

【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8月3日 (2017.8.3)

【公開番号】特開2015-136587(P2015-136587A)
 【公開日】平成27年7月30日 (2015.7.30)
 【年通号数】公開・登録公報2015-048
 【出願番号】特願2014-11605(P2014-11605)
 【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 C

A 6 3 F 5/04 5 1 2 D

【手続補正書】
 【提出日】平成29年6月20日 (2017.6.20)
 【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、
開始操作手段の操作が検出されたときに、前記可変表示部の変動表示を開始させる変動開始手段と、

前記可変表示部の視認態様を第 1 視認態様及び該第 1 視認態様よりも視認し難い第 2 視認態様を含む複数の視認態様に变化させることが可能な視認態様変更手段と、

前記開始操作手段の操作が検出されたときに、前記視認態様変更手段により前記可変表示部の視認態様を前記第 1 視認態様となるように制御する開始時視認態様制御手段と、
 を備え、

前記変動開始手段は、前記開始操作手段の操作が検出された後、前記開始時視認態様制御手段が前記可変表示部の視認態様を前記第 2 視認態様から前記第 1 視認態様に变化させるのに要する時間以上の待機時間が経過したときに前記可変表示部の変動表示を開始させる、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】0 0 0 7
 【補正方法】変更
 【補正の内容】
 【 0 0 0 7 】

上記課題を解決するために、本発明の請求項 1 に記載のスロットマシンは、
各々が識別可能な複数種類の識別情報（図柄）を変動表示可能な可変表示部（リール 2 L、2 C、2 R）を備え、

前記可変表示部（リール 2 L、2 C、2 R）を変動表示した後、前記可変表示部（リール 2 L、2 C、2 R）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（スロットマシン 1）において、

開始操作手段（スタートスイッチ 7）の操作が検出されたときに、前記可変表示部（リ

ール 2 L、2 C、2 R) の変動表示を開始させる変動開始手段 (メイン制御部 4 1) と、
前記可変表示部 (リール 2 L、2 C、2 R) の視認態様を第 1 視認態様 (透過領域 5 1 b が透過状態、かつリール L E D 5 5 の点灯状態) 及び該第 1 視認態様よりも視認し難い第 2 視認態様 (透過領域 5 1 b に画像が表示された状態、またはリール L E D 5 5 の消灯状態) を含む複数の視認態様に变化させることが可能な視認態様変更手段 (液晶表示器 5 1、リール L E D 5 5) と、

前記開始操作手段 (スタートスイッチ 7) の操作が検出されたときに、前記視認態様変更手段 (液晶表示器 5 1、リール L E D 5 5) により前記可変表示部 (リール 2 L、2 C、2 R) の視認態様を前記第 1 視認態様 (透過領域 5 1 b が透過状態、かつリール L E D 5 5 の点灯状態) となるように制御する開始時視認態様制御手段 (サブ制御部 9 1) と、
を備え、

前記変動開始手段は、前記開始操作手段 (スタートスイッチ 7) の操作が検出された後、前記開始時視認態様制御手段が前記可変表示部 (リール 2 L、2 C、2 R) の視認態様を前記第 2 視認態様 (透過領域 5 1 b に画像が表示された状態、またはリール L E D 5 5 の消灯状態) から前記第 1 視認態様 (透過領域 5 1 b が透過状態、かつリール L E D 5 5 の点灯状態) に变化させるのに要する時間以上の待機時間 (1 0 0 m s) が経過したときに前記可変表示部 (リール 2 L、2 C、2 R) の変動表示を開始させる

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示部の視認態様を第 1 視認態様及び該第 1 視認態様よりも視認し難い第 2 視認態様を含む複数の視認態様に变化させることが可能な構成において、開始操作手段の操作が検出されたときに、可変表示部の視認態様を第 1 視認態様となるように制御するとともに、開始操作手段の操作が検出された後、可変表示部の視認態様を第 2 の視認態様から第 1 視認態様に变化させるのに要する時間以上の待機時間が経過したときに可変表示部の変動表示を開始させるので、可変表示部の視認態様が第 1 視認態様に变化する前に可変表示部の変動表示が開始してしまうことがなく、変動表示中の可変表示部の視認性が低下してしまうことを確実に防止することができる。

尚、第 1 視認態様よりも視認し難い第 2 視認態様とは、例えば、可変表示部の手前に配置される透過型の表示装置を備える構成において、可変表示部の手前の領域が透過状態の場合における視認態様を第 1 視認態様とした場合に、可変表示部の手前の領域の少なくとも一部が非透過状態となることで視認し難くなる視認態様が第 2 視認態様となる。また、可変表示部の裏面や前面側を照射する構成において、一の照射態様を第 1 視認態様とした場合に、他の照射態様または消灯態様とすることで一の照射態様よりも視認し難くなる視認態様が第 2 視認態様となる。

本発明の手段 1 に記載のスロットマシンは、

各々が識別可能な複数種類の識別情報 (図柄) を変動表示可能な可変表示部 (リール 2 L、2 C、2 R) を備え、

前記可変表示部 (リール 2 L、2 C、2 R) を変動表示した後、前記可変表示部 (リール 2 L、2 C、2 R) 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 (スロットマシン) において、

前記可変表示部 (リール 2 L、2 C、2 R) は、識別情報 (図柄) が描かれた表示帯 (リール) を移動させることで変動表示可能であり、

前記スロットマシンは、

前記表示帯 (リール) の手前側に配置された表示領域 (表示領域 5 1 a) に光を用いて画像を表示させる演出表示装置 (液晶表示器 5 1) を備え、

前記演出表示装置 (液晶表示器 5 1) の表示領域 (表示領域 5 1 a) の一部に設けられた透過領域 (透過領域 5 1 b) を介して前記表示帯 (リール) を視認可能とされており、

前記透過領域 (透過領域 5 1 b) に表示させる画像を前記表示領域 (表示領域 5 1 a) のうち前記透過領域以外の非透過領域に表示させる画像よりも強調して表示させ、

前記透過領域 (透過領域 5 1 b) に画像を表示させる演出の終了条件 (内部当選コマンドの受信) が、前記非透過領域に画像を表示させる演出の終了条件 (リール回転開始コマ

ンドの受信)とは異なる
ことを特徴としている。

この特徴によれば、光を用いて画像を表示させる表示装置の表示領域に透過領域と非透過領域とを設けた場合には、透過領域に表示された画像の視認性が非透過領域に表示された画像よりも悪くなるが、透過領域に表示させる画像を非透過領域に表示させる画像よりも強調して表示させることにより、透過領域に表示された画像の視認性が低下してしまうことを防止でき、透過領域に表示された画像の視認性と、非透過領域に表示された画像の視認性と、の違いにより演出表示装置に表示された画像が認識し難くなってしまうことを防止できる。

また、透過領域、すなわち表示帯が視認可能となる領域に画像を表示させる演出の終了条件が、非透過領域に画像を表示させる演出の終了条件とは異なり、透過領域に画像を表示させる演出を適切なタイミングで終了させることが可能となるため、変動中の可変表示部の視認性が低下してしまうことを防止できる

尚、光を用いて画像を表示させる表示装置とは、例えば、背後に設けられた発光手段からの光の透過率を変化させることにより画像を表示させる表示装置、表示装置の発光素子の発光量を変化させることにより画像を表示させる表示装置、透過性を有する導光板に光を入射することにより入射した光が導光板に形成されたエッジにより屈折されることを利用して画像を表示させる表示装置などが該当する。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0408

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0408】

前記実施例では、本発明を遊技用価値としてメダル並びにクレジットを用いて賭数が設定されるスロットマシンに適用した例について説明したが、遊技用価値として遊技球を用いて賭数を設定するスロットマシンや、遊技用価値としてクレジットのみを使用して賭数を設定する完全クレジット式のスロットマシンに適用しても良い。遊技球を遊技用価値として用いる場合は、例えば、メダル1枚分を遊技球5個分に対応させることができ、前記実施例で賭数として3を設定する場合は、15個の遊技球を用いて賭数を設定するものに相当する。