

【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30年2月22日(2018.2.22)

【公開番号】特開2018-999(P2018-999A)

【公開日】平成30年1月11日(2018.1.11)

【年通号数】公開・登録公報2018-001

【出願番号】特願2017-195579(P2017-195579)

【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29年12月15日(2017.12.15)

【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】

複数のリールと、

役決定結果を選出する役決定手段と、

前記複数のリールの駆動を制御するリール制御手段と、

所定の設定変更指令操作に基づき遊技者の有利度合いに対応した設定を変更可能とする設定変更手段と、

少なくとも第1の記憶情報及び、第2の記憶情報を記憶する情報記憶手段と、を備えたスロットマシンであって、

前記第1の記憶情報として、少なくとも所定R T状態に対応した情報A又は特定R T状態に対応した情報Bを記憶可能とし、前記第2の記憶情報として、所定のボーナスを実行しているときはON状態を示す情報を記憶し、所定のボーナスを実行していないときはOFF状態を示す情報を記憶し、

遊技状態として、少なくとも第1の遊技状態、第2の遊技状態及び、第3の遊技状態を備え、

前記第1の遊技状態は、前記第1の記憶情報として情報Aが記憶され、前記第2の記憶情報としてOFF状態を示す情報が記憶されており、前記第2の遊技状態は、前記第1の記憶情報として情報Bが記憶され、前記第2の記憶情報としてOFF状態を示す情報が記憶されており、前記第3の遊技状態は、前記第1の記憶情報として情報Aが記憶され、前記第2の記憶情報としてON状態を示す情報が記憶されており、

設定の変更が行われた場合、前記第1の記憶情報は設定の変更前の情報を保持し、前記第2の記憶情報は設定の変更前の情報によらず初期化され、OFF状態を示す情報となるように構成され、

前記第1の遊技状態で設定の変更が行われた場合、設定の変更後は前記第1の遊技状態で遊技を実行可能とし、前記第2の遊技状態で設定の変更が行われた場合、設定の変更後は前記第2の遊技状態で遊技を実行可能とし、前記第3の遊技状態で設定の変更が行われた場合、設定の変更後は前記第1の遊技状態で遊技を実行可能とする、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】0017

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0017】

上記目的を達成するため下記のスロットマシンは、以下の特徴を備えている。なお、以下の特徴構成の説明では、後述する実施形態において対応する構成の一例を括弧書きで示している。

本発明に係るスロットマシンは、複数のリールと、役決定結果を選出する役決定手段と、前記複数のリールの駆動を制御するリール制御手段と、所定の設定変更指令操作に基づき遊技者の有利度合いに対応した設定を変更可能とする設定変更手段と、少なくとも第1の記憶情報（例えば、RT情報）及び、第2の記憶情報（例えば、MB作動中フラグ）を記憶する情報記憶手段と、を備えたスロットマシンであって、前記第1の記憶情報として、少なくとも所定RT状態（例えば、非RT）に対応した情報A（例えば、「0」）又は特定RT状態（例えば、RT1）に対応した情報B（例えば、「1」）を記憶可能とし、前記第2の記憶情報として、所定のボーナスを実行しているときはON状態を示す情報を記憶し、所定のボーナスを実行していないときはOFF状態を示す情報を記憶し、遊技状態として、少なくとも第1の遊技状態（例えば、通常のRT状態）、第2の遊技状態（例えば、ボーナス内部中）及び、第3の遊技状態（例えば、ボーナス）を備え、前記第1の遊技状態は、前記第1の記憶情報として情報Aが記憶され、前記第2の記憶情報としてOFF状態を示す情報が記憶されており、前記第2の遊技状態は、前記第1の記憶情報として情報Bが記憶され、前記第2の記憶情報としてOFF状態を示す情報が記憶されており、前記第3の遊技状態は、前記第1の記憶情報として情報Aが記憶され、前記第2の記憶情報としてON状態を示す情報が記憶されており、設定の変更が行われた場合、前記第1の記憶情報は設定の変更前の情報を保持し、前記第2の記憶情報は設定の変更前の情報によらず初期化され、OFF状態を示す情報となるように構成され、前記第1の遊技状態で設定の変更が行われた場合、設定の変更後は前記第1の遊技状態で遊技を実行可能とし、前記第2の遊技状態で設定の変更が行われた場合、設定の変更後は前記第2の遊技状態で遊技を実行可能とし、前記第3の遊技状態で設定の変更が行われた場合、設定の変更後は前記第1の遊技状態で遊技を実行可能とする、ことを特徴とする。

参考とする別のスロットマシンは、複数種類の図柄を可変表示する複数のリールと、リールを用いた遊技に必要な規定数の遊技媒体をベットするためのベット操作を含む所定の遊技操作を受け付ける遊技操作受付手段（例えば、遊技操作処理時機導出手段106）と、複数のリールにおいて停止表示される図柄組合せの態様により規定される複数の遊技役（例えば、MB役、小役1～19、再遊技役1～21）の中から、成立することが許容される遊技役を選出するための役決定処理を行う役決定手段と、複数のリールの駆動を制御するリール制御手段と、所定の遊技役の成立に係る所定のアシスト情報を遊技者に報知するアシスト演出（例えば、押し順ナビ演出）の実行が許可されるアシスト遊技状態（例えば、AT）と許可されない非アシスト遊技状態（例えば、非AT）との設定を制御するとともに、アシスト遊技状態における所定条件の充足（例えば、役決定結果B6～B8、D1～D4の選出）を契機としてアシスト遊技状態の設定期間の延長に係る所定の上乗せ数（例えば、アシスト可能回数の上乗せ回数）を抽選可能とするアシスト遊技状態設定制御手段（例えば、AT設定手段201）と、アシスト遊技状態設定制御手段により決定された上乗せ数の報知に係る上乗せ報知演出を実行する演出実行制御手段と、を備えたスロットマシンであって、役決定処理において、特定の遊技役が選出される場合を有し、前記特定の遊技役が選出されたときは、リールを停止させるための停止操作の順序に応じて、第1の図柄組合せまたは第2の図柄組合せが停止表示可能に制御され、前記所定条件が充足される場合として、前記特定の遊技役が選出される場合を有し、アシスト遊技状態においては、上乗せ報知演出の実行が規制される演出実行規制期間（例えば、エピソード演出が実行されている期間）と規制されない演出実行可能期間（例えば、エピソード演出が

実行されていない期間)とが設定可能に構成され、演出実行制御手段は、演出実行可能期間中に前記特定の遊技役が選出されることで前記所定条件が充足し、上乗せ数が決定された遊技では、前記第1の図柄組合せを停止表示可能とする停止操作態様を報知するとともに、上乗せ報知演出を実行し、演出実行規制期間中に前記特定の遊技役が選出されることで前記所定条件が充足し、上乗せ数が決定された遊技では、前記第1の図柄組合せを停止表示可能とする停止操作態様を報知せず、上乗せ報知演出を演出実行規制期間中は実行しないように構成されている、ことを特徴とする。

参考の第1のスロットマシンは、複数種類の図柄を可変表示する複数のリールと、リールを用いた遊技に必要な規定数の遊技媒体をベットするためのベット操作を含む所定の遊技操作を受け付ける遊技操作受付手段(例えば、遊技操作処理時機導出手段106)と、複数のリールにおいて停止表示される図柄組合せの態様により規定される複数の遊技役の中から、成立することが許容される遊技役を選出するための役決定処理を行う役決定手段と、複数のリールの駆動を制御するリール制御手段と、所定の設定変更指令操作に基づき役決定確率の設定変更を行う設定変更手段と、第1の遊技状態(例えば、非RT遊技状態)、役決定処理により特別な遊技役(例えば、MB役)が選出されかつ未成立であるという第1の設定条件が充足されている場合に設定され、特別な遊技役が成立するまで特別な遊技役が選出されたという情報が保持される遊技状態である第2の遊技状態(例えば、RT1遊技状態)、および特別な遊技役が成立したことを契機として実行可能となる特別遊技が未終了であるという第2の設定条件が充足されている場合に設定される第3の遊技状態(例えば、RT2遊技状態)を含む複数の遊技状態の間で遊技状態を移行させる遊技状態制御手段(例えば、RT遊技状態設定手段104)と、複数の遊技状態の中の何れの遊技状態に設定されているのかを示す第1の記憶情報(例えば、RT情報)、第1の設定条件が充足されている場合にはON状態とされ未充足の場合にはOFF状態とされる第2の記憶情報(例えば、MB内部中フラグ)、および第2の設定条件が充足されている場合にはON状態とされ未充足の場合にはOFF状態とされる第3の記憶情報(例えば、MB作動中フラグ)を記憶する遊技状態情報記憶手段(例えば、メイン情報記憶手段118)と、情報送信手段と、演出を制御する演出制御手段(例えば、演出実行制御手段202)と、を備えたスロットマシンであって、第1の記憶情報は、第1の遊技状態に設定されている場合と第3の遊技状態に設定されている場合においては情報A(例えば、「0」)が設定され、第2の遊技状態に設定されている場合には情報B(例えば、「1」)が設定され、遊技状態情報記憶手段は、設定変更が行われた場合、第1および第2の記憶情報は設定変更前の状態を保持し第3の記憶情報は設定変更前の状態によらずOFF状態とするように構成され、遊技状態制御手段は、設定変更が行われた場合、設定変更後に遊技状態情報記憶手段が記憶している第1乃至第3の記憶情報に基づき設定変更後の遊技状態を設定するように構成され、情報送信手段は、設定変更が行われた場合、設定変更後に遊技状態情報記憶手段が記憶している第1乃至第3の記憶情報を演出制御手段に送信するように構成される、ことを特徴とする。