

【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9月10日(2015.9.10)

【公開番号】特開2013-162824(P2013-162824A)

【公開日】平成25年8月22日(2013.8.22)

【年通号数】公開・登録公報2013-045

【出願番号】特願2012-26294(P2012-26294)

【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

【手続補正書】

【提出日】平成27年7月23日(2015.7.23)

【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、  
ゲームの進行を制御する手段であって、遅延条件が成立したときに、遅延期間に亘りゲームの進行を遅延させる遅延制御を行うゲーム制御手段と、  
前記遅延期間中に特定条件が成立したことに基づいて、特定演出を実行する特定演出実行手段とを備え、

前記特定演出実行手段は、前記遅延期間中の複数のタイミングのいずれかから前記特定演出を開始可能であり、前記特定演出を開始したタイミングに関わらず前記遅延期間における特定タイミングに到達するまで、前記特定演出を実行す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 1 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 1】

( 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（スロットマシン１）において、

ゲームの進行を制御する手段であって、遅延条件が成立したとき（特定ゲームが開始されたとき）に、遅延期間（フリーズ期間カウンタ）に亘りゲームの進行を遅延させる遅延制御を行うゲーム制御手段（メイン制御部４１、フリーズ関連処理のＳ０５、Ｓ１６）と

、  
前記遅延期間中に特定条件が成立した（フリーズ関連処理のＳ１０においてスタートスイッチ７への操作が受け付けられたと判定されたとき、およびＳ１１において操作が受け付けられることなく操作受付期間が終了しかつ期間調整用カウンタの値が０に到達したと判定されたとき）に基づいて、特定演出（成功パターンや失敗パターンの制御データに基づく制御（リール演出制御、操作受付期間への制御、フリーズ発生演出、操作演出、抽選結果対応演出など）を実行する特定演出実行手段（フリーズ関連処理のＳ０９～Ｓ１６、メイン制御部４１による処理、サブ制御部９１による処理）とを備え、

前記特定演出実行手段は、前記遅延期間中の複数のタイミングのいずれかから前記特定演出を開始可能であり（操作受付期間においてスタートスイッチ７への操作が受け付けられず、操作受付期間が終了したとき（図１８のＳ１１でＹＥＳ）には、初回準備データに基づく制御が終了し、図１８のＳ０４における成功回数抽選の結果に応じて、成功回数が１以上に決定されているときには成功パターンの制御データに基づく制御が開始され、成功回数が０に決定されているときには失敗パターンの制御データに基づく制御が開始。操作受付期間においてスタートスイッチ７への操作が受け付けられたとき（図１８のＳ１０でＹＥＳ）には、そのタイミングで初回準備データに基づく制御が終了し、成功回数に応じた制御データであって、期間調整用カウンタの値に応じた期間が実行期間に加算された次の制御データが図１８のＳ１２において設定されて、当該制御データに基づく制御が開始。）、前記特定演出を開始したタイミングに関わらず前記遅延期間における特定タイミング（１．フリーズ中に実行される成功パターンに対応する制御データに基づく制御について、当該制御を操作が受け付けられて開始したものであるかや当該操作が受け付けられたタイミングに関わらず、当該制御における操作受付期間において操作が受け付けられなかった場合に当該制御が終了する共通の特定タイミング、２．フリーズ中に実行される失敗パターンに対応する制御データに基づく制御について、当該制御を操作が受け付けられて開始したものであるかや当該操作が受け付けられたタイミングに関わらず、フリーズ中に操作が受け付けられなかった場合に当該制御が終了する共通の特定タイミング、３．フリーズ期間カウンタが０に到達してフリーズが終了するタイミング）に到達するまで、前記特定演出を実行する（図２３、図２４参照）。

【手続補正４】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】００１２

【補正方法】変更

【補正の内容】

【００１２】

このような構成によれば、遅延期間中に特定条件が成立したことにより特定演出が開始される一方で、特定演出を開始したタイミングに関わらず特定タイミングに到達するまで当該特定演出が実行される。このため、遅延期間に合わせて特定演出を実行することができる。その結果、たとえば特定条件が早々と成立して特定演出が実行されてすでに終了しているにも拘らずその後も延々と遅延期間だけが継続されてしまうことなどにより、無駄に待たされたといった印象を遊技者に抱かせてしまう不都合の発生を防止でき、遅延期間および特定演出によって遊技の興趣を向上させることができる。

【手続補正５】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】０５４１

【補正方法】変更

【補正の内容】

【 0 5 4 1 】

〔 特定ゲームにおけるフリーズ中の変動制御について 〕

前述した実施の形態では、特定ゲームにおけるフリーズ中の変動制御として、左リール 2 L、中リール 2 C、および右リール 2 R を対象として制御する例について説明したが、これに限らず、左リール 2 L、中リール 2 C、および右リール 2 R のうちいずれか 1 つのリール（たとえば、右リール 2 R のみ）あるいは予め定められた 2 つのリール（たとえば、中リール 2 C と右リール 2 R ）を対象として制御するものであってもよい。