

【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22年12月24日(2010.12.24)

【公開番号】特開2010-386(P2010-386A)

【公開日】平成22年1月7日(2010.1.7)

【年通号数】公開・登録公報2010-001

【出願番号】特願2009-231653(P2009-231653)

【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 D

【手続補正書】

【提出日】平成22年11月8日(2010.11.8)

【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 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 2】

遊技機の一種として、複数の図柄(識別情報の一種)が表示される図柄列を可変表示した後に停止図柄を表示する表示装置を備えた遊技機が知られている。

【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 3

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 3】

近年、この種の遊技機では、通常時より遊技者に有利なチャンスタイムの如き特別遊技が設定されているものがある。

【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 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 5】

しかしながら、上述のチャンスタイムの如き特別遊技は、遊技状態が固定的で変化に乏しい為に一般に可変表示の結果を見続けるだけの単調なものであることが多く、遊技者にとって飽きられ易いという問題点があった。

本発明は、上述した問題点を解決するためになされたものであり、飽き難い遊技性を提供することが可能な遊技機を提供することを目的としている。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 6】

この目的を達成するために請求項1記載の遊技機は、遊技者によって操作可能な操作手

段と、識別情報を可変表示した後に該識別情報の可変表示を停止する可変表示手段と、所定の始動条件の成立を検出する始動条件検出手段と、その始動条件検出手段によって前記始動条件の成立が検出された場合に所定の遊技価値を付与するか否かの抽選を行う抽選手段と、その抽選手段による抽選結果に基づくように前記可変表示手段による可変表示を制御する可変表示制御手段と、を備え、その可変表示制御手段によって前記識別情報が所定の停止態様で停止された場合に前記所定の遊技価値を付与するものであって、前記抽選手段によって前記所定の遊技価値を付与する抽選結果が導出された場合に、その抽選結果に応じた前記所定の停止態様で前記識別情報を停止表示させる態様データを設定する設定手段と、その設定手段によって設定された前記態様データを記憶する態様データ記憶手段と、を備え、前記抽選手段によって前記所定の遊技価値を付与する抽選結果が導出された場合に、前記可変表示手段で前記識別情報が可変表示され、前記態様データに対応する停止態様で前記識別情報が停止表示された場合に、前記所定の遊技価値が付与されるものであり、所定の遊技状態の終了後に、第1遊技状態を実行する第1遊技状態実行手段と、その第1遊技状態実行手段によって実行される前記第1遊技状態において、前記抽選手段を含む所定条件判断手段に基づいて所定条件が成立したと判断された場合に、前記可変表示手段に第1の停止態様で前記識別情報を停止表示し、遊技者に前記第1の停止態様に対応した遊技価値を付与した後に、前記第1遊技状態より遊技者に有利な第2遊技状態を実行する第2遊技状態実行手段と、その第2遊技状態実行手段によって前記第2遊技状態が実行される場合に、第1の報知表示を行う第1表示手段と、前記第2遊技状態実行手段によって実行される前記第2遊技状態において、前記抽選手段を含む特定条件判断手段に基づいて特定条件が成立したと判断された場合に、前記可変表示手段に第2の停止態様で前記識別情報を停止表示し、遊技者に前記第2の停止態様に対応した遊技価値を付与した後に、前記第2遊技状態より遊技者に有利な第3遊技状態を実行する第3遊技状態実行手段と、その第3遊技状態実行手段によって前記第3遊技状態が実行される場合に、第2の報知表示を行う第2表示手段と、を備え、前記第3遊技状態において遊技者に供する利益は、前記第2遊技状態において遊技者に供する第1利益に、第2利益を加えた利益である。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

本発明の遊技機によれば、遊技者によって操作可能な操作手段と、識別情報を可変表示した後に該識別情報の可変表示を停止する可変表示手段と、所定の始動条件の成立を検出する始動条件検出手段と、その始動条件検出手段によって前記始動条件の成立が検出された場合に所定の遊技価値を付与するか否かの抽選を行う抽選手段と、その抽選手段による抽選結果に基づくように前記可変表示手段による可変表示を制御する可変表示制御手段と、を備え、その可変表示制御手段によって前記識別情報が所定の停止態様で停止された場合に前記所定の遊技価値を付与するものであって、前記抽選手段によって前記所定の遊技価値を付与する抽選結果が導出された場合に、その抽選結果に対応した前記所定の停止態様で前記識別情報を停止表示させる態様データを設定する設定手段と、その設定手段によって設定された前記態様データを記憶する態様データ記憶手段と、を備え、前記抽選手段によって前記所定の遊技価値を付与する抽選結果が導出された場合に、前記可変表示手段で前記識別情報が可変表示され、前記態様データに対応する停止態様で前記識別情報が停止表示された場合に、前記所定の遊技価値が付与されるものであり、所定の遊技状態の終了後に、第1遊技状態を実行する第1遊技状態実行手段と、その第1遊技状態実行手段によって実行される前記第1遊技状態において、前記抽選手段を含む所定条件判断手段に基づいて所定条件が成立したと判断された場合に、前記可変表示手段に第1の停止態様で前記識別情報を停止表示し、遊技者に前記第1の停止態様に対応した遊技価値を付与した後に、前記第1遊技状態より遊技者に有利な第2遊技状態を実行する第2遊技状態実行手段

と、その第2遊技状態実行手段によって前記第2遊技状態が実行される場合に、第1の報知表示を行う第1表示手段と、前記第2遊技状態実行手段によって実行される前記第2遊技状態において、前記抽選手段を含む特定条件判断手段に基づいて特定条件が成立したと判断された場合に、前記可変表示手段に第2の停止態様で前記識別情報を停止表示し、遊技者に前記第2の停止態様に対応した遊技価値を付与した後に、前記第2遊技状態より遊技者に有利な第3遊技状態を実行する第3遊技状態実行手段と、その第3遊技状態実行手段によって前記第3遊技状態が実行される場合に、第2の報知表示を行う第2表示手段と、を備え、前記第3遊技状態において遊技者に供する利益は、前記第2遊技状態において遊技者に供する第1利益に、第2利益を加えた利益であるので、飽き難い遊技性を提供することができるという効果がある。」

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 5 9

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 1 5 9】

1	スロットマシン(遊技機)
9 L, 9 M, 9 R	ストップスイッチ(操作手段)
8 a	スタートスイッチ(始動条件検出手段の一部)
2 3 b	乱数カウンタ(抽選手段の一部)
2 3 j	押し順カウンタ(設定手段の一部)
2 3 k	押し順メモリ(態様データ記憶手段の一部)
2 3 n	チャンス残数カウンタ(第2遊技状態実行手段の一部、第3遊技状態実行手段の一部)
2 3 o	挑戦カウンタ(第1遊技状態実行手段の一部、第2遊技状態実行手段の一部、第3遊技状態実行手段の一部)
2 3 p	ステップカウンタ(第1遊技状態実行手段の一部、第2遊技状態実行手段の一部、第3遊技状態実行手段の一部)
3 3 c	鈴誘引フラグ(第2表示手段の一部)
3 3 d	水瓶誘引フラグ(第1表示手段の一部)
C	主制御基板(可変表示制御手段の一部)
L	左リール(可変表示手段の一部)
M	中リール(可変表示手段の一部)
R	右リール(可変表示手段の一部)
S	サブ制御基板(可変表示制御手段の一部)
S 8 6	(第2遊技状態実行手段の一部)
S 8 8	(第3遊技状態実行手段の一部)
S 9 3	(第2遊技状態実行手段の一部、第3遊技状態実行手段の一部)
S 9 4	(第2遊技状態実行手段の一部、第3遊技状態実行手段の一部)
S 9 7	(第2遊技状態実行手段の一部、第3遊技状態実行手段の一部)
S 1 2 2	(第2表示手段の一部)
S 1 2 3	(第3表示手段の一部)
S 1 3 6	(第3表示手段の一部)
S 1 3 8	(第2表示手段の一部、第3表示手段の一部)

【手続補正7】

【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】

遊技者によって操作可能な操作手段と、識別情報を可変表示した後に該識別情報の可変表示を停止する可変表示手段と、所定の始動条件の成立を検出する始動条件検出手段と、その始動条件検出手段によって前記始動条件の成立が検出された場合に所定の遊技価値を付与するか否かの抽選を行う抽選手段と、その抽選手段による抽選結果に基づくよう前記可変表示手段による可変表示を制御する可変表示制御手段と、を備え、

その可変表示制御手段によって前記識別情報が所定の停止態様で停止された場合に前記所定の遊技価値を付与する遊技機において、

前記抽選手段によって前記所定の遊技価値を付与する抽選結果が導出された場合に、その抽選結果に対応した前記所定の停止態様で前記識別情報を停止表示させる態様データを設定する設定手段と、

その設定手段によって設定された前記態様データを記憶する態様データ記憶手段と、を備え、

前記抽選手段によって前記所定の遊技価値を付与する抽選結果が導出された場合に、前記可変表示手段で前記識別情報が可変表示され、前記態様データに対応する停止態様で前記識別情報が停止表示された場合に、前記所定の遊技価値が付与されるものであり、

所定の遊技状態の終了後に、第1遊技状態を実行する第1遊技状態実行手段と、

その第1遊技状態実行手段によって実行される前記第1遊技状態において、前記抽選手段を含む所定条件判断手段に基づいて所定条件が成立したと判断された場合に、前記可変表示手段に第1の停止態様で前記識別情報を停止表示し、遊技者に前記第1の停止態様に対応した遊技価値を付与した後に、前記第1遊技状態より遊技者に有利な第2遊技状態を実行する第2遊技状態実行手段と、

その第2遊技状態実行手段によって前記第2遊技状態が実行される場合に、第1の報知表示を行う第1表示手段と、

前記第2遊技状態実行手段によって実行される前記第2遊技状態において、前記抽選手段を含む特定条件判断手段に基づいて特定条件が成立したと判断された場合に、前記可変表示手段に第2の停止態様で前記識別情報を停止表示し、遊技者に前記第2の停止態様に対応した遊技価値を付与した後に、前記第2遊技状態より遊技者に有利な第3遊技状態を実行する第3遊技状態実行手段と、

その第3遊技状態実行手段によって前記第3遊技状態が実行される場合に、第2の報知表示を行う第2表示手段と、を備え、

前記第3遊技状態において遊技者に供する利益は、前記第2遊技状態において遊技者に供する第1利益に、第2利益を加えた利益であることを特徴とする遊技機。