

【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7月6日(2017.7.6)

【公開番号】特開2015-116252(P2015-116252A)

【公開日】平成27年6月25日(2015.6.25)

【年通号数】公開・登録公報2015-041

【出願番号】特願2013-260454(P2013-260454)

【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 5/04 5 1 4 Z

【手続補正書】

【提出日】平成29年5月24日(2017.5.24)

【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、  
遊技用価値の付与を伴う付与表示結果と再遊技の付与を伴う再遊技表示結果とを含む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と、  
表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段とを備え、  
前記付与表示結果のうちの特定付与表示結果は、前記可変表示部における第 1 位置の識別情報が特定識別情報で構成され、  
前記再遊技表示結果のうちの特定再遊技表示結果は、前記可変表示部における前記第 1 位置とは異なる第 2 位置の識別情報が前記特定識別情報で構成され、  
前記導出制御手段は、  
所定遊技状態において、前記事前決定手段の決定結果が前記特定再遊技表示結果を含む複数種類の再遊技表示結果の導出が許容される決定結果であるときに、当該特定再遊技表示結果を他の再遊技表示結果よりも優先して導出可能であり、  
前記所定遊技状態とは異なる他の遊技状態において、前記事前決定手段の決定結果が前記特定再遊技表示結果を含む複数種類の再遊技表示結果の導出が許容される決定結果であるときに、当該特定再遊技表示結果よりも他の再遊技表示結果を優先して導出可能である、スロットマシン。

【請求項 2】

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、  
遊技用価値の付与を伴う付与表示結果と再遊技の付与を伴う再遊技表示結果とを含む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と、  
表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段とを備え、  
前記再遊技表示結果のうちの特定再遊技表示結果は、前記可変表示部におけるいずれかの位置の識別情報が前記付与表示結果が導出されたとき遊技者に認識させるための特定識別情報で構成され、

前記導出制御手段は、

所定遊技状態において、前記事前決定手段の決定結果が前記特定再遊技表示結果を含む複数種類の再遊技表示結果の導出が許容される決定結果であるときに、当該特定再遊技表示結果を他の再遊技表示結果よりも優先して導出可能であり、

前記所定遊技状態とは異なる他の遊技状態において、前記事前決定手段の決定結果が前記特定再遊技表示結果を含む複数種類の再遊技表示結果の導出が許容される決定結果であるときに、当該特定再遊技表示結果よりも他の再遊技表示結果を優先して導出可能である、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】０００１

【補正方法】変更

【補正の内容】

【０００１】

本発明は、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、可変表示部を変動表示した後、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】０００８

【補正方法】変更

【補正の内容】

【０００８】

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、

遊技用価値の付与を伴う付与表示結果と再遊技の付与を伴う再遊技表示結果とを含む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と、

表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段とを備え、

前記付与表示結果のうちの特定付与表示結果は、前記可変表示部における第１位置の識別情報が特定識別情報で構成され、

前記再遊技表示結果のうちの特定再遊技表示結果は、前記可変表示部における前記第１位置とは異なる第２位置の識別情報が前記特定識別情報で構成され、

前記導出制御手段は、

所定遊技状態において、前記事前決定手段の決定結果が前記特定再遊技表示結果を含む複数種類の再遊技表示結果の導出が許容される決定結果であるときに、当該特定再遊技表示結果を他の再遊技表示結果よりも優先して導出可能であり、

前記所定遊技状態とは異なる他の遊技状態において、前記事前決定手段の決定結果が前記特定再遊技表示結果を含む複数種類の再遊技表示結果の導出が許容される決定結果であるときに、当該特定再遊技表示結果よりも他の再遊技表示結果を優先して導出可能である。

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、

遊技用価値の付与を伴う付与表示結果と再遊技の付与を伴う再遊技表示結果とを含む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と、

表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段とを備え、

前記再遊技表示結果のうちの特定再遊技表示結果は、前記可変表示部におけるいずれかの位置の識別情報が前記付与表示結果が導出されたと遊技者に認識させるための特定識別

情報で構成され、

前記導出制御手段は、

所定遊技状態において、前記事前決定手段の決定結果が前記特定再遊技表示結果を含む複数種類の再遊技表示結果の導出が許容される決定結果であるときに、当該特定再遊技表示結果を他の再遊技表示結果よりも優先して導出可能であり、

前記所定遊技状態とは異なる他の遊技状態において、前記事前決定手段の決定結果が前記特定再遊技表示結果を含む複数種類の再遊技表示結果の導出が許容される決定結果であるときに、当該特定再遊技表示結果よりも他の再遊技表示結果を優先して導出可能である。

さらに、スロットマシンは、以下のように構成されてもよい。

(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領域に表示結果を導出させることが可能な可変表示装置を備え、

遊技用価値を用いて1ゲームに対して所定数の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、前記可変表示領域に表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、1ゲームの結果として前記可変表示領域に導出された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(たとえば、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、入賞の発生を許容するか否か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、

前記事前決定手段による決定結果に応じて表示結果を前記可変表示領域に導出させる制御を行う導出制御手段(たとえば、メイン制御部41によるリール回転処理)と、

遊技状態を制御する遊技状態制御手段(たとえば、メイン制御部41による通常状態またはRT状態に遊技状態を制御する処理)とを備え、

前記入賞には、前記遊技用価値の付与を伴う付与入賞(たとえば、小役)と、前記遊技用価値を用いることなく次のゲームを行うことが可能な再遊技入賞(たとえば、再遊技役)とが含まれ、

前記導出制御手段は、

前記事前決定手段により前記付与入賞のうちの特定付与入賞の発生が許容される旨が決定されたとき(たとえば、通常ベルの入賞役を含む当選役に当選したとき)には、前記可変表示領域の第1位置(たとえば、入賞ラインL1上)に一の表示結果(たとえば、「ベル-ベル-ベル」の図柄組合せ)を導出可能であり、

前記事前決定手段により前記再遊技入賞のうちの特定再遊技入賞の発生が許容される旨が決定されたとき(たとえば、ベルリブの入賞役を含む当選役に当選したとき)には、前記可変表示領域の前記第1位置とは異なる第2位置(たとえば、ベルリブ1~4のいずれかであれば左リール2Lの上段、中リール2Cの上段、右リール2Rの上段、ベルリブ5であれば左リール2Lの上段、中リール2Cの中段、右リール2Rの下段)に前記一の表示結果を導出可能であり、

前記遊技状態制御手段により所定の遊技状態(たとえば、通常状態)に制御され、かつ、前記事前決定手段により前記特定再遊技入賞を含む複数種類の再遊技入賞の発生が許容される旨が決定されたゲーム(たとえば、押し順リブ1または押し順リブ2に当選したゲーム)では、当該特定再遊技入賞を発生可能な表示結果(たとえば、ベルリブの入賞を発生可能な図柄組合せ)を他の再遊技入賞を発生可能な表示結果(たとえば、7揃いリブの入賞を発生可能な図柄組合せ)よりも優先して導出し(たとえば、図10に示すように、通常状態において押し順リブ1または押し順リブ2に当選したときには、ベルリブに入賞可能であるのに対して7揃いリブには入賞不可能である)、

前記遊技状態制御手段により前記所定の遊技状態とは異なる他の遊技状態(たとえば、RT状態)に制御され、かつ、前記事前決定手段により前記特定再遊技入賞を含む複数種類の再遊技入賞の発生が許容される旨が決定されたゲーム(たとえば、7リブに当選したゲーム)では、当該特定再遊技入賞を発生可能な表示結果(たとえば、ベルリブの入賞を発生可能な図柄組合せ)よりも他の再遊技入賞を発生可能な表示結果(たとえば、7揃いリブの入賞を発生可能な図柄組合せ)を優先して導出する(たとえば、図10に示すよ

うに、R T 状態においてフリブに当選したときには、ベルリブに入賞不可能であるのに対してフ揃いリブには入賞可能である)。