

【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2014-223355(P2014-223355A)

【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2014-135857(P2014-135857)

【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備え、

前記複数種類の状態は、前記通常状態とは異なる状態であって前記有利状態に制御するまでの準備状態を含み、

スロットマシンは、所定条件が成立することにより前記有利状態に制御するか否かの有利制御決定を行う手段であって、前記通常状態において前記所定条件が成立したときと、前記準備状態において前記所定条件が成立したときとで、前記有利状態に制御すると決定する割合が異なるように前記有利制御決定を行う有利制御決定手段を備える、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】0005

【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】削除

【補正の内容】

【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】

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8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

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、

前記複数種類の状態は、前記通常状態とは異なる状態であって前記有利状態に制御するまでの準備状態を含み、

スロットマシンは、所定条件が成立することにより前記有利状態に制御するか否かの有利制御決定を行う手段であって、前記通常状態において前記所定条件が成立したときと、前記準備状態において前記所定条件が成立したときとで、前記有利状態に制御すると決定する割合が異なるように前記有利制御決定を行う有利制御決定手段を備える。

なお、以下の構成を備えるものであってもよい。

(1 - 1) 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でき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手段であって、前記事前決定手段の決定結果が所定の結果（9枚役（1）～（9）のいずれかに当選、転落リプレイに当選）となった場合において、当該所定の結果に対応して予め定められた有利手順（当選している9枚役の入賞を発生させるための手順、転落リプレイの入賞を回避するための手順）で前記導出操作受付手段により操作が受けられたときには、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（9枚役の組合せ、リプレイの組合せ）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、図18（a）参照）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）に応じて遊技者にとって有利度合いが異なる報知条件（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所定の情報（ナビ演出）を報知する報知期間（AT）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、

前記報知期間（AT準備モード、ART）であることを条件として、前記事前決定手段の決定結果が前記所定の結果となったときに、当該所定の結果に対応する結果情報を報知する結果情報報知手段（サブ制御部91により実行されるナビ演出実行処理）と、

付与されたポイントの量を示唆するポイント情報として、付与されたポイントの量を正しく特定可能な正確ポイント情報、または、付与されたポイントの量よりも遊技者にとって有利度合いが低い報知条件が前記報知期間制御手段により設定されるポイントの量を特定可能な不正確ポイント情報、を報知するポイント情報報知手段（図22のS4、S6、S8参照）とを備え、

前記ポイント情報報知手段は、前記付与条件が成立して付与されたポイント各々について、当該付与されたポイントの量を示唆するポイント情報として、前記正確ポイント情報を報知する（付与ポイントを報知する制御）か否かを決定する報知決定手段（図22のS6）を含み、

前記報知決定手段は、前記正確ポイント情報を報知すると決定する確率が、当該決定以前に報知されたポイント情報から特定されるポイントの量に応じて異なるように、当該決定を行なう（図26（a）、（b）など参照、変形例（C）参照）。

【手続補正9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0053

【補正方法】変更

【補正の内容】**【0053】**

より具体的に、たとえば、所定の遊技状態において、所定の結果に対応する有利手順と異なる手順で操作が受けられたときに遊技状態の移行を伴なわない非有利表示結果を導出させる制御を行ない、所定の結果に対応する有利手順で操作が受けられたときに、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、R Tなど）への移行を伴な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所定の結果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10】**【補正対象書類名】明細書****【補正対象項目名】0054****【補正方法】変更****【補正の内容】****【0054】**

また、たとえば、所定の遊技状態において、所定の結果に対応する有利手順と異なる手順で操作が受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R Tなど）への移行を伴なう非有利表示結果を導出させる制御を行ない、所定の結果に対応する有利手順で操作が受けられたときに遊技状態の移行を伴な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所定の結果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。