

【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2010-51754(P2010-51754A)

【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2008-222896(P2008-222896)

【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

A 6 3 F 5/04 5 1 6 F

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列を遊技者による停止操作によって順次に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列が停止表示されたときのそれら図柄列の間で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、

前記複数の図柄列が停止表示されたときのそれら図柄列の間で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を遊技者による停止操作によって表示可能な対象としうる処理を行う小役遊技制御手段を有しており、

前記小役遊技制御手段は、

前記複数の小役図柄組み合わせのいずれかを遊技者による停止操作によって表示可能な対象としうる処理については、前回の当該処理にて対象とされた小役図柄組み合わせとは異なる前記小役非表示タイミングが割り当てられている小役図柄組み合わせに変更される可能性が持たされている処理として、前記目標ゲームが行われるまでの一期間にて繰り返し実行可能とするセルフボーナスタイム実現手段、及び

前記セルフボーナスタイム実現手段による処理にて停止表示可能とされている特別図柄組み合わせの構成要素となる図柄が、遊技者による停止操作に応じて所定の図柄列にて停止表示されたとき、前記小役図柄組み合わせの停止表示の回避によって前記目標ゲームの実行可能性が残された旨を告知するセルフボーナスチャンス告知手段

を備える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】**0008

**【補正方法】**変更

**【補正の内容】**

**【0008】**

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列を遊技者による停止操作によって順次に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列が停止表示されたときのそれら図柄列の間で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、前記複数の図柄列が停止表示されたときのそれら図柄列の間で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を遊技者による停止操作によって表示可能な対象としうる処理を行う小役遊技制御手段を有しており、前記小役遊技制御手段は、前記複数の小役図柄組み合わせのいずれかを遊技者による停止操作によって表示可能な対象としうる処理については、前回の当該処理にて対象とされた小役図柄組み合わせとは異なる前記小役非表示タイミングが割り当てられている小役図柄組み合わせに変更される可能性が持たされている処理として、前記目標ゲームが行われるまでの一期間にて繰り返し実行可能とするセルフボーナスタイム実現手段、及び前記セルフボーナスタイム実現手段による処理にて停止表示可能とされている特別図柄組み合わせの構成要素となる図柄が、遊技者による停止操作に応じて所定の図柄列にて停止表示されたとき、前記小役図柄組み合わせの停止表示の回避によって前記目標ゲームの実行可能性が残された旨を告知するセルフボーナスチャンス告知手段を備えることを要旨とする。

**【手続補正 3】**

**【補正対象書類名】**明細書

**【補正対象項目名】**0009

**【補正方法】**変更

**【補正の内容】**

**【0009】**

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】**0011

**【補正方法】**変更

**【補正の内容】****【0011】**

また、上記構成ではさらに、前記複数の小役図柄組み合わせのいずれかを遊技者による停止操作によって表示可能な対象としうる処理については、前回の当該処理にて対象とされた小役図柄組み合わせとは異なる前記小役非表示タイミングが割り当てられている小役図柄組み合わせに変更される可能性が持たされている処理として、前記目標ゲームが行われるまでの一期間にて繰り返し実行可能とするセルフボーナスタイム実現手段を備えることとした。

**【手続補正5】****【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】**

したがって、いかなるタイミングにて停止ボタンを操作したとしても上記特別な図柄組み合わせが現れない状態にて停止操作ゲームを行わざるを得ないドキドキ感のない遊技状態（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る前の状態）が長期にわたって継続して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。

**【手続補正6】****【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】**

またさらに、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の停止操作ゲームは、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つようになる。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で、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る。

**【手続補正7】****【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】**

そして、このように抽選処理的な要素を持たされた当該停止操作ゲームにおいて、停止表示可能とされている特定の特別図柄組み合わせの構成要素となる図柄が、遊技者による停止操作に応じて所定の図柄列にて停止表示されたとき、前記小役図柄組み合わせの停止表示の回避によって前記目標ゲームの実行可能性が残された旨を告知するようにした（セルフボーナスチャンス告知手段）。

**【手続補正8】****【補正対象書類名】明細書****【補正対象項目名】0020****【補正方法】変更****【補正の内容】****【0020】**

また、前回の当該処理にて対象とされた小役図柄組み合わせとは異なる前記小役非表示タイミングが割り当てられている小役図柄組み合わせに変更される可能性が持たされている処理については、前回の当該処理にて対象とされた小役図柄組み合わせを含む複数の小役図柄組み合わせの中から1つの小役図柄組み合わせを抽選によって選び出すことなどによって行われるものである。