

【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5月29日(2014.5.29)

【公開番号】特開2012-75787(P2012-75787A)

【公開日】平成24年4月19日(2012.4.19)

【年通号数】公開・登録公報2012-016

【出願番号】特願2010-225868(P2010-225868)

【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

A 6 3 F 5/04 5 1 3 C

【手続補正書】

【提出日】平成26年4月15日(2014.4.15)

【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複数備え、  
 複数の可変表示部すべてを変動表示した後、表示結果を導出し、複数の可変表示部の表示結果の組合せに応じて入賞が発生可能なスロットマシンにおいて、  
 ゲームを進行させるための操作を受付ける操作受付手段と、  
 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と、

前記事前決定手段の決定結果および前記操作受付手段が受付けた操作に応じて、ゲームの進行を制御するゲーム制御手段と、

所定の遅延条件の成立に起因して、ゲームの進行を遅延させるための遅延制御を行なう遅延制御手段と、

前記遅延制御が行なわれたときに複数の可変表示部のうち一部の可変表示部を変動表示させて識別情報を仮導出し、その後に可変表示部を変動表示させる特定変動制御を行なう特定変動制御手段と、

前記特定変動制御による仮導出により遊技者に付与する特典を報知する特典付与報知手段とを備え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】0 0 0 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 1】

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複数備え、

複数の可変表示部すべてを変動表示した後、表示結果を導出し、複数の可変表示部の表示結果の組合せ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】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

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複数備え、複数の可変表示部すべてを変動表示した後、表示結果を導出し、複数の可変表示部の表示結果の組合せに応じて入賞が発生可能なスロットマシンにおいて、

ゲームを進行させるための操作を受付ける操作受付手段と、

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と、

前記事前決定手段の決定結果および前記操作受付手段が受けた操作に応じて、ゲームの進行を制御するゲーム制御手段と、

所定の遅延条件の成立に起因して、ゲームの進行を遅延させるための遅延制御を行なう遅延制御手段と、

前記遅延制御が行なわれたときに複数の可変表示部のうち一部の可変表示部を変動表示させて識別情報を仮導出し、その後に可変表示部を変動表示させる特定変動制御を行なう特定変動制御手段と、

前記特定変動制御による仮導出により遊技者に付与する特典を報知する特典付与報知手段とを備える。

このような構成によれば、仮導出は、複数の可変表示部のうち一部の可変表示部において実行されるため、すべての可変表示部において実行されるものと比較して、誤解や不信感を遊技者に抱かせてしまう不都合の発生を防止することができる。また、特定変動制御による仮導出に応じて、遊技者に付与する特典が報知される。このため、特定変動制御による仮導出に遊技者を注目させることができるとともに、特定変動制御による仮導出に応じて期待感を変化させることができ、遊技の興奮を向上させることができる。

また、以下の構成を備えるものでもよい。

(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、複数種類の図柄を変動表示させる可変表示領域を複数有する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、

ゲームを進行させるための操作を受付ける操作受付手段(スタートスイッチ、ストップスイッチ、B E Tスイッチなど)と、

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、

前記事前決定手段の決定結果および前記操作受付手段が受けた操作に応じて、ゲームの進行を制御するゲーム制御手段(メイン制御部41)と、

所定の遅延条件( B B 終了)の成立に起因して、ゲームの進行を遅延させるための遅延制御を行なう遅延制御手段(フリーズ発生処理)と、

前記遅延制御が行なわれているときに、前記複数の可変表示領域のうち少なくとも1の可変表示領域(左リール2L、右リール2R)を除く可変表示領域(中リール2C)において一旦停止および再変動表示を繰り返す特定変動制御を行なう手段であって、一旦停止させる図柄を特定するための一旦停止決定を行なって該一旦停止決定の結果から特定される図柄を一旦停止する特定変動制御手段(特定変動制御処理、一旦停止制御、図19参照)と、

前記特定変動制御が行なわれている間に一旦停止される図柄に応じて、遊技者にとっての有利度合いが異なるように、特典を付与(ナビストック獲得、プレミア演出実行、設定値示唆演出実行など)する特典付与手段( A T 抽選処理)とを備える。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】 0 4 4 3

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【0 4 4 3】

また、サブ制御部91は、遊技演出実行処理に含まれる特定変動演出実行処理を実行することにより、メイン制御部41において特定変動制御が実行されているときに予め定められた特定変動演出（液晶表示器51において特定キャラクタを表示させる演出、特定音をスピーカ53、54から発生させる演出、および演出効果LED51を所定の態様で点灯させる演出のうち、いずれか、あるいは選択に組合せてなる演出）を実行する。特定変動演出は、一旦停止関連コマンドから特定されるパターンおよび回数に応じた態様で実行される。これにより、遊技者は、特定変動演出の態様から、パターンおよび一旦停止回数を予測することができる。