

【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28年11月10日(2016.11.10)

【公開番号】特開2016-135406(P2016-135406A)

【公開日】平成28年7月28日(2016.7.28)

【年通号数】公開・登録公報2016-045

【出願番号】特願2016-90927(P2016-90927)

【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 E

A 6 3 F 5/04 5 1 2 B

【手続補正書】

【提出日】平成28年9月26日(2016.9.26)

【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、

表示結果が導出される前に、遊技状態の移行を伴う特別入賞及び特別入賞とは異なる所定入賞を含む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、

前記特別入賞の発生を許容する旨が決定され、該決定により許容された特別入賞を発生させることができなかつたときに、当該決定を次ゲーム以降に持ち越す持越手段と、

前記事前決定手段による有利度を設定する有利度設定手段と、

前記事前決定手段が所定入賞の発生に係る確率を選択するために用いるデータであって、第1選択用データと第2選択用データからなる選択用データを設定する選択用データ設定手段と、

前記有利度設定手段により有利度が新たに設定される場合に前記持越手段により持ち越されている特別入賞の発生を許容する旨の決定を初期化する決定初期化手段と、

を備え、

前記第1選択用データは、前記有利度設定手段により有利度が新たに設定される場合でも初期値が設定されることなく、前記持越手段により特別入賞の発生を許容する旨の決定が持ち越されている場合に初期値が設定されるデータであり、前記第2選択用データとして初期値が設定されている場合に、所定入賞の発生に係る確率を複数の確率に細分化するデータであり、

前記第2選択用データは、前記有利度設定手段により有利度が新たに設定される場合に初期値が設定されるとともに、前記持越手段により特別入賞の発生を許容する旨の決定が持ち越されている場合に初期値以外の特定の値が設定されるデータであり、

前記第2選択用データとして特定の値が設定された場合の所定入賞の発生に係る確率は、前記第1選択用データに基づく所定入賞の発生に係る確率と異なり、

前記第2選択用データとして初期値が設定された場合には、前記第1選択用データに基づく所定入賞の発生に係る確率に関わらず、特別入賞の発生を許容する旨が決定される確率は同一であり、

前記事前決定手段は、

前記第2選択用データが初期値の場合には、前記第1選択用データに基づく確率で所定入賞の発生を許容するか否かを決定し、

前記第2選択用データが特定の値の場合には、該第2選択用データに基づく確率で所定入賞の発生を許容するか否かを決定する、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】0007

【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】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

本発明は、特別入賞の当選が持ち越された状態を終了させるための作業を効率的に行うことができるスロットマシンを提供することを目的とする。

【手続補正4】

【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】

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、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、表示結果が導出される前に、遊技状態の移行を伴う特別入賞及び特別入賞とは異なる所定入賞を含む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、

前記特別入賞の発生を許容する旨が決定され、該決定により許容された特別入賞を発生させることができなかったときに、当該決定を次ゲーム以降に持ち越す持越し手段と、前記事前決定手段による有利度を設定する有利度設定手段と、

前記事前決定手段が所定入賞の発生に係る確率を選択するために用いるデータであって、第1選択用データと第2選択用データからなる選択用データを設定する選択用データ設定手段と、

前記有利度設定手段により有利度が新たに設定される場合に前記持越し手段により持ち越されている特別入賞の発生を許容する旨の決定を初期化する決定初期化手段と、を備え、

前記第1選択用データは、前記有利度設定手段により有利度が新たに設定される場合でも初期値が設定されることなく、前記持越し手段により特別入賞の発生を許容する旨の決定が持ち越されている場合に初期値が設定されるデータであり、前記第2選択用データとして初期値が設定されている場合に、所定入賞の発生に係る確率を複数の確率に細分化するデータであり、

前記第2選択用データは、前記有利度設定手段により有利度が新たに設定される場合に初期値が設定されるとともに、前記持越し手段により特別入賞の発生を許容する旨の決定が持ち越されている場合に初期値以外の特定の値が設定されるデータであり、

前記第2選択用データとして特定の値が設定された場合の所定入賞の発生に係る確率は、前記第1選択用データに基づく所定入賞の発生に係る確率と異なり、

前記第2選択用データとして初期値が設定された場合には、前記第1選択用データに基

づく所定入賞の発生に係る確率に関わらず、特別入賞の発生を許容する旨が決定される確率は同一であり、

前記事前決定手段は、

前記第2選択用データが初期値の場合には、前記第1選択用データに基づく確率で所定入賞の発生を許容するか否かを決定し、

前記第2選択用データが特定の値の場合には、該第2選択用データに基づく確率で所定入賞の発生を許容するか否かを決定する

ことを特徴としている。

本発明の手段1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たことにより1ゲームが終了し、前記可変表示装置（リール2L、2C、2R）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、

前記可変表示装置の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、

前記事前決定手段による有利度（設定値）を設定する有利度設定手段（設定変更）と、

前記事前決定手段が用いるデータであって、前記有利度設定手段により有利度（設定値）が新たに設定される場合でも初期化されることのない第1モードデータ（RTフラグ）と、前記有利度設定手段により有利度（設定値）が新たに設定される場合に初期化される第2モードデータ（内部中またはBB（RB）中を示す遊技状態フラグ）と、を含むモードデータを設定するモードデータ設定手段と、

前記第2モードデータ（内部中またはBB（RB）中を示す遊技状態フラグ）が設定される場合に前記第1モードデータ（RTフラグ）を初期化する第1モードデータ初期化手段と、

を備え、

前記事前決定手段は、

前記第2モードデータ（内部中またはBB（RB）中を示す遊技状態フラグ）が設定されている場合に、該第2モードデータ（内部中またはBB（RB）中を示す遊技状態フラグ）を用いて入賞の発生を許容するか否かを決定し、

前記第2モードデータ（内部中またはBB（RB）中を示す遊技状態フラグ）が設定されていない場合に、前記第1モードデータ（RTフラグ）を用いて入賞の発生を許容するか否かを決定し、

前記第1モードデータ（RTフラグ）も前記第2モードデータ（内部中またはBB（RB）中を示す遊技状態フラグ）も初期化されている初期状態において、該初期状態以外のモードデータに変更されるまでの平均ゲーム数が、前記第1モードデータ（RTフラグ）が初期化されていない一の状態において、該一の状態以外のモードデータに変更されるまでの平均ゲーム数よりも短く設定されている

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利度設定手段により新たに有利度が設定された場合に、第1モードデータ及び第2モードデータのうち、第1モードデータについては変更前のデータが維持される一方で、第2モードデータについては、変更前のデータが初期化されるので、第1モードデータのみ、有利度の変更後も引き継ぐことが可能となり、第2モードデータについては、有利度の変更により初期化することが可能となる。そして、第2モードデータが設定される場合には、第1モードデータが初期化され、この場合には事前決定手段は第2モードデータを用いて入賞の発生を許容するか否かが決定されるとともに、第2モードデータが設定されている状態において有利度が新たに設定された場合には、有利度の変更後、第1モードデータも第2モードデータも初期化された初期状態とすることが可能となるため、第1モードデータのみ有利度の変更後も維持されるものにおいて、第2モードデータが設定されている状態で有利度が新たに設定された場合には、有利度の変更後、その

変更後は用いられることのないデータ、すなわち必要のなくなるデータを保持することなく、第1モードデータも第2モードデータも初期化された初期状態とすることができます。

また、第1モードデータも第2モードデータも初期化されている初期状態、すなわち第2モードデータが設定されている状態において有利度が新たに設定された場合に移行する状態において、該初期状態以外のモードデータに変更されるまでの平均ゲーム数が、第1モードデータが初期化されていない一の状態において、該一の状態以外のモードデータに変更されるまでの平均ゲーム数よりも短く設定されているので、第2モードデータが設定されている状態において有利度を新たに設定した場合には、少ないゲーム数で、初期状態以外のモードデータへ変更することが可能であり、第1モードデータも第2モードデータも初期化されている初期状態のままとするか、初期状態以外のモードデータへ変更するか、を遊技店側で容易に選択できる。

尚、所定数の賭数とは、少なくとも1以上の賭数であって、2以上の賭数が設定されることや最大賭数が設定されることでゲームが開始可能となるようにしても良い。また、遊技状態に応じて定められた賭数が設定されることでゲームが開始可能となるようにしても良い。

また、モードデータ設定手段が設定する、第1モードデータや第2モードデータなどのモードデータは、モードデータの種類を特定可能なデータであれば良く、モードデータの種類がビット毎に割り当てられ、該当するビットの値に応じてモードデータの種類が特定可能なものや、モードデータの種類毎に番号が割り当てられ、設定されている番号に応じてモードデータの種類が特定可能なものなどが該当する。

また、前記事前決定手段が、前記第2モードデータが設定されている場合に、該第2モードデータを用いて入賞の発生を許容するか否かを決定するとは、第2モードデータのみを用いて入賞の発生を許容するか否かを決定するものでも良いし、第2モードデータ及び第1モードデータの双方を用いて入賞の発生を許容するか否かを決定するものでも良い。

また、第1モードデータ初期化手段が前記第1モードデータを初期化するとは、第1モードデータを予め定められたデフォルトの初期値に更新することなどが該当する。

また、初期状態以外のモードデータとは、第1モードデータまたは第2モードデータの少なくとも一方が初期化されていない状態であれば良く、第1モードデータ、第2モードデータの双方が初期化されていない状態でも良い。

また、第1モードデータが初期化されていない一の状態以外のモードデータとは、第1モードデータが初期化された状態（この際、第2モードデータが設定されていても良いし、設定されていなくとも良い）であっても良いし、一の状態において設定されている第1モードデータとは異なる種類の第1モードデータが設定されている状態であっても良い。