

【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6月23日(2016.6.23)

【公開番号】特開2016-73665(P2016-73665A)

【公開日】平成28年5月12日(2016.5.12)

【年通号数】公開・登録公報2016-028

【出願番号】特願2015-231258(P2015-231258)

【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 D

A 6 3 F 5/04 5 1 6 F

【手続補正書】

【提出日】平成28年4月20日(2016.4.20)

【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、
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、複数の可変表示部の表示結果の組み合わせ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と、再遊技の付与を伴う再遊技入賞と、を含む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、

特別入賞の発生を許容する旨が決定され、当該決定により許容された特別入賞が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、

遊技者が表示結果を導出させるために操作する導出操作手段と、

表示結果を導出する制御を行う導出制御手段と、

前記複数の可変表示部を通る予め定められた複数の組み合わせラインのうち特定の組み合わせライン上に導出された識別情報の組み合わせに応じて入賞が発生したか否かを判定する入賞判定手段と、

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、

データを記憶可能なデータ記憶手段と、

前記有利度設定手段により有利度が設定されるときに前記データ記憶手段の記憶領域に初期データを設定するデータ初期化手段と、

再遊技入賞の発生が許容される割合の異なる複数種類の再遊技状態のうちいずれの再遊技状態に制御されているかを特定可能な再遊技状態データを設定する再遊技状態データ設定手段と、

前記事前決定手段により特別入賞の発生を許容する旨が決定されており、未だ当該決定により許容された特別入賞が発生していない持越状態であるか否かを特定可能な持越状態データを設定する持越状態データ設定手段と、

を備え、

前記入賞は、

前記複数の組み合わせラインのうち特定の組み合わせラインに特定の識別情報の組み合

わせが導出されることで発生する第 1 の入賞と、

前記複数の組み合わせラインのうち前記特定の組み合わせライン以外のいずれかの組み合わせラインに前記特定の識別情報の組み合わせが導出され、かつ前記複数の組み合わせラインのうち前記特定の組み合わせラインに前記特定の識別情報の組み合わせとは異なる所定の識別情報の組み合わせが導出されることで発生する第 2 の入賞と、

を含み、

前記再遊技状態データは、前記データ記憶手段の記憶領域のうち前記有利度設定手段により有利度が設定されても設定前のデータが維持される領域に記憶され、

特別入賞の発生を許容する旨が決定されていることを示すデータ及び前記持越状態データは、前記データ記憶手段の記憶領域のうち前記有利度設定手段により有利度が設定されることで前記データ初期化手段により初期データが設定される領域に記憶され、

前記事前決定手段は、

前記持越状態データとして初期データが設定されている場合に、前記再遊技状態データから特定される遊技状態に応じた割合で再遊技入賞の発生を許容するか否かを決定し、

前記持越状態データとして持越状態である旨が特定される持越中データが設定されている場合に、持越状態に応じた割合で再遊技入賞の発生を許容するか否かを決定し、

前記持越状態データ設定手段は、特別入賞の発生を許容する旨の決定が持ち越されていない状態において特別入賞の発生を許容する旨が決定されたときに、前記持越状態データとして前記持越中データを設定し、

前記再遊技状態データ設定手段は、特別入賞の発生を許容する旨の決定が持ち越されていない状態において特別入賞の発生を許容する旨が決定されたときに、前記再遊技状態データとして再遊技入賞の発生が許容される割合が前記持越状態とは異なる特定の再遊技状態が特定される特定の再遊技状態データを設定する、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、一部の遊技状態が有利度の変更後も維持されるものにおいて、特別入賞の発生を許容する旨の決定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複数備え、

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、複数の可変表示部の表示結果の組み合わせ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と、再遊技の付与を伴う再遊技入賞と、を含む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、

特別入賞の発生を許容する旨が決定され、当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、

遊技者が表示結果を導出させるために操作する導出操作手段と、

表示結果を導出する制御を行う導出制御手段と、

前記複数の可変表示部を通る予め定められた複数の組み合わせラインのうち特定の組み合わせライン上に導出された識別情報の組み合わせに応じて入賞が発生したか否かを判定する入賞判定手段と、

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、

データを記憶可能なデータ記憶手段と、

前記有利度設定手段により有利度が設定されるときに前記データ記憶手段の記憶領域に初期データを設定するデータ初期化手段と、

再遊技入賞の発生が許容される割合の異なる複数種類の再遊技状態のうちいずれの再遊技状態に制御されているかを特定可能な再遊技状態データを設定する再遊技状態データ設定手段と、

前記事前決定手段により特別入賞の発生を許容する旨が決定されており、未だ当該決定により許容された特別入賞が発生していない持越状態であるか否かを特定可能な持越状態データを設定する持越状態データ設定手段と、

を備え、

前記入賞は、

前記複数の組み合わせラインのうち特定の組み合わせラインに特定の識別情報の組み合わせが導出されることで発生する第1の入賞と、

前記複数の組み合わせラインのうち前記特定の組み合わせライン以外のいずれかの組み合わせラインに前記特定の識別情報の組み合わせが導出され、かつ前記複数の組み合わせラインのうち前記特定の組み合わせラインに前記特定の識別情報の組み合わせとは異なる所定の識別情報の組み合わせが導出されることで発生する第2の入賞と、

を含み、

前記再遊技状態データは、前記データ記憶手段の記憶領域のうち前記有利度設定手段により有利度が設定されても設定前のデータが維持される領域に記憶され、

特別入賞の発生を許容する旨が決定されていることを示すデータ及び前記持越状態データは、前記データ記憶手段の記憶領域のうち前記有利度設定手段により有利度が設定されることで前記データ初期化手段により初期データが設定される領域に記憶され、

前記事前決定手段は、

前記持越状態データとして初期データが設定されている場合に、前記再遊技状態データから特定される遊技状態に応じた割合で再遊技入賞の発生を許容するか否かを決定し、

前記持越状態データとして持越状態である旨が特定される持越中データが設定されている場合に、持越状態に応じた割合で再遊技入賞の発生を許容するか否かを決定し、

前記持越状態データ設定手段は、特別入賞の発生を許容する旨の決定が持ち越されていない状態において特別入賞の発生を許容する旨が決定されたときに、前記持越状態データとして前記持越中データを設定し、

前記再遊技状態データ設定手段は、特別入賞の発生を許容する旨の決定が持ち越されていない状態において特別入賞の発生を許容する旨が決定されたときに、前記再遊技状態データとして再遊技入賞の発生が許容される割合が前記持越状態とは異なる特定の再遊技状態が特定される特定の再遊技状態データを設定する

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、

各々が識別可能な複数種類の図柄を変動表示可能な複数の可変表示領域（リール2L、2C、2R）からなる可変表示装置を備え、

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、前記複数の可変表示領域（リール2L、2C、2R）の全てに表示

結果が導出されることにより 1 ゲームが終了し、前記複数の可変表示領域（リール 2 L、2 C、2 R）に導出された図柄の組み合わせ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、

前記複数の可変表示領域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、

前記複数の可変表示領域それぞれに表示結果を導出させる際に操作される導出操作手段（ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R）と、

前記導出操作手段（ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R）が操作されたときに、該導出操作手段に対応する可変表示領域（リール 2 L、2 C、2 R）に前記事前決定手段（内部抽選）の決定結果に応じた表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段と、

前記複数の可変表示領域を通る予め定められた複数の組み合わせライン（入賞ライン L N、無効ライン L M）のうち特定の組み合わせライン（入賞ライン L N）上に導出された図柄の組み合わせに応じて入賞が発生したか否かを判定する入賞判定手段と、

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 1、2、RB 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 1、2、RB 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、

前記入賞は、

前記複数の組み合わせラインのうち特定の組み合わせライン（入賞ライン L N）に特定の図柄組み合わせ（リプレイ / プラム - リプレイ - リプレイ / プラム）が導出されることで発生する第 1 の入賞（通常リプレイ）と、

前記複数の組み合わせラインのうち前記特定の組み合わせライン以外のいずれかの組み合わせライン（無効ライン L M）に前記特定の図柄組み合わせ（リプレイ / プラム - リプレイ - リプレイ / プラム）が導出され、かつ前記複数の組み合わせラインのうち前記特定の組み合わせライン（入賞ライン L N）に前記特定の図柄組み合わせとは異なる所定の図柄組み合わせ（ベル - リプレイ - ベル）が導出されることで発生する第 2 の入賞（転落リプレイ）と、

を含み、

前記モードデータ設定手段は、前記複数の組み合わせラインのいずれかに前記特定の図柄組み合わせ（リプレイ / プラム - リプレイ - リプレイ / プラム）が導出された場合に、前記特定の組み合わせライン（入賞ライン L N）に導出された図柄組み合わせに応じて前記第 1 モードデータ（RT フラグ）の設定を行い、

前記事前決定手段は、

前記第 2 モードデータ（内部中 1、2、RB 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 1、2、RB 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 1、2、RB 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する

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

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状態とすることができる。

また、複数の組み合わせラインのいずれかに特定の図柄組み合わせが導出された場合に、特定の組み合わせラインに導出された図柄組み合わせに応じて前記第1モードデータの設定が行われるので、いずれかの組み合わせラインに特定の図柄組み合わせが導出された場合に、特定の組み合わせラインに導出された図柄組み合わせを判定するのみで、特定の図柄組み合わせが導出された組み合わせラインの違いによって異なる第1モードデータを設定させることが可能となる。

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、前記複数の可変表示領域を通る予め定められた複数の組み合わせラインとは、遊技者が組み合わせライン上に導出された図柄の組み合わせを認識可能な構成であれば良く、一直線上に並ぶ図柄を通るラインでも良いが、必ずしも一直線に並ぶ図柄を通るラインである必要はなく、屈曲する位置に並ぶ図柄を通るラインであっても良い。この場合には、例えば、全ての可変表示領域に表示結果が導出され、いずれかの組み合わせラインに特定の図柄組み合わせが導出された場合に、バックライトなどにより特定の図柄組み合わせが揃った組み合わせラインを強調する演出が行われるようにしたり、可変表示領域の周囲に組み合わせラインを認識させるための装飾を設けたりすることが好ましく、このようにすることで、組み合わせラインがより認識しやすくなる。