

【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23年4月14日(2011.4.14)

【公開番号】特開2010-104837(P2010-104837A)

【公開日】平成22年5月13日(2010.5.13)

【年通号数】公開・登録公報2010-019

【出願番号】特願2010-30187(P2010-30187)

【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

【手続補正書】

【提出日】平成23年2月25日(2011.2.25)

【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】

1 ゲームに賭ける賭数が設定されることによりゲームを開始させることが可能となり、可変表示装置の表示結果が導出表示されることにより 1 ゲームの終了条件が成立し、該可変表示装置の表示結果に応じて予め定められた特別入賞が発生した後に、遊技者にとって有利な特別遊技状態になるスロットマシンであって、

前記スロットマシンの入賞役として、複数種類の小役および遊技者所有の有価価値を前記賭数として使用することなく次のゲームを行なうことが可能となる再ゲーム役が予め定められており、

前記特別遊技状態になる遊技条件の成立を条件にして前記特別遊技状態とは異なる遊技状態であって遊技者に有利な特定遊技状態にするか否かを決定し、前記特定遊技状態にすると決定したときには、前記特別遊技状態の終了に関連したタイミングにおいて、前記特定遊技状態を発生させる制御を行なう特定遊技状態制御手段を含み、

前記特定遊技状態制御手段は、

前記再ゲーム役による入賞の発生が許容される確率を向上させる確率向上制御が可能な遊技制御手段と、

入賞の発生が許容されている小役による入賞を発生させるための補助情報を報知する報知制御が可能な演出制御手段とを含み、

前記遊技制御手段は、入賞の発生が許容されている入賞役を特定するための情報および遊技に係る制御状態を特定するための情報を前記演出制御手段へ送信し、

前記演出制御手段は、遊技に係る制御状態を特定するための情報を受信した場合に前記報知制御の有無を決定し、

前記特定遊技状態制御手段は、前記特別遊技状態になる遊技条件が前記特定遊技状態で成立した場合には前記遊技条件が前記特定遊技状態以外で成立した場合よりも高い割合で前記特定遊技状態にすると決定して前記特定遊技状態を発生させる制御を行ない、

前記遊技制御手段は、

前記特別入賞の発生が許容されたゲームにおいて前記特別入賞が発生しなかった場合に、次のゲームに前記特別入賞の発生が許容された状態を持越し持越し手段と、

前記特別遊技状態でない通常遊技状態において前記特定遊技状態への制御の有無を決定する特定遊技状態決定手段とを含み、

前記特定遊技状態決定手段は、前記特別入賞の発生が許容された状態が持越されたゲームでないことを条件として、前記特定遊技状態を発生させることを決定可能であ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】０００７

【補正方法】変更

【補正の内容】

【０００７】

(１) １ゲームに賭ける賭数が設定されることによりゲームを開始させることが可能となり、可変表示装置（リール２３）の表示結果が導出表示されることにより１ゲームの終了条件が成立し、該可変表示装置の表示結果に応じて予め定められた特別入賞（たとえば、ビッグボーナス入賞）が発生した後に、遊技者にとって有利な特別遊技状態（たとえば、ビッグボーナス状態）になるスロットマシン（１）であって、

前記スロットマシンの入賞役として、複数種類の小役および遊技者所有の有価価値を前記賭数として使用することなく次のゲームを行なうことが可能となる再ゲーム役が予め定められており、

前記特別遊技状態になる遊技条件の成立を条件にして前記特別遊技状態とは異なる遊技状態であって遊技者に有利な特定遊技状態にするか否かを決定し、前記特定遊技状態にすると決定したときには、前記特別遊技状態の終了に関連したタイミングにおいて、前記特定遊技状態（たとえば、ＡＴ状態、ＲＴ状態、ＣＴ状態、ＳＴ状態、操作順告知状態）を発生させる制御を行なう特定遊技状態制御手段を含み、

前記特定遊技状態制御手段は、

前記再ゲーム役による入賞の発生が許容される確率を向上させる確率向上制御が可能な遊技制御手段と、

入賞の発生が許容されている小役による入賞を発生させるための補助情報を報知する報知制御が可能な演出制御手段とを含み、

前記遊技制御手段は、入賞の発生が許容されている入賞役を特定するための情報および遊技に係る制御状態を特定するための情報を前記演出制御手段へ送信し、

前記演出制御手段は、遊技に係る制御状態を特定するための情報を受信した場合に前記報知制御の有無を決定し、

前記特定遊技状態制御手段は、前記特別遊技状態になる遊技条件（たとえば、ビッグボーナス当選フラグの設定、ビッグボーナス入賞の発生）が前記特定遊技状態で成立した場合には前記遊技条件が前記特定遊技状態以外で成立した場合よりも高い割合で前記特定遊技状態にすると決定して前記特定遊技状態を発生させる制御を行ない、

前記遊技制御手段は、

前記特別入賞の発生が許容されたゲームにおいて前記特別入賞が発生しなかった場合に、次のゲームに前記特別入賞の発生が許容された状態を持越し手段と、

前記特別遊技状態でない通常遊技状態において前記特定遊技状態への制御の有無を決定する特定遊技状態決定手段とを含み、

前記特定遊技状態決定手段は、前記特別入賞の発生が許容された状態が持越されたゲームでないことを条件として、前記特定遊技状態を発生させることを決定可能である。

【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】

上記の構成によれば、一旦、特定遊技状態が発生すると、その後、その特定遊技状態で前記特別遊技状態になる遊技条件が成立すれば、その特別遊技状態の終了に関連したタイ

ミングで、高い割合で特定遊技状態が発生するため、特定遊技状態において前記遊技条件が成立する限りにおいて、連続して特定遊技状態が発生し易くなり、これにより興趣向上を図ることができる。また、前記特別入賞の発生が許容された状態が持越されたゲームでないことを条件として、前記特別遊技状態でない通常遊技状態において、前記特定遊技状態への制御の有無が決定される。

【手続補正４】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】０００９

【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】００１０

【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】００１１

【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】００１２

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正８】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】００１３

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正９】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】００１４

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正１０】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】００１５

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正１１】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】００１６

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正１２】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】００１７

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 1 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 8

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 1 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 9

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 1 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 2 0

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 1 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 2 1

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 1 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 2 2

【補正方法】削除

【補正の内容】