

【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23年10月6日(2011.10.6)

【公開番号】特開2010-51756(P2010-51756A)

【公開日】平成22年3月11日(2010.3.11)

【年通号数】公開・登録公報2010-010

【出願番号】特願2008-222898(P2008-222898)

【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 2 E

A 6 3 F 5/04 5 1 4 E

【手続補正書】

【提出日】平成23年8月22日(2011.8.22)

【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】

所定の表示部にて回転表示される複数の図柄を遊技者による停止操作によって停止表示させる停止操作ゲームが行われるとともに、該停止操作ゲームにて前記複数の図柄が停止表示されたときの図柄組み合わせに基づいて遊技の進行にかかる制御が行われる遊技機であって、

前記複数の図柄が停止表示されたときの図柄組み合わせには、

複数回の停止操作ゲームにわたって遊技者に有利な遊技制御が行われる目標ゲームの実行契機となる特別図柄組み合わせ、及び

それぞれ独自の小役非表示タイミングが割り当てられ、該割り当てられた小役非表示タイミングにて遊技者による停止操作が行われたときには前記特別図柄組み合わせが停止表示される複数の小役図柄組み合わせ

が含まれており、

前記停止操作ゲームの実行に際し、前記複数の小役図柄組み合わせのいずれかが前記遊技者による停止操作の対象として停止表示可能とされるチャンスゲームを行うか否かについての判断を行うとともに、該チャンスゲームを行う旨判断されたときには、前回のチャンスゲームにて停止操作の対象とされた小役図柄組み合わせとは異なる小役図柄組み合わせに変更され得るように、前記複数の小役図柄組み合わせのいずれかを前記遊技者による停止操作の対象として停止表示可能とするチャンスゲーム実行手段と、

前記チャンスゲーム実行手段により前記チャンスゲームを行う旨判断された場合であっても、前記複数の小役図柄組み合わせのいずれかが前記遊技者による停止操作の対象とされたのかが示唆されることなく前記停止操作ゲームが行われる低期待遊技状態に制御する低期待状態制御手段と、

前記低期待遊技状態において予め定められている条件が満たされた場合、当該条件が満たされてから前記停止操作ゲームが所定回数行われるまでの間に前記チャンスゲーム実行手段により前記チャンスゲームを行う旨判断されたときに限り、前記複数の小役図柄組み合わせのいずれかが前記遊技者による停止操作の対象とされたのかを示唆しつつ前記停止操作ゲームが行われる高期待遊技状態に制御する高期待状態制御手段と、を備え、

前記高期待状態制御手段は、

前記高期待遊技状態において前記複数の小役図柄組み合わせのいずれが前記遊技者による停止操作の対象とされたのかが示唆されつつ前記停止操作ゲームが行われたにもかかわらず、当該停止操作ゲームにおいて停止表示可能とされた小役図柄組み合わせの停止表示が前記遊技者による停止操作によって回避されなかったときは、前記条件が満たされてから前記停止操作ゲームが所定回数行われた後の期間に前記チャンスゲーム実行手段により前記チャンスゲームを行う旨判断された場合であっても、前記複数の小役図柄組み合わせのいずれが前記遊技者による停止操作の対象とされたのかが示唆されつつ前記停止操作ゲームが行われるようにした

ことを特徴とする遊技機。

**【請求項 2】**

請求項 1 に記載の遊技機において、

所定の表示面にて演出表示を行う演出表示制御手段  
をさらに備えることを特徴とする遊技機。

**【請求項 3】**

前記演出表示制御手段は、キャラクタ画像による演出表示を行う

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】**0 0 0 9

**【補正方法】**変更

**【補正の内容】**

**【0 0 0 9】**

こうした目的を達成するため、請求項 1 に記載の発明では、所定の表示部にて回転表示される複数の図柄を遊技者による停止操作によって停止表示させる停止操作ゲームが行われるとともに、該停止操作ゲームにて前記複数の図柄が停止表示されたときの図柄組み合わせに基づいて遊技の進行にかかる制御が行われる遊技機であって、前記複数の図柄が停止表示されたときの図柄組み合わせには、複数回の停止操作ゲームにわたって遊技者に有利な遊技制御が行われる目標ゲームの実行契機となる特別図柄組み合わせ、及びそれぞれ独自の小役非表示タイミングが割り当てられ、該割り当てられた小役非表示タイミングにて遊技者による停止操作が行われたときには前記特別図柄組み合わせが停止表示されうる複数の小役図柄組み合わせが含まれてあり、前記停止操作ゲームの実行に際し、前記複数の小役図柄組み合わせのいずれかが前記遊技者による停止操作の対象として停止表示可能とされるチャンスゲームを行うか否かについての判断を行うとともに、該チャンスゲームを行った旨判断されたときには、前回のチャンスゲームにて停止操作の対象とされた小役図柄組み合わせとは異なる小役図柄組み合わせに変更され得るように、前記複数の小役図柄組み合わせのいずれかを前記遊技者による停止操作の対象として停止表示可能とするチャンスゲーム実行手段と、前記チャンスゲーム実行手段により前記チャンスゲームを行った旨判断された場合であっても、前記複数の小役図柄組み合わせのいずれが前記遊技者による停止操作の対象とされたのかが示唆されることなく前記停止操作ゲームが行われる低期待遊技状態に制御する低期待状態制御手段と、前記低期待遊技状態において予め定められている条件が満たされた場合、当該条件が満たされてから前記停止操作ゲームが所定回数行われるまでの間に前記チャンスゲーム実行手段により前記チャンスゲームを行った旨判断されたときに限り、前記複数の小役図柄組み合わせのいずれが前記遊技者による停止操作の対象とされたのかを示唆しつつ前記停止操作ゲームが行われる高期待遊技状態に制御する高期待状態制御手段と、を備え、前記高期待状態制御手段は、前記高期待遊技状態において前記複数の小役図柄組み合わせのいずれが前記遊技者による停止操作の対象とされたのかが示唆されつつ前記停止操作ゲームが行われたにもかかわらず、当該停止操作ゲームにおいて停止表示可能とされた小役図柄組み合わせの停止表示が前記遊技者による停止操作によって回避されなかったときは、前記条件が満たされてから前記停止操作ゲームが所定

回数行われた後の期間に前記チャンスゲーム実行手段により前記チャンスゲームを行う旨判断された場合であっても、前記複数の小役図柄組み合わせのいずれが前記遊技者による停止操作の対象とされたのかが示唆されつつ前記停止操作ゲームが行われるようにしたことを要旨とする。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

このような構成では、

- ・複数回の停止操作ゲームにわたって遊技者に有利な遊技制御が行われる目標ゲームの実行契機となる特別図柄組み合わせ、及び
- ・特定の小役非表示タイミングが割り当てられ、該割り当てられた小役非表示タイミングにて遊技者による停止操作が行われたときには上記特別図柄組み合わせが停止表示され得るようにする小役図柄組み合わせ

を用意することとしている。

【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】

また、目標ゲームの実行契機となる特別図柄組み合わせが遊技者による停止操作によって停止表示可能となった後に制御されるこのような低期待遊技状態では、停止表示可能とされた特定の小役図柄組み合わせの停止表示を遊技者による停止操作によって回避できるか否か（目標ゲームへの実行契機となる上記特別図柄組み合わせが停止表示されるか否か）についての抽選処理的な要素を持った停止操作ゲームが行われるようになる。すなわちこの場合、目標ゲームの実行契機となる特別図柄組み合わせが遊技者による停止操作によって停止表示可能となった後は、遊技者は、遊技機の処理結果に依存されない自己責任のもとで上記停止操作ゲームを繰り返し行うこととなる。これにより、遊技目標が達成されるか否かについてのドキドキ感のない遊技が行われてしまうことを抑制することができるようになる。また、このように遊技者にとって自分自身の停止操作いかんで目標ゲームが実行され易くなる斬新な遊技感を提供するようにしたこと、遊技者は、セルフボーナスタイムにおいての停止操作ゲームでは、特別図柄組み合わせが停止表示されることを内に秘めた願いとして虎視眈々と狙って遊技するようになり、これによって遊技興趣の低下が抑制されるようになる。