

【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24年5月17日(2012.5.17)

【公開番号】特開2009-247429(P2009-247429A)

【公開日】平成21年10月29日(2009.10.29)

【年通号数】公開・登録公報2009-043

【出願番号】特願2008-96081(P2008-96081)

【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

【FI】

A 6 3 F 5/04 5 1 2 D

A 6 3 F 5/04 5 1 6 F

【手続補正書】

【提出日】平成24年3月27日(2012.3.27)

【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】

1 ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームを開始させることが可能となり、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示させる可変表示装置に表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、該可変表示装置に導出された表示結果に応じて入賞が発生可能であるスロットマシンにおいて、

ゲーム毎に前記可変表示装置の表示結果が導出されるよりも前に、複数種類の入賞表示結果の導出を許容するか否かを決定する事前決定手段と、

前記識別情報の変動表示を停止させるために遊技者により操作される停止操作手段と、

前記事前決定手段の決定結果と前記停止操作手段の操作手順とに応じて前記可変表示装置に表示結果を導出させる手段であって、前記事前決定手段により所定の有利決定が行われていることを条件として所定の有利表示結果を導出させ、前記事前決定手段により所定の不利決定が行われていることを条件として前記有利表示結果とは異なる所定の不利表示結果を導出させる導出制御手段と、

遊技者にとって有利な有利状態にも該有利状態よりも遊技者にとって不利な不利状態にも移行可能な初期遊技状態に制御されているときにおいて前記有利表示結果が導出されたときに、前記有利状態に遊技状態を制御する有利状態制御手段と、

前記初期遊技状態に制御されているときにおいて前記不利表示結果が導出されたときに、前記不利状態に遊技状態を制御する不利状態制御手段とを備え、

前記所定の不利決定は、複数種類の不利決定があり、

前記導出制御手段は、前記事前決定手段により何れかの種類の不利決定が行われているときに、該不利決定の種類に応じて定められた前記停止操作手段の操作手順に従って前記不利表示結果を導出させるとともに、前記不利決定が行われているときにおいて該行われた不利決定の種類に関わらず前記不利表示結果を導出させない前記停止操作手段の操作手順はなく、

前記スロットマシンは、前記複数種類の不利決定の何れかが前記事前決定手段により行われているときに、該行われている不利決定の種類を特定可能な不利決定情報を遊技者に報知する不利決定報知手段をさらに備え、

前記不利決定報知手段は、前記初期遊技状態に制御されているときの所定期間において

は前記複数種類の不利決定の何れが行われても該不利決定情報を報知せず、前記不利表示結果が導出されることなく前記所定期間を経過した後は、所定の報知期間が終了するまで前記不利決定情報を報知する

ことを特徴とするスロットマシン。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

上記目的を達成するため、本発明にかかるスロットマシンは、

1ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームを開始させることが可能となり、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示させる可変表示装置（可変表示装置2）に表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、該可変表示装置に導出された表示結果に応じて入賞が発生可能であるスロットマシン（スロットマシン1）において、

ゲーム毎に前記可変表示装置の表示結果が導出されるよりも前に、複数種類の入賞表示結果の導出を許容するか否かを決定する事前決定手段（CPU111：図5（b））と、前記識別情報の変動表示を停止させるために遊技者により操作される停止操作手段（停止ボタン12L、12C、12R）と、

前記事前決定手段の決定結果と前記停止操作手段の操作手順とに応じて前記可変表示装置に表示結果を導出させる手段であって、前記事前決定手段により所定の有利決定（スイカ当選）が行われていることを条件として所定の有利表示結果（スイカ）を導出させ、前記事前決定手段により所定の不利決定（赤チェリー当選、青チェリー当選、白チェリー当選）が行われていることを条件として前記有利表示結果とは異なる所定の不利表示結果（赤チェリー、青チェリー、白チェリー）を導出させる導出制御手段（CPU111）と、

遊技者にとって有利な有利状態（有利RT）にも該有利状態よりも遊技者にとって不利な不利状態（不利RT）にも移行可能な初期遊技状態（通常遊技状態、レアRT）に制御されているときにおいて前記有利表示結果が導出されたときに、前記有利状態に遊技状態を制御する有利状態制御手段（図6：通常遊技状態、レアRTでスイカに入賞すると、有利RTに制御される、図9：通常遊技状態でリプレイCに入賞すると、有利RTに制御される）と、

前記初期遊技状態に制御されているときにおいて前記不利表示結果が導出されたときに、前記不利状態に遊技状態を制御する不利状態制御手段（図6：通常遊技状態、レアRTで赤チェリー、青チェリーまたは白チェリーに入賞すると、不利RTに制御される、図9：通常遊技状態で赤リプレイ、青リプレイまたは白リプレイに入賞すると、不利RTに制御される）とを備え、

前記所定の不利決定は、複数種類の不利決定があり（図5（b）：赤チェリー、青チェリー、白チェリーは、別個の抽選対象役）、

前記導出制御手段は、前記事前決定手段により何れかの種類の不利決定が行われているときに、該不利決定の種類に応じて定められた前記停止操作手段の操作手順に従って前記不利表示結果を導出させるとともに、前記不利決定が行われているときにおいて該行われた不利決定の種類に関わらず前記不利表示結果を導出させない前記停止操作手段の操作手順はなく（図4：右のリール3Rについて、赤チェリー、青チェリー、白チェリーが、7コマ間隔で1つずつ配置）、

前記スロットマシンは、前記複数種類の不利決定の何れかが前記事前決定手段により行われているときに、該行われている不利決定の種類を特定可能な不利決定情報を遊技者に報知する不利決定報知手段（液晶表示器4：赤チェリー、青チェリー、白チェリーの種類を報知）をさらに備え、

前記不利決定報知手段は、前記初期遊技状態に制御されているときの所定期間において

は前記複数種類の不利決定の何れが行われても該不利決定情報を報知せず（図8：通常遊技状態またはレアRTに制御されてから赤チェリー、青チェリーまたは白チェリーに2～5回当選するまで、赤チェリー、青チェリー、白チェリーの種類を報知）、前記不利表示結果が導出されることなく前記所定期間を経過した後は、所定の報知期間が終了するまで前記不利決定情報を報知する（図8：通常遊技状態またはレアRTに制御されてから赤チェリー、青チェリーまたは白チェリーに2～5回当選した後は、通常遊技状態またはレアRTの終了まで赤チェリー、青チェリー、白チェリーの種類を報知）

ことを特徴とする。

【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】

上記スロットマシンでは、初期遊技状態において有利表示結果が導出されると有利状態に制御され、不利表示結果が導出されると不利状態に制御される。不利状態は、初期遊技状態とは異なり、有利表示結果が導出されたとしても有利状態に制御されることのない遊技状態である。ここで、初期遊技状態から不利状態に遊技状態を制御させることとなる不利表示結果は、不利決定の種類毎に導出させるための停止操作手段の操作手順が定められているとともに、どの種類の不利決定が行われていても不利表示結果の導出を回避することができる操作手順というものはない。

【手続補正4】

【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】

もっとも、初期遊技状態に制御されているときの所定期間においては、複数種類の不利決定の何れが行われても不利決定情報が報知されないものとなっている。このため、遊技者は、何れかの種類の不利決定が行われても不利表示結果の導出を回避することのできる停止操作手段の操作手順が分からず、該所定期間において緊張感をもって遊技を進めることができる。また、所定期間が終了するまで、遊技者の勸で停止操作手段を操作して不利表示結果の導出を回避することができれば、その後は、所定の報知期間が終了するまで不利決定情報が報知されるので、初期遊技状態の継続に対して遊技者が期待感を持つことができ、遊技の興趣を向上させることができる。