

【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27年1月22日 (2015.1.22)

【公開番号】特開2014-223356(P2014-223356A)

【公開日】平成26年12月4日 (2014.12.4)

【年通号数】公開・登録公報2014-066

【出願番号】特願2014-135858(P2014-135858)

【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11月21日 (2014.11.21)

【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、

通常状態と、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態とを含む複数種類の状態での遊技の実行を制御するとともに、前記有利状態に制御可能となる有利量が前記有利状態の終了条件として設定され、有利量を消費して前記終了条件を満たすことにより前記有利状態を終了させる状態制御手段と、

前記有利状態への移行条件のうち少なくとも 1 つを満たしてから前記有利状態に制御するまでの間に、特定条件を満たしたことにより前記有利量を増加可能であって、前記有利量を増加させることで設定された前記有利状態の終了条件を変更する終了条件変更手段と

を、
前記複数種類の状態のうち制御されている状態に応じた演出を実行可能な演出実行手段とを備える、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】0 0 0 5

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

【特許文献 1】特開 2006 - 271864 号公報

【手続補正 5】

【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 6】

【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】

この発明の目的は、期待感を抱かせることができるスロットマシンを提供することである。

【手続補正 7】

【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、

通常状態と、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態とを含む複数種類の状態での遊技の実行を制御するとともに、前記有利状態に制御可能となる有利量が前記有利状態の終了条件として設定され、有利量を消費して前記終了条件を満たすことにより前記有利状態を終了させる状態制御手段と、

前記有利状態への移行条件のうち少なくとも 1 つを満たしてから前記有利状態に制御するまでの間に、特定条件を満たしたことにより前記有利量を増加可能であって、前記有利量を増加させることで設定された前記有利状態の終了条件を変更する終了条件変更手段と

を備える。

前記複数種類の状態のうち制御されている状態に応じた演出を実行可能な演出実行手段とを備える。

なお、以下の構成を備えるものであってもよい。

(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、表示状態を変化させることが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、

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、

前記可変表示装置に表示結果を導出させるための操作を受付ける導出操作受付手段(ストップスイッチ 8L ~ 8R)と、

前記事前決定手段の決定結果および前記導出操作受付手段が受付けた操作に応じて、前

記可変表示装置に表示結果を導出させる制御を行なう導出制御手段（リール回転処理）と、

所定の通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態に制御する有利状態制御手段（準備モードにおいて特殊出目が停止したときにRTに制御するための処理）と、

前記有利状態において前記事前決定手段の決定結果が複数種類の特定結果のいずれかとなったこと（リプレイ＋転落リプレイ当選時、リプレイ＋転落リプレイ＋BARリプレイ当選時）を条件として、当該特定結果の種類に関わらず前記導出制御手段により導出され得る終了表示結果（転落リプレイ）が導出されたときに、前記通常状態に制御する通常状態制御手段（転落リプレイが入賞したときに通常遊技状態に制御するための処理）と、

所定の付与条件（ポイント付与条件）が成立したときにポイントを付与するポイント付与手段（図22のS1、S2、S10参照）と、

付与されたポイントを特定するためのポイント特定用情報（付与ポイント総数）を記憶するための記憶手段（RAM91c）と、

遊技の進行における所定の契機（第1AT抽選の抽選条件成立）で前記ポイント特定用情報から特定されるポイントの量（付与ポイント総数）に応じて、所定の情報（ナビ演出）を報知する報知期間（AT）に制御される割合および前記報知期間に制御される長さに対する期待値のうち少なくとも一方が異なるように報知条件（図20および図21に示す当選率参照）を設定し、該報知条件にしたがって前記報知期間に制御する報知期間制御手段（サブ制御部91により実行される第1AT抽選処理、AT管理処理）と、

情報を報知する報知手段（サブ制御部91により実行されるナビ演出実行処理）とを備え、

前記導出制御手段は、

前記事前決定手段の決定結果が前記複数種類の特定結果のいずれかとなったときであって、当該特定結果の種類に対応する終了手順で前記導出操作受付手段により操作が受け付けられたときには、前記終了表示結果を導出させる制御を行ない、当該特定結果の種類に対応する前記終了手順と異なる回避手順で前記導出操作受付手段により操作が受け付けられたときには、前記終了表示結果と異なる表示結果を導出させる制御を行ない（図18（a）参照）、

前記事前決定手段の決定結果が複数種類の特殊結果のいずれかとなったとき（9枚役（1）～9枚役（9）のいずれかに当選時）であって、当該特殊結果の種類に対応する有利手順で前記導出操作受付手段により操作が受け付けられたときには、当該特殊結果の種類に対応する前記有利手順と異なる手順で前記導出操作受付手段により操作が受け付けられたときに導出させる表示結果よりも遊技者にとって有利な有利表示結果を導出させる制御を行ない（9枚役（1）～9枚役（9）のいずれかに当選時のリール制御参照）、

前記報知手段は、

前記有利状態において前記事前決定手段の決定結果が前記複数種類の特定結果のいずれかとなったときには、前記報知期間であることを条件として、当該特定結果の種類に対応する特定結果時情報（転落リプレイ当選時において、同時当選しているリプレイの種類に応じたナビ演出）を報知し、

前記有利状態において前記事前決定手段の決定結果が前記複数種類の特殊結果のいずれかとなったときには、前記報知期間であるか否かに関わらず所定の割合にしたがって、当該特殊結果の種類に対応する特殊結果時情報を報知する（図31、図32参照）。

【手続補正8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0037

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0037】

より具体的に、たとえば、所定の遊技状態において、特殊結果の種類に対応する有利手順と異なる手順で操作が受け付けられたときに遊技状態の移行を伴わない非有利表示結果

を導出させる制御を行ない、特殊結果の種類に対応する有利手順で操作が受け付けられたときに、当該所定の遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態（たとえば、ＲＴなど）への移行を伴う有利表示結果を導出させる制御を行なうものであってもよい（変形例（０－２）参照）。なお、この場合には、非有利表示結果が導出されたときに遊技者が獲得する遊技価値と、有利表示結果が導出されたときに遊技者が獲得する遊技価値との大小は問わない。これにより、事前決定手段の決定結果が複数種類の特殊結果のいずれかとなったゲームにおける有利度合いは別にして、有利手順で操作されたときの方が、有利手順と異なる手順で操作されたときよりも、当該ゲーム以降のゲームにおいて、有利な遊技状態に制御される点で、遊技者にとって有利度合いが高くなるといえる。

【手続補正９】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】００３８

【補正方法】変更

【補正の内容】

【００３８】

また、たとえば、所定の遊技状態において、特殊結果の種類に対応する有利手順と異なる手順で操作が受け付けられたときに所定の遊技状態よりも遊技者にとって不利な遊技状態（たとえば不利ＲＴなど）への移行を伴う非有利表示結果を導出させる制御を行ない、特殊結果の種類に対応する有利手順で操作が受け付けられたときに遊技状態の移行を伴わない有利表示結果を導出させる制御を行なうものであってもよい（変形例（０－２）参照）。なお、この場合においても、非有利表示結果が導出されたときに遊技者が獲得する遊技価値と、有利表示結果が導出されたときに遊技者が獲得する遊技価値との大小は問わない。これにより、事前決定手段の決定結果が複数種類の特殊結果のいずれかとなったゲームにおける有利度合いは別にして、有利手順で操作されたときの方が、有利手順と異なる手順で操作されたときよりも、当該ゲーム以降のゲームにおいて不利な遊技状態へ制御されない点で、遊技者にとって有利度合いが高くなるといえる。