

【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22年11月4日(2010.11.4)

【公開番号】特開2007-296399(P2007-296399A)
 【公開日】平成19年11月15日(2007.11.15)
 【年通号数】公開・登録公報2007-044
 【出願番号】特願2007-215942(P2007-215942)
 【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 E

【手続補正書】

【提出日】平成22年9月16日(2010.9.16)

【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】

表示状態が変化可能な可変表示装置を有し、該可変表示装置が表示制御されて表示結果が導出表示された後に 1 ゲームが終了するスロットマシンであって、

遊技者所有の有価価値が使用されて前記可変表示装置が表示制御されて表示結果が導出表示される 1 ゲームを実行する制御を行なう遊技制御手段と、

少なくとも小役、ボーナス、および前記遊技者所有の有価価値を用いることなく前回のゲームで使用された有価価値を引き継いで前記可変表示装置が表示制御されて表示結果が導出表示される再ゲーム各々を発生させることが可能か否かを抽選して事前に決定する事前決定手段と、

前記再ゲームを発生させることが可能な旨が前記事前決定手段により事前に決定される確率を向上させることが可能な再ゲーム確率向上遊技状態に制御する再ゲーム確率向上遊技状態制御手段と、

前記小役を発生させることが可能な旨が前記事前決定手段により事前に決定されたことを報知することが可能な小役報知遊技状態に制御する小役報知遊技状態制御手段と、

前記ボーナスが発生する表示結果として予め定められている複数種類のボーナス表示結果のうちのいずれかが導出表示されたときに、前記ボーナスに制御するボーナス制御手段とを備え、

前記再ゲーム確率向上遊技状態制御手段および前記小役報知遊技状態制御手段は、

前記複数種類のボーナス表示結果のうちの特定ボーナス表示結果が導出表示されると、前記ボーナス制御手段により制御されるボーナスが終了した後に前記再ゲーム確率向上遊技状態と前記小役報知遊技状態とを同時に開始させ、予め定められた複数種類の終了条件のうちのいずれかが最初に成立した時点で同時に終了させることが可能な特別モードへの制御を開始し、

前記複数種類のボーナス表示結果のうちの前記特定ボーナス表示結果以外の非特定ボーナス表示結果が導出表示されることによって前記特別モードへの制御を開始せず、

前記特別モードに所定期間制御されていない場合あるいは前記ボーナスに所定期間制御されていない場合にも、前記特別モードへの制御を開始し、

前記複数種類の終了条件は、前記ボーナスを発生させることが可能な旨が前記事前決定

手段により事前に決定されたときに成立するボーナス決定時成立条件と、前記可変表示装置に導出表示され得る複数種類の表示結果のうち特定の表示結果が導出表示されたときに成立する特定表示結果導出時成立条件とを含むことを特徴とする、スロットマシン。

【請求項 2】

前記複数種類の終了条件は、前記特別モード中において実行されたゲーム回数が所定回数に達したときに成立する所定回到達時成立条件をさらに含むことを特徴とする、請求項 1 に記載のスロットマシン。

【請求項 3】

前記特別モード中に前記特別モードになっていることを継続的に報知する特別モード報知手段をさらに備えることを特徴とする、請求項 1 または請求項 2 に記載のスロットマシン。

【請求項 4】

前記特別モード報知手段は、前記終了条件が満たされたゲームの終了まで報知を継続することを特徴とする、請求項 3 に記載のスロットマシン。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

請求項 1 に記載の本発明は、表示状態が変化可能な可変表示装置を有し、該可変表示装置が表示制御されて表示結果が導出表示された後に 1 ゲームが終了するスロットマシンであって、

遊技者所有の有価価値が使用されて前記可変表示装置が表示制御されて表示結果が導出表示される 1 ゲームを実行する制御を行なう遊技制御手段と、

少なくとも小役、ボーナス、および前記遊技者所有の有価価値を用いることなく前回のゲームで使用された有価価値を引き継いで前記可変表示装置が表示制御されて表示結果が導出表示される再ゲーム各々を発生させることが可能か否かを抽選して事前に決定する事前決定手段と、

前記再ゲームを発生させることが可能な旨が前記事前決定手段により事前に決定される確率を向上させることが可能な再ゲーム確率向上遊技状態に制御する再ゲーム確率向上遊技状態制御手段と、

前記小役を発生させることが可能な旨が前記事前決定手段により事前に決定されたことを報知することが可能な小役報知遊技状態に制御する小役報知遊技状態制御手段と、

前記ボーナスが発生する表示結果として予め定められている複数種類のボーナス表示結果のうちのいずれかが導出表示されたときに、前記ボーナスに制御するボーナス制御手段とを備え、

前記再ゲーム確率向上遊技状態制御手段および前記小役報知遊技状態制御手段は、

前記複数種類のボーナス表示結果のうち特定のボーナス表示結果が導出表示されると、前記ボーナス制御手段により制御されるボーナスが終了した後に前記再ゲーム確率向上遊技状態と前記小役報知遊技状態とを同時に開始させ、予め定められた複数種類の終了条件のうちのいずれかが最初に成立した時点で同時に終了させることが可能な特別モードへの制御を開始し、

前記複数種類のボーナス表示結果のうちの前記特定ボーナス表示結果以外の非特定ボーナス表示結果が導出表示されることによって前記特別モードへの制御を開始せず、

前記特別モードに所定期間制御されていない場合あるいは前記ボーナスに所定期間制御されていない場合にも、前記特別モードへの制御を開始し、

前記複数種類の終了条件は、前記ボーナスを発生させることが可能な旨が前記事前決定手段により事前に決定されたときに成立するボーナス決定時成立条件と、前記可変表示装置に導出表示され得る複数種類の表示結果のうち特定の表示結果が導出表示されたときに

成立する特定表示結果導出時成立条件とを含むことを特徴とする。

【手続補正 3】

【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 4】

【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 5】

【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 6】

【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】

請求項 2 に記載の本発明は、請求項 1 に記載の発明の構成に加えて、前記複数種類の終了条件は、前記特別モード中において実行されたゲーム回数が所定回数に達したときに成立する所定回到達時成立条件をさらに含むことを特徴とする。

【手続補正 7】

【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 8】

【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 9】

【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 10】

【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 11】

【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 1 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 6

【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 7

【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 8

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 8】

請求項3に記載の本発明は、請求項1または請求項2に記載の発明の構成に加えて、前記特別モード中に前記特別モードになっていることを継続的に報知する特別モード報知手段をさらに備えることを特徴とする。

【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 1 9

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 9】

請求項4に記載の本発明は、請求項3に記載の発明の構成に加えて、前記特別モード報知手段は、前記終了条件が満たされたゲームの終了まで報知を継続することを特徴とする。

【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 0

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 2 0】

請求項1に関しては、複数種類のボーナス表示結果のうちの特定ボーナス表示結果が導出表示されると、ボーナス制御手段により制御されるボーナスが終了した後に、再ゲームを発生させることが可能な旨が事前決定手段により事前に決定される確率を向上させることが可能な再ゲーム確率向上遊技状態と小役を発生させることが可能な旨が事前決定手段により事前に決定されることが可能な小役報知遊技状態とが同時に開始される特別モードとなるために、再ゲームの発生の確率の向上により遊技者の有価価値の遊技への消費を極力抑えながらゲームの進行ができて、同時に小役当選の場合にその旨の報知が可能となって遊技者の技量次第で遊技者が有価価値の増加を図ることが可能となる。その結果、遊技中において、遊技者の所有する有価価値の減少を防止しながら、遊技者の技量に応じて遊技者が獲得できる有価価値を増大させることにより、遊技の興趣を向上させることができる。また、遊技者は、可変表示装置の表示結果を視認することにより、単なるボーナスの発生があるいはボーナスが発生した後に特別モードへ制御されるかの判別が可能となる。

また、特定ボーナス表示結果が導出表示されて制御されるボーナスが終了した後に前記特別モードに制御可能となるために、特定ボーナス表示結果が導出表示されて制御されるボーナスへの期待度がその分増加し、面白味のある遊技となる。

また、複数種類の終了条件のうちのいずれかが最初に成立した時点で特別モードが終了

するために、特別モードの終了条件がバラエティに富んだものとなり、遊技性が向上する。

また、複数種類の終了条件には、ボーナスを発生させることが可能な旨が事前決定手段により事前に決定されたときに成立するボーナス決定時成立条件が含まれるために、適度な射倖性に維持することができる。また、複数種類の終了条件には、可変表示装置に導出表示され得る複数種類の表示結果のうち特定の表示結果が導出表示されたときに成立する特定表示結果導出時成立条件が含まれる。

【手続補正 17】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0021

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 18】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0022

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 19】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0023

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 20】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0024

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0024】

請求項2に関しては、請求項1に関する効果に加えて、特別モード中におけるゲーム回数が所定回数に達したときに成立する所定回到達時成立条件が複数種類の終了条件に含まれるために、適度な射倖性に維持することができる。

【手続補正 21】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0025

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 22】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0026

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 23】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0027

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 24】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0028

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 2 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 2 9

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 2 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 3 0

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 2 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 3 1

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 2 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 3 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 3 2】

請求項3に関しては、請求項 1 または請求項2に関する効果に加えて、特別モード中である旨が継続的に報知されるために、遊技者が特別モード中であることを容易に認識することができ、特別モード中であることを正しく認識した上での面白味のある遊技を行なうことが可能となる。

【手続補正 2 9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 3 3

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 3 3】

請求項4に関しては、請求項3に関する効果に加えて、特別モード中である旨の報知が、前記終了条件が満たされたゲームの終了まで継続するために、完全に特別モード中のゲームの結果が出てから報知が終了することとなり、完全にそのゲームの結果が出る前に報知が終了してしまう不都合を確実に防止することができる。