

【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29年11月2日 (2017.11.2)

【公開番号】特開2015-208406(P2015-208406A)
 【公開日】平成27年11月24日 (2015.11.24)
 【年通号数】公開・登録公報2015-073
 【出願番号】特願2014-90463(P2014-90463)
 【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 F

A 6 3 F 5/04 5 1 6 D

【手続補正書】

【提出日】平成29年9月22日 (2017.9.22)

【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、
通常遊技状態と当該通常遊技状態とは異なる特別遊技状態とを含む複数種類の遊技状態のうちの一の遊技状態に制御する遊技状態制御手段と、
導出が許容される表示結果を決定する事前決定手段と、
前記事前決定手段の決定結果に基づいて表示結果を導出する制御を行う導出制御手段と
 、
賭数の設定に使用可能な遊技用価値を記憶する遊技用価値記憶手段と、
1 ゲームに対して設定されている賭数を記憶する賭数記憶手段と、
再遊技表示結果が導出されたときに、遊技者所有の遊技用価値を消費することなく次のゲームが開始可能となるように賭数を設定する再遊技導出時設定手段とを備え、
前記事前決定手段の決定結果には、
前記特別遊技状態に移行させる特別表示結果の導出を許容する特別決定結果と、
所定数の遊技媒体を払い出す第 1 表示結果および前記所定数よりも少ない遊技媒体を払い出す第 3 表示結果の導出を許容する第 1 決定結果と、
所定数の遊技媒体を払い出す第 2 表示結果および前記所定数よりも少ない遊技媒体を払い出す第 4 表示結果の導出を許容する第 2 決定結果と、
前記第 1 表示結果および前記第 2 表示結果の導出を許容する第 3 決定結果とを少なくとも有し、
前記通常遊技状態では、前記事前決定手段の決定結果が前記第 1 決定結果もしくは前記第 2 決定結果となる場合があり、
前記特別遊技状態では、前記事前決定手段の決定結果が前記第 3 決定結果となる場合があり、
前記スロットマシンは、
ゲームが行われているときにおいて遊技者により遊技媒体が投入された場合、前記賭数記憶手段に記憶されている賭数を更新することも前記遊技用価値記憶手段に記憶されて

いる遊技用価値を更新することなく、

前記再遊技表示結果が導出されずにゲームが終了した後において遊技者により遊技媒体が投入された場合、前記賭数記憶手段に記憶されている賭数が予め定められた上限数未満であるときには前記賭数記憶手段に記憶されている賭数を更新し、当該上限数に達しているときには前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値を更新し、

前記再遊技表示結果が導出されてゲームが終了した後から前記再遊技導出時設定手段により賭数が設定されて次のゲームが開始可能となるまでにおいて遊技者により遊技媒体が投入された場合、前記賭数記憶手段に記憶されている賭数を更新することも前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値を更新することなく、当該再遊技導出時設定手段により賭数が設定されて次のゲームが開始可能となった以降において遊技者により遊技媒体が投入された場合、前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値を更新することが可能であり、

前記特別遊技状態は、遊技媒体の払出率が1以上となる遊技状態である、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】0004

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0004】

このようなスロットマシンの中には、以下のようなスロットマシンがあった（たとえば、特許文献1参照）。

【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】変更

【補正の内容】

【0005】

【特許文献1】特開2003-190371号公報

【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】削除

【補正の内容】

【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】変更

【補正の内容】

【0007】

この発明は、上記の特許文献1に記載のスロットマシンの実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、違和感を抱かせることなく、再遊技表示結果が導出された後における遊技者の利便性を向上さ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】

(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、

通常遊技状態と当該通常遊技状態とは異なる特別遊技状態とを含む複数種類の遊技状態のうちの一の遊技状態に制御する遊技状態制御手段と、

導出が許容される表示結果を決定する事前決定手段と、

前記事前決定手段の決定結果に基づいて表示結果を導出する制御を行う導出制御手段と

、

賭数の設定に使用可能な遊技用価値を記憶する遊技用価値記憶手段と、

1 ゲームに対して設定されている賭数を記憶する賭数記憶手段と、

再遊技表示結果が導出されたときに、遊技者所有の遊技用価値を消費することなく次のゲームが開始可能となるように賭数を設定する再遊技導出時設定手段とを備え、

前記事前決定手段の決定結果には、

前記特別遊技状態に移行させる特別表示結果の導出を許容する特別決定結果と、

所定数の遊技媒体を払い出す第1表示結果および前記所定数よりも少ない遊技媒体を払い出す第3表示結果の導出を許容する第1決定結果と、

所定数の遊技媒体を払い出す第2表示結果および前記所定数よりも少ない遊技媒体を払い出す第4表示結果の導出を許容する第2決定結果と、

前記第1表示結果および前記第2表示結果の導出を許容する第3決定結果とを少なくとも有し、

前記通常遊技状態では、前記事前決定手段の決定結果が前記第1決定結果もしくは前記第2決定結果となる場合があり、

前記特別遊技状態では、前記事前決定手段の決定結果が前記第3決定結果となる場合があり、

前記スロットマシンは、

ゲームが行われているときに遊技者により遊技媒体が投入された場合、前記賭数記憶手段に記憶されている賭数を更新することも前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値を更新することなく、

前記再遊技表示結果が導出されずにゲームが終了した後において遊技者により遊技媒体が投入された場合、前記賭数記憶手段に記憶されている賭数が予め定められた上限数未満であるときには前記賭数記憶手段に記憶されている賭数を更新し、当該上限数に達しているときには前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値を更新し、

前記再遊技表示結果が導出されてゲームが終了した後から前記再遊技導出時設定手段により賭数が設定されて次のゲームが開始可能となるまでにおいて遊技者により遊技媒体が投入された場合、前記賭数記憶手段に記憶されている賭数を更新することも前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値を更新することなく、当該再遊技導出時設定手段により賭数が設定されて次のゲームが開始可能となった以降において遊技者により遊技媒体が投入された場合、前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値を更新することが可能であり、

前記特別遊技状態は、遊技媒体の払出率が1以上となる遊技状態である。

スロットマシンは、以下のように構成されてもよい。

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（たとえば、リール2L、2C、2R）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（たとえば、スロットマシン1）において、

通常状態（たとえば、通常状態や内部中）と当該通常状態とは異なる特別状態（たとえば、BB）とを含む複数種類の遊技状態のうちの一の遊技状態に制御する遊技状態制御手段（たとえば、メイン制御部41による遊技状態を移行制御する処理）と、

表示結果が導出される前に、数値情報（たとえば、乱数値）を取得する数値情報取得手段（たとえば、メイン制御部41による内部抽選処理）と、

判定値の範囲を特定可能な範囲情報を記憶する範囲情報記憶手段（たとえば、RAM 41 c の所定領域に格納された判定値テーブル）と、

前記数値情報と前記範囲情報とに基づいて、複数種類の表示結果のうちから導出を許容する表示結果を決定する事前決定手段（たとえば、メイン制御部 41 による内部抽選処理）とを備え、

前記複数種類の表示結果には、遊技用価値の付与を伴う第 1 付与表示結果（たとえば、中段ベル）および第 2 付与表示結果（たとえば、右上がりベル）が含まれており、

前記範囲情報には、

特定される前記判定値の範囲が第 1 範囲（たとえば、中段ベルに対応する判定値の範囲（押し順ベル A 1、押し順ベル B 1、押し順ベル C 1、および押し順ベル D 1 の判定値の範囲））である第 1 範囲情報と、

特定される前記判定値の範囲が前記第 1 範囲と重複しない第 2 範囲（たとえば、右上がりベルに対応する判定値の範囲（押し順ベル A 2、押し順ベル B 2、押し順ベル C 2、および押し順ベル D 2 の判定値の範囲））である第 2 範囲情報と、

特定される前記判定値の範囲が第 3 範囲（たとえば、中段ベルと右上がりベルが重複する B B 中押し順ベルに対応する判定値の範囲）である第 3 範囲情報とが含まれ、

前記事前決定手段は、

前記通常状態において、前記数値情報と前記第 1 範囲情報とに基づいて前記第 1 付与表示結果の導出を許容する（たとえば、通常状態や内部中においては押し順ベル A 1、押し順ベル B 1、押し順ベル C 1、および押し順ベル D 1 の判定値の範囲を用いて中段ベルの当選を決定する）一方で、前記数値情報と前記第 2 範囲情報とに基づいて前記第 2 付与表示結果の導出を許容し（たとえば、通常状態や内部中においては押し順ベル A 2、押し順ベル B 2、押し順ベル C 2、および押し順ベル D 2 の判定値の範囲を用いて右上がりベルの当選を決定する）、

前記特別状態において、前記数値情報と前記第 3 範囲情報とに基づいて前記第 1 付与表示結果の導出を許容するとともに前記第 2 付与表示結果の導出を許容し（たとえば、B B においては B B 中押し順ベルの判定値の範囲を用いて中段ベルおよび右上がりベルの当選を決定する）、

前記第 3 範囲は、前記第 1 範囲と前記第 2 範囲とを併せた範囲よりも狭い範囲である（たとえば、B B 中押し順ベルの判定値数（1 6 0 0 0）は、全ての押し順ベルの判定値数の合計（4 8 0 0 0）よりも小さい。）。