部９１）と、

を備え、

前記持越手段により前記権利（特別役）が持ち越されていない非持越状態で前記事前決定手段により第１の特定入賞（通常リプレイ）の発生を許容する旨が決定されたゲームにおいて前記権利付与手段により前記権利（特別役）が付与される場合と、前記非持越状態で前記事前決定手段により第２の特定入賞（チェリー、スイカ）の発生を許容する旨が決定されたゲームにおいて前記権利付与手段により前記権利（特別役）が付与される場合と、があり、

前記非持越状態で前記第１の特定入賞（通常リプレイ）の発生を許容する旨が決定されたゲームにおいて前記権利（特別役）が付与されない第１の確率及び前記非持越状態で前記第１の特定入賞（通常リプレイ）の発生を許容する旨が決定されたゲームにおいて前記権利（特別役）が付与される第２の確率の合算確率に占める前記第２の確率の比率（通常リプレイの同時当選比率）よりも、前記非持越状態で前記第２の特定入賞（チェリー、スイカ）の発生を許容する旨が決定されたゲームにおいて前記権利（特別役）が付与されない第３の確率及び前記非持越状態で前記第２の特定入賞（チェリー、スイカ）の発生を許容する旨が決定されたゲームにおいて前記権利（特別役）が付与される第４の確率の合算確率に占める前記第４の確率の比率（チェリー、スイカの同時当選比率）の方が高く、

前記非持越状態で前記第１の特定入賞（通常リプレイ）の発生を許容する旨が決定されたゲームにおいて前記権利（特別役）が付与される場合には、前記非持越状態で前記第２の特定入賞（チェリー、スイカ）の発生を許容する旨が決定されたゲームにおいて前記権

利（特別役）が付与される場合よりも、前記１ゲーム演出及び前記連続演出のうち前記１ゲーム演出（ルーレット演出）による演出結果にて前記権利（特別役）が付与されている旨が報知される割合が高い

ことを特徴としている。

この特徴によれば、非持越状態で第１の特定入賞の発生を許容する旨が決定されたゲームにおいて権利が付与される場合には、非持越状態で第２の特定入賞の発生を許容する旨が決定されたゲームにおいて権利が付与される場合よりも、１ゲーム演出及び連続演出のうち１ゲーム演出による演出結果にて権利が付与されている旨が報知される割合が高いので、非持越状態で第１の特定入賞の発生を許容する旨が決定されたゲームにおいて権利が付与される場合、すなわち非持越状態で第２の特定入賞の発生を許容する旨が決定されたゲームにおいて権利が付与される場合に比較して権利が付与されていることが期待できない状況にも関わらず連続演出により権利が付与されている可能性を煽ることにより、連続演出による興味が低下してしまうことを防止できる。一方、権利が付与されていることがあまり期待できない第１の特定入賞の発生時であってもそのゲームにて権利が付与されていることが報知されることがあるため、権利が付与されていることがあまり期待できない事象であっても意外性を高めることができる。

尚、前記非持越状態で前記第１の特定入賞の発生を許容する旨が決定されたゲームにおいて前記権利が付与される場合には、前記非持越状態で前記第２の特定入賞の発生を許容する旨が決定されたゲームにおいて前記権利が付与される場合よりも、前記１ゲーム演出及び前記連続演出のうち前記１ゲーム演出による演出結果にて前記権利が付与されている旨が報知される割合が高いとは、前記非持越状態で前記第１の特定入賞の発生を許容する旨が決定されたゲームにおいて前記権利が付与される場合に、前記１ゲーム演出及び前記連続演出のうち前記１ゲーム演出の演出結果のみにて前記権利が付与されている旨が報知されるものでも良いし、前記非持越状態で前記第２の特定入賞の発生を許容する旨が決定されたゲームにおいて前記権利が付与される場合に、前記１ゲーム演出及び前記連続演出のうち前記連続演出の演出結果のみにて前記権利が付与されている旨が報知されるものでも良い。