

【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26年8月14日(2014.8.14)

【公開番号】特開2013-27445(P2013-27445A)

【公開日】平成25年2月7日(2013.2.7)

【年通号数】公開・登録公報2013-007

【出願番号】特願2011-163912(P2011-163912)

【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 D

【手続補正書】

【提出日】平成26年6月30日(2014.6.30)

【手続補正 1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 1】

本発明は、賭数の設定後にスタート操作部が操作されたことに基づき複数の図柄が描かれた複数のリールを可変表示させてゲームを開始し、停止操作により停止させたゲームの停止結果に基づき遊技価値を付与することが可能なスロットマシンに関する。

【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 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 5】

しかしながら、特許文献 1 のような遊技機は、遊技の興趣が低いという問題があった。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 6】

また、特許文献 2 のようなスロットマシン においても、遊技の興趣が低いという問題があった。

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 7

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 7】

本発明は、上記のような課題を解決するためになされたものであり、遊技の興趣を高めることのできるスロットマシンの提供を目的とする。

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 8

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

以上の課題を解決するため、請求項1に記載の発明は、

賭数の設定後にスタート操作部が操作されたことに基づき複数の図柄が描かれた複数のリールを可変表示させてゲームを開始し、停止操作により停止させたゲームの停止結果に基づき遊技価値を付与することが可能なスロットマシンにおいて、

前記停止結果を導出表示するための前記複数のリールの有効表示部を背面側から照明することが可能な発光照明手段と、

前記有効表示部の周辺で前記ゲームの進行に関連して明度を変化させてゲーム演出を行うことが可能なゲーム演出手段と、を備え、

前記発光照明手段は、

前記ゲームの停止結果に関連する所定の発光態様で前記複数のリールの有効表示部を背面側から照明することが可能であることを特徴とする。

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

請求項1に記載の発明によれば、ダイナミックな演出が可能となり遊技の興趣を高めることができる。

【手続補正7】

【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に記載の発明は、請求項1に記載のスロットマシンにおいて、

前記ゲームの実行中に当該ゲームの結果を導出表示するための停止操作を無効とする操作無効状態を発生させることが可能な無効状態発生手段と、

前記無効状態発生手段による前記操作無効状態の発生中に所定の演出を実行することが可能な無効状態中演出手段と、を備え、

前記無効状態中演出手段は、

前記操作無効状態の発生に基づき前記発光照明手段及び前記ゲーム演出手段を暗い状態に変化させて前記有効表示部及び前記有効表示部の周辺を暗転させる暗転演出手段と、

前記暗い状態に変化した前記ゲーム演出手段を部分的に明るい状態に変化させて前記有効表示部の周辺で特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、を備えたことを特徴とする

。

【手続補正8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0011】

請求項2に記載の発明によれば、ダイナミックな演出が可能となり遊技の興趣を高めることができる。

【手続補正9】

【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】

請求項3に記載の発明は、請求項2に記載のスロットマシンにおいて、

前記ゲーム演出手段は、

前記有効表示部及び前記有効表示部の周囲を覆うように配設され、少なくとも前記有効表示部を透視可能とする表示器であり、

前記暗転演出手段は、前記表示器のうちの前記有効表示部に対応する領域を透明な状態としたまま、前記表示器のうちの前記有効表示部の周辺に対応する領域を暗転させること
を特徴とする。

【手続補正10】

【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】

請求項3に記載の発明によれば、ダイナミックな演出が可能となり遊技の興趣を高めることができる。

【手続補正11】

【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12】

【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13】

【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14】

【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15】

【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16】

【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17】

【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 】

本発明によれば、遊技の興趣を高めることができる。

【手続補正 1 8】

【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】

賭数の設定後にスタート操作部が操作されたことに基づき複数の図柄が描かれた複数のリールを可変表示させてゲームを開始し、停止操作により停止させたゲームの停止結果に基づき遊技価値を付与することが可能なスロットマシンにおいて、

前記停止結果を導出表示するための前記複数のリールの有効表示部を背面側から照明することが可能な発光照明手段と、

前記有効表示部の周辺で前記ゲームの進行に関連して明度を変化させてゲーム演出を行うことが可能なゲーム演出手段と、を備え、

前記発光照明手段は、

前記ゲームの停止結果に関連する所定の発光態様で前記複数のリールの有効表示部を背面側から照明することが可能であることを特徴とするスロットマシン。

【請求項 2】

前記ゲームの実行中に当該ゲームの結果を導出表示するための停止操作を無効とする操作無効状態を発生させることが可能な無効状態発生手段と、

前記無効状態発生手段による前記操作無効状態の発生中に所定の演出を実行することが可能な無効状態中演出手段と、を備え、

前記無効状態中演出手段は、

前記操作無効状態の発生に基づき前記発光照明手段及び前記ゲーム演出手段を暗い状態に変化させて前記有効表示部及び前記有効表示部の周辺を暗転させる暗転演出手段と、

前記暗い状態に変化した前記ゲーム演出手段を部分的に明るい状態に変化させて前記有効表示部の周辺で特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、を備えた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】

前記ゲーム演出手段は、

前記有効表示部及び前記有効表示部の周囲を覆うように配設され、少なくとも前記有効表示部を透視可能とする表示器であり、

前記暗転演出手段は、前記表示器のうちの前記有効表示部に対応する領域を透明な状態としたまま、前記表示器のうちの前記有効表示部の周辺に対応する領域を暗転させることを特徴とする請求項 2 に記載のスロットマシン。