

【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21年11月19日(2009.11.19)

【公開番号】特開2008-110016(P2008-110016A)

【公開日】平成20年5月15日(2008.5.15)

【年通号数】公開・登録公報2008-019

【出願番号】特願2006-294266(P2006-294266)

【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21年10月6日(2009.10.6)

【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】

複数の図柄を施した図柄帯が付された可動表示体と、前記可動表示体を複数備えた図柄変動表示装置とを有し、遊技価値の投入とゲームの開始操作により複数の前記可動表示体の回転を開始させるとともに内部抽選を実行し、前記可動表示体の停止操作が受け付けられると、前記内部抽選の結果と前記可動表示体の停止操作に基づいて前記図柄変動表示装置に 1 回のゲームの結果を表示する遊技機において、

1 回のゲームごとに予め決められた複数の当選役及びハズレ役の中からいずれかを選び出す抽選を行う内部抽選手段と、

複数の前記可動表示体の回転を個々に停止させるべく個々の前記可動表示体について前記停止操作を受け付ける停止操作手段と、

前記内部抽選手段による内部抽選の結果に基づいて複数の前記可動表示体の停止を制御する可動表示体停止制御手段と、

複数の前記可動表示体の回転が停止状態となると、前記可動表示体に付された図柄帯上の図柄を所定個数分の図柄群として前記図柄変動表示装置内の所定箇所に表示可能とする図柄表示部と、

前記図柄表示部内に表示された所定個数分の図柄群を複数の前記可動表示体にまたがって見た場合に、各々の前記可動表示体について少なくとも 1 つの図柄を選び出してできる組み合わせ態様のうち、前記当選役に対応する図柄の組み合わせ態様が表示されたときにその組み合わせ態様を有効とする表示位置を決定する有効表示位置決定手段と、

全ての前記可動表示体が停止した場合、前記有効表示位置決定手段により決定された前記有効表示位置に前記当選役に対応する図柄の組み合わせ態様が表示されたか否かを判定する当選役図柄表示判定手段と、

前記内部抽選の結果として選出される当選役のうち、当該ゲームの次のゲームにかぎり、自身を含んだ少なくとも複数の当選役を前記内部抽選の結果として強制的に選出する強制当選役決定遊技に移行させる契機となる次ゲーム限定許容役を有し、

前記図柄表示部内に前記次ゲーム限定許容役に対応する図柄の組み合わせ態様が表示されたことが前記当選役図柄表示判定手段により判定されると、当該ゲームの次のゲームにかぎり、前記次ゲーム限定許容役自身を含む少なくとも複数の当選役に対応する図柄の組み合わせ態様のいずれかとなる前記複数の可動表示体の停止を制御する複数当選役対応停

止制御手段と、

前記内部抽選の結果として選出される当選役のうち、所定期間に投入される遊技価値の総数に対して付与される遊技価値の総数の割合が低い通常遊技状態とは異なる特別遊技状態に移行させる契機となる特別当選役を有し、

前記特別当選役を契機として前記通常遊技状態から前記特別遊技状態にて遊技状態を移行させたうえでゲームの進行を制御する特別遊技状態制御手段と

を備えることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記強制当選役決定遊技では、前記次ゲーム限定許容役を優先的に選択する優先選択手段をさらに備えた

ことを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

前記特別当選役は、さらに前記通常遊技状態に比べて所定期間に投入される遊技価値の総数に対して付与される遊技価値の総数の割合が高い第 1 特別遊技状態に移行させる契機となる第 1 特別当選役と、前記通常遊技状態とその遊技状態の類似した第 2 特別遊技状態へ移行させる契機となる第 2 特別当選役とからなり、

前記第 1 特別当選役を契機として前記通常遊技状態から前記第 1 特別遊技状態にて遊技状態を移行させたうえでゲームの進行を制御する第 1 特別遊技状態制御手段と、

前記第 2 特別当選役を契機として前記通常遊技状態から前記第 2 特別遊技状態にて遊技状態を移行させたうえでゲームの進行を制御する第 2 特別遊技状態制御手段

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 に記載の遊技機。

【手続補正 2】

【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】

(解決手段 1)

解決手段 1 は、複数の図柄を施した図柄帯が付された可動表示体と、前記可動表示体を複数備えた図柄変動表示装置とを有し、遊技価値の投入とゲームの開始操作により複数の前記可動表示体の回転を開始させるとともに内部抽選を実行し、前記可動表示体の停止操作が受け付けられると、前記内部抽選の結果と前記可動表示体の停止操作に基づいて前記図柄変動表示装置に 1 回のゲームの結果を表示する遊技機において、1 回のゲームごとに予め決められた複数の当選役及びハズレ役の中からいずれかを選び出す抽選を行う内部抽選手段と、複数の前記可動表示体の回転を個々に停止させるべく個々の前記可動表示体について前記停止操作を受け付ける停止操作手段と、前記内部抽選手段による内部抽選の結果に基づいて複数の前記可動表示体の停止を制御する可動表示体停止制御手段と、複数の前記可動表示体の回転が停止状態となると、前記可動表示体に付された図柄帯上の図柄を所定個数分の図柄群として前記図柄変動表示装置内の所定箇所に表示可能とする図柄表示部と、前記図柄表示部内に表示された所定個数分の図柄群を複数の前記可動表示体にまたがって見た場合に、各々の前記可動表示体について少なくとも 1 つの図柄を選び出してでる組み合わせ態様のうち、前記当選役に対応する図柄の組み合わせ態様が表示されたときにその組み合わせ態様を有効とする表示位置を決定する有効表示位置決定手段と、全ての前記可動表示体が停止した場合、前記有効表示位置決定手段により決定された前記有効表示位置に前記当選役に対応する図柄の組み合わせ態様が表示されたか否かを判定する当選役図柄表示判定手段と、前記内部抽選の結果として選出される当選役のうち、当該ゲームの次のゲームにかぎり、自身を含んだ少なくとも複数の当選役を前記内部抽選の結果として強制的に選出する強制当選役決定遊技に移行させる契機となる次ゲーム限定許容役を有し、前記図柄表示部内に前記次ゲーム限定許容役に対応する図柄の組み合わせ態様が

表示されたことが前記当選役図柄表示判定手段により判定されると、当該ゲームの次のゲームにかぎり、前記次ゲーム限定許容役自身を含む少なくとも複数の当選役に対応する図柄の組み合わせ態様のいずれかとなる前記複数の可動表示体の停止を制御する複数当選役対応停止制御手段と、前記内部抽選の結果として選出される当選役のうち、所定期間に投入される遊技価値の総数に対して付与される遊技価値の総数の割合が低い通常遊技状態とは異なる特別遊技状態に移行させる契機となる特別当選役を有し、前記特別当選役を契機として前記通常遊技状態から前記特別遊技状態にて遊技状態を移行させたうえでゲームの進行を制御する特別遊技状態制御手段とを備えることを特徴とする遊技機である。