

【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16年9月16日(2004.9.16)

【公開番号】特開2002-165931(P2002-165931A)

【公開日】平成14年6月11日(2002.6.11)

【出願番号】特願2000-370028(P2000-370028)

【国際特許分類第7版】

A 6 3 F 5/04

【F I】

A 6 3 F	5/04	5 1 6 F
A 6 3 F	5/04	5 1 6 C
A 6 3 F	5/04	5 1 6 D
A 6 3 F	5/04	5 1 6 E
A 6 3 F	5/04	5 1 4 E
A 6 3 F	5/04	5 1 4 G

【手続補正書】

【提出日】平成15年9月5日(2003.9.5)

【手続補正1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】特許請求の範囲

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

複数のシンボルを配した複数のリールを可変表示する可変表示装置を備え、スタートレバーの操作に基づいて前記複数のリールを回転させ、該複数のリールの可変表示の停止結果が予め設定された有効ライン上にて所定の表示態様となった場合に、所定の入賞を発生させるスロットマシンにおいて、

前記複数のリールの可変表示を停止させるための操作を行うことが可能な操作手段と、前記複数のリールにおいて所定の停止表示態様を導出させるための制御を行う可変表示制御手段と、

遊技者にとって有利な遊技進行が可能な特定遊技状態を制御する特定遊技制御手段と、前記特定遊技状態において特定の停止表示態様が導出された場合に該特定遊技状態を終了させる特定遊技状態終了判定手段と、

を備え、

前記可変表示制御手段は、前記特定の停止表示態様を導出するための停止制御を行う場合においても、前記操作手段の操作順序に基づいて当該特定の停止表示態様の導出を回避可能に停止制御することを特徴とするスロットマシン。

【請求項2】

前記可変表示制御手段は、前記スタートレバーの操作に基づき、前記特定の停止表示態様の導出を回避する操作順序を抽選により決定し、該抽選により決定された操作順序で前記複数のリールの停止操作が行われると、前記特定の停止表示態様の導出を回避する停止制御を行うことを特徴とする請求項1記載のスロットマシン。

【請求項3】

前記特定遊技状態終了判定手段は、前記特定の停止表示態様が所定回数導出された場合に前記特定遊技状態を終了させるようにし、

前記可変表示制御手段は、前記特定の停止表示態様を導出するためリールの引き込み制御が可能に構成され、該引き込み制御を行う際の引き込み制御コマ数を、前記特定の停

止表示態様が導出された回数に基づいて増加させることを特徴とする請求項1又は2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】0012

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0012】

上述したAT入賞またはCT入賞のような特別入賞を備えた機種においては、通常ゲームにおける内部抽選で特別入賞付きのBB入賞という形の当選結果を得ることによりBB入賞と同時に前記特別入賞も確定されるように構成されており、BBゲーム終了後にATゲーム等の特別ゲーム(特定遊技状態)が開始される。そして、所定の回数特別ゲームを消化したときまたは獲得メダル枚数が所定の枚数に達したときに特別ゲームは解除され通常ゲームに戻り、特別ゲーム中にBB入賞したときは特別ゲームが解除されBBゲームに突入する。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0013

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0013】

【発明が解決しようとする課題】

しかしながら、上述した従来のスロットマシンにおいては、特定遊技状態の終了条件を、獲得メダル枚数が所定の枚数に到達したことや、継続ゲームが所定のゲーム数に達することとしていたので、遊技者は小役入賞の報知にのみ注意し小役入賞を取りこぼさないように遊技を進行すればよいものであった。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0014

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0014】

そこで、本発明は、特定遊技状態の終了条件を停止表示態様が特定の停止表示態様となったときとして、遊技者に前記特定の停止表示態様が確定することを回避させるように努めさせ、特定遊技状態における1ゲーム1ゲームを注意して行うようにさせて、特定遊技状態に対する興味を一層向上させることを目的とする。

【手続補正5】

【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6】

【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7】

【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8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0018

【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】0019

【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】0020

【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】0021

【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】0022

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正13】

【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14】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0024

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正15】

【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16】

【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17】

【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18】

【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19】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0029

【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】0030

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正21】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0031

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0031】

【課題を解決するための手段】

上記問題点を解決するために、本発明は、複数のシンボルを配した複数のリールを可変表示する可変表示装置を備え、スタートレバーの操作に基づいて前記複数のリールを回転させ、該複数のリールの可変表示の停止結果が予め設定された有効ライン上にて所定の表示態様となった場合に、所定の入賞を発生させるスロットマシンにおいて、前記複数のリールの可変表示を停止させるための操作を行うことが可能な操作手段と、前記複数のリールにおいて所定の停止表示態様を導出させるための制御を行う可変表示制御手段と、遊技者にとって有利な遊技進行が可能な特定遊技状態を制御する特定遊技制御手段と、前記特定遊技状態において特定の停止表示態様が導出された場合に該特定遊技状態を終了させる特定遊技状態終了判定手段と、を備え、前記可変表示制御手段は、前記特定の停止表示態様を導出するための停止制御を行う場合においても、前記操作手段の操作順序に基づいて当該特定の停止表示態様の導出を回避可能に停止制御するようにしたものである。

【手続補正22】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0032

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0032】

具体的には、従来の遊技機における特定遊技状態の終了条件（獲得メダル枚数が所定の枚数に到達したこと、継続ゲームが所定のゲーム数に達したこと）に加えて、停止表示態様が特定の停止表示態様となったときにも特定遊技状態が終了されるようにするとともに、前記操作手段の操作順序で特定の停止表示態様の導出が回避可能となるようにした。ここで、特定の停止表示態様とは、例えばリプレイ入賞のように入賞フラグが成立していても遊技者の停止操作により入賞確定となるのを回避できる停止表示態様である。

【手続補正23】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0034

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0034】

また、前記可変表示制御手段は、前記スタートレバーの操作に基づき、前記特定の停止表示態様の導出を回避する操作順序を抽選により決定し、該抽選により決定された操作順序で前記複数のリールの停止操作が行われると、前記特定の停止表示態様の導出を回避する停止制御を行うようにした。

【手続補正24】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0035

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0035】

さらに、前記特定遊技状態終了判定手段は、前記特定の停止表示態様が所定回数導出された場合に前記特定遊技状態を終了させるようにし、前記可変表示制御手段は、前記特定の停止表示態様を導出するためリールの引き込み制御が可能に構成され、該引き込み制御を行う際の引き込み制御コマ数を、前記特定の停止表示態様が導出された回数に基づいて増加させるようにした。

【手続補正25】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0036

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0036】

例えば、リプレイ入賞を1回獲得しただけで特定遊技状態が終了されるのは、未熟な初心者にとって酷であるため、所定の回数リプレイ入賞を獲得した場合に特定遊技状態を終了させるようにした。また、特定遊技状態が開始された当初は可変表示制御手段の引き込み制御コマ数を1コマとし、例えば特定遊技状態の終了条件とされるリプレイ入賞が1回獲得されると引き込み制御コマ数を2コマとし、2回リプレイ入賞が獲得されると引き込み制御コマ数を3コマとし、徐々に所望の停止表示とする（いわゆる目押し操作）ことが困難となるようにした。

【手続補正26】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0037

【補正方法】変更

【補正の内容】**【0037】**

これにより、特定の停止表示態様（例えばリプレイ入賞）のフラグが成立した場合、適当に停止操作を行っていたのでは可変表示制御手段による引き込み制御により前記特定の停止表示態様が導出されてしまうので、常に前記特定の停止表示態様が導出されないように目押し操作を駆使して停止操作を行わなければならない。また、前半の特定遊技状態においては初心者でも比較的容易に特定の停止表示態様が導出されるのを回避して停止表示させることができるので気軽に特定遊技を楽しむことができ、目押し操作が困難となる後半の特定遊技状態においては熟練者は初心者には受けられない恩恵を受けることができ若干の優越感を味わうことができる。

【手続補正27】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0038

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正28】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0039

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正29】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0140

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0140】

【発明の効果】

本発明によれば、スロットマシンにおいて、前記複数のリールの可変表示を停止させるための操作を行うことが可能な操作手段と、前記複数のリールにおいて所定の停止表示態様を導出させるための制御を行う可変表示制御手段と、遊技者にとって有利な遊技進行が可能な特定遊技状態を制御する特定遊技制御手段と、前記特定遊技状態において特定の停止表示態様が導出された場合に該特定遊技状態を終了させる特定遊技状態終了判定手段と、を備え、前記可変表示制御手段は、前記特定の停止表示態様を導出するための停止制御を行う場合においても、前記操作手段の操作順序に基づいて当該特定の停止表示態様の導出を回避可能に停止制御するようにしたので、遊技者は、特定遊技状態においてメダルを獲得することのみを楽しむだけでなく、特定遊技状態の終了条件である特定の停止表示態様が導出されることを回避することにより特定遊技状態を可能ゲーム数に達するまで継続しようと努め、特定遊技状態における1ゲーム1ゲームを注意して行うようになるため、特定遊技状態に対する興奮を一層向上させることができる。

また、前記可変表示制御手段は、前記スタートレバーの操作に基づき、前記特定の停止表示態様の導出を回避する操作順序を抽選により決定し、該抽選により決定された操作順序で前記複数のリールの停止操作が行われると、前記特定の停止表示態様の導出を回避する停止制御を行うようにしたので、特定の停止表示態様が導出されるのを容易に回避できるようになり、初心者でも気軽に遊技を行うことができる。

また、前記特定遊技状態終了判定手段は、前記特定の停止表示態様が所定回数導出された場合に前記特定遊技状態を終了させるようにし、前記可変表示制御手段は、前記特定の停止表示態様を導出するためにリールの引き込み制御が可能に構成され、該引き込み制御を行う際の引き込み制御コマ数を、前記特定の停止表示態様が導出された回数に基づいて

増加させるようにしたので、前半の特定遊技状態においては初心者でも比較的容易に特定の停止表示態様が導出されるのを回避して停止表示させることができるので気軽に特定遊技を楽しむことができ、目押し操作が困難となる後半の特定遊技状態においては熟練者は初心者には受けられない恩恵を受けることができ若干の優越感を味わうことができる。

【手続補正30】

【補正対象書類名】図面

【補正対象項目名】図4

【補正方法】変更

【補正の内容】

【図4】

リプレイ入賞制御コマ数

ゲーム	制御コマ数	
通常ゲーム	4	
A Tゲーム	1回目のリプレイ入賞まで	1
	2回目のリプレイ入賞まで	2
	3回目のリプレイ入賞まで	3
	4回目のリプレイ入賞まで	4