【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18年5月25日(2006.5.25)

【公開番号】特開2006-75271(P2006-75271A)
【公開日】平成18年3月23日(2006.3.23)
【年通号数】公開・登録公報2006-012
【出願番号】特願2004-261113(P2004-261113)
【国際特許分類】
Ａ６３Ｆ　5/04　(2006.01)
【ＦＩ】
Ａ６３Ｆ　5/04　５１２Ｄ
Ａ６３Ｆ　5/04　５１４Ｆ
Ａ６３Ｆ　5/04　５１４Ｇ
Ａ６３Ｆ　5/04　５１６Ｄ
Ａ６３Ｆ　5/04　５１６Ｆ

【手続補正書】
【提出日】平成18年3月30日(2006.3.30)
【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】請求項１
【補正方法】変更
【補正の内容】
【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が開始可能となるとともに、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示装置の表示結果が導出表示されることにより１ゲームが終了し、該可変表示装置の表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンであって、
所定の変動開始条件が成立したときに、前記可変表示装置における識別情報の変動表示を開始させる変動開始制御手段と、
前記所定の変動開始条件の成立以降に成立可能な計時開始条件が成立してから経過した時間を計測する計時手段と、
前記可変表示装置の表示結果が導出される前に入賞の発生を許容するか否かを決定する事前決定手段と、
遊技者の操作により前記可変表示装置の表示結果を導出させることを指示する導出操作手段と、
前記事前決定手段により入賞の発生を許容するか否かが決定された後、前記可変表示装置に表示結果が導出される前に、予め定められた複数種類の導出パターンから該事前決定手段の決定結果に応じた表示結果を導出させるための導出パターンを選択する導出パターン選択手段と、
前記複数種類の導出パターンのいずれかに従って、前記可変表示装置に表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段と、
を備え、
前記導出制御手段は、
前記導出操作手段が操作されたことにより導出条件が成立したときに、該導出条件が成立したときから予め定められた最大遅延時間の範囲内で、かつ前記導出パターン選択手段により選択された導出パターンに従って、前記可変表示装置に表示結果を導出させる制御を行う操作導出制御手段と、
前記導出操作手段が操作されずに前記計時手段が所定の時間を計時したことにより導出

条件が成立したときに、入賞に対応する入賞表示結果以外の表示結果を導出させるための導出パターンに従って、前記可変表示装置に表示結果を導出させる制御を行う時間導出制御手段と、
を含み、
前記スロットマシンは、
前記事前決定手段が入賞の発生を許容する旨を決定した可能性を示す特殊演出のパターンを定めた複数の特殊演出パターンを前記導出パターンに対して一意的に記憶する特殊演出パターン記憶手段と、
前記特殊演出パターンに記憶された複数の特殊演出パターンのうち前記導出パターン選択手段により選択された前記導出パターンに対して一意的に記憶されている特殊演出パターンに基づく特殊演出を実行する特殊演出実行手段と、
を更に備え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】特許請求の範囲
【補正対象項目名】請求項６
【補正方法】変更
【補正の内容】
【請求項６】
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が開始可能となるとともに、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示装置の表示結果が導出表示されることにより１ゲームが終了し、該可変表示装置の表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンであって、
所定の変動開始条件が成立したときに、前記可変表示装置における識別情報の変動表示を開始させる変動開始制御手段と、
前記可変表示装置の表示結果が導出される前に入賞の発生を許容するか否かを決定する事前決定手段と、
遊技者の操作により前記可変表示装置の表示結果を導出させることを指示する導出操作手段と、
前記事前決定手段により入賞の発生を許容するか否かが決定された後、前記可変表示装置に表示結果が導出される前に、予め定められた複数種類の導出パターンから該事前決定手段の決定結果に応じた表示結果を導出させるための導出パターンを選択する導出パターン選択手段と、
前記導出操作手段が操作されたことにより導出条件が成立したときに、該導出条件が成立したときから予め定められた最大遅延時間の範囲内で、かつ前記導出パターン選択手段により選択された導出パターンに従って、前記可変表示装置に表示結果を導出させる制御を行う操作導出制御手段と、
少なくとも前記事前決定手段により入賞の発生を許容する旨が決定されているゲームにおいて、前記所定の変動開始条件が成立してから経過した時間に関わらず、前記導出操作手段が操作されるまで、前記可変表示装置における識別情報の変動を継続させる変動継続手段と、
前記事前決定手段が入賞の発生を許容する旨を決定した可能性を示す特殊演出のパターンを定めた複数の特殊演出パターンを前記導出パターンに対して一意的に記憶する特殊演出パターン記憶手段と、
前記特殊演出パターンに記憶された複数の特殊演出パターンのうち前記導出パターン選択手段により選択された前記導出パターンに対して一意的に記憶されている特殊演出パターンに基づく特殊演出を実行する特殊演出実行手段と、
を備えることを特徴とするスロットマシン。
【手続補正３】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０００５

【補正方法】変更
【補正の内容】
【０００５】
一方、前述の内部抽選の結果、すなわち当選フラグの設定状況に応じて入賞の可能性を示す演出の種類を決定し、決定した種類の演出を行うスロットマシンが提案されている（例えば、特許文献３参照）。更に、内部当選フラグの設定状況に応じて、可変表示装置を構成する各リールに表示結果を導出させる際の制御パターンを選択するものがあり、この種のスロットマシンでは、内部当選フラグの設定状況が同一でも、各リールに表示結果を導出させる際の制御パターンとして複数の制御パターンからいずれか１つの制御パターンを選択するものが提案されている（例えば、特許文献４参照）。
【手続補正４】
【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】
上記課題を解決するために、本発明の請求項１に記載のスロットマシンは、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が開始可能となるとともに、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示装置の表示結果が導出表示されることにより１ゲームが終了し、該可変表示装置の表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンであって、
所定の変動開始条件が成立したときに、前記可変表示装置における識別情報の変動表示を開始させる変動開始制御手段と、
前記所定の変動開始条件の成立以降に成立可能な計時開始条件が成立してから経過した時間を計測する計時手段と、
前記可変表示装置の表示結果が導出される前に入賞の発生を許容するか否かを決定する事前決定手段と、
遊技者の操作により前記可変表示装置の表示結果を導出させることを指示する導出操作手段と、
前記事前決定手段により入賞の発生を許容するか否かが決定された後、前記可変表示装置に表示結果が導出される前に、予め定められた複数種類の導出パターンから該事前決定手段の決定結果に応じた表示結果を導出させるための導出パターンを選択する導出パターン選択手段と、
前記複数種類の導出パターンのいずれかに従って、前記可変表示装置に表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段と、
を備え、
前記導出制御手段は、
前記導出操作手段が操作されたことにより導出条件が成立したときに、該導出条件が成立したときから予め定められた最大遅延時間の範囲内で、かつ前記導出パターン選択手段により選択された導出パターンに従って、前記可変表示装置に表示結果を導出させる制御を行う操作導出制御手段と、
前記導出操作手段が操作されずに前記計時手段が所定の時間を計時したことにより導出条件が成立したときに、入賞に対応する入賞表示結果以外の表示結果を導出させるための導出パターンに従って、前記可変表示装置に表示結果を導出させる制御を行う時間導出制御手段と、
を含み、
前記スロットマシンは、
前記事前決定手段が入賞の発生を許容する旨を決定した可能性を示す特殊演出のパターンを定めた複数の特殊演出パターンを前記導出パターンに対して一意的に記憶する特殊演出パターン記憶手段と、

前記特殊演出パターンに記憶された複数の特殊演出パターンのうち前記導出パターン選択手段により選択された前記導出パターンに対して一意的に記憶されている特殊演出パターンに基づく特殊演出を実行する特殊演出実行手段と、

を更に備えることを特徴としている。

この特徴によれば、導出操作手段の操作を検出したことにより可変表示装置の表示結果が導出されるときには、最大遅延時間の範囲で導出可能な表示結果を導出させるものとなっている。つまり、遊技者による導出操作手段の操作という技術介入により、偶然性の要素だけで入賞表示結果が導出されるのを防止して射倖性の抑制の担保が図られることとなる。これに対して、遊技者によって導出操作手段が操作されなくても、計時手段が所定の時間を計時すれば可変表示装置に表示結果が導出され、１ゲームが終了するため、１ゲーム当たりに要する時間を制限することができ、スロットマシンの実質的な稼働率の低下を防止することができるうえに、ここで表示結果が導出されるときには、入賞表示結果以外の表示結果が導出されるので、導出操作手段が操作されることなく時間が経過したという偶然性の要素だけで入賞表示結果が導出されることはなく、射倖性の抑制の担保を図ることができる。また、各ゲームで選択された導出パターンに対応する特殊演出パターンに基づいて特殊演出が実行されるので、可変表示装置の制御内容に適した演出を行うことができるとともに、複数の特殊演出パターンが導出パターンに対して一意的に定められており、導出パターンが決まれば特殊演出パターンも決まることとなり、導出パターンの選択及び特殊演出パターンの選択に係る処理の双方を行う必要がなくなるので、これらの処理に係る制御負荷を大幅に軽減することができる。

尚、所定数の賭数とは、少なくとも１以上の賭数であって、２以上の賭数が設定されることや最大賭数が設定されることでゲームが開始可能となるようにしても良い。

また、前記所定の変動開始条件の成立以降に成立可能な計時開始条件が成立してから経過した時間とは、所定の変動開始条件の成立時、すなわちゲームの開始時や、可変表示装置の変動開始時、導出操作手段の操作が有効となった時点から経過した時間等である。

また、前記導出条件が成立したときから予め定められた最大遅延時間の範囲内で前記可変表示装置に表示結果を導出させる制御とは、例えば、可変表示装置が１回の導出操作手段の操作により、表示結果が導出される場合には、導出操作手段の操作がなされたときから、最大遅延時間の範囲内で表示結果を導出させる制御であり、可変表示装置が複数の可変表示部からなり、各可変表示部毎に独立した表示結果の組合せが可変表示装置の表示結果となる場合には、各可変表示部に対応する導出操作手段の操作がなされたときから、最大遅延時間の範囲内で、該当する可変表示部の表示結果を導出させる制御である。

【手続補正５】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００１６
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００１６】

本発明のスロットマシンは、請求項１～５のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記計時手段が計時している時間、または該計時手段が計時している時間が前記所定の時間となるまでの残り時間の少なくとも一方を識別可能な情報を報知する時間報知手段を更に備えることを特徴としている。

この特徴によれば、計時手段が所定の時間を計時することにより導出条件が成立するまでの時間を遊技者が認識することができるので、遊技者は、所定の時間が経過するまでの残り時間を考慮して導出操作手段を操作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】００１９
【補正方法】変更

【補正の内容】
【００１９】
本発明の請求項６に記載のスロットマシンは、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が開始可能となるとともに、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示装置の表示結果が導出表示されることにより１ゲームが終了し、該可変表示装置の表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンであって、
所定の変動開始条件が成立したときに、前記可変表示装置における識別情報の変動表示を開始させる変動開始制御手段と、
前記可変表示装置の表示結果が導出される前に入賞の発生を許容するか否かを決定する事前決定手段と、
遊技者の操作により前記可変表示装置の表示結果を導出させることを指示する導出操作手段と、
前記事前決定手段により入賞の発生を許容するか否かが決定された後、前記可変表示装置に表示結果が導出される前に、予め定められた複数種類の導出パターンから該事前決定手段の決定結果に応じた表示結果を導出させるための導出パターンを選択する導出パターン選択手段と、
前記導出操作手段が操作されたことにより導出条件が成立したときに、該導出条件が成立したときから予め定められた最大遅延時間の範囲内で、かつ前記導出パターン選択手段により選択された導出パターンに従って、前記可変表示装置に表示結果を導出させる制御を行う操作導出制御手段と、
少なくとも前記事前決定手段により入賞の発生を許容する旨が決定されているゲームにおいて、前記所定の変動開始条件が成立してから経過した時間に関わらず、前記導出操作手段が操作されるまで、前記可変表示装置における識別情報の変動を継続させる変動継続手段と、
前記事前決定手段が入賞の発生を許容する旨を決定した可能性を示す特殊演出のパターンを定めた複数の特殊演出パターンを前記導出パターンに対して一意的に記憶する特殊演出パターン記憶手段と、
前記特殊演出パターンに記憶された複数の特殊演出パターンのうち前記導出パターン選択手段により選択された前記導出パターンに対して一意的に記憶されている特殊演出パターンに基づく特殊演出を実行する特殊演出実行手段と、
を備えることを特徴としている。
この特徴によれば、導出操作手段の操作を検出したことにより可変表示装置の表示結果が導出されるときには、最大遅延時間の範囲で導出可能な表示結果を導出させるものとなっている。つまり、遊技者による導出操作手段の操作という技術介入により、偶然性の要素だけで入賞表示結果が導出されるのを防止して射倖性の抑制の担保が図られることとなる。これに対して、少なくとも事前決定手段により入賞の発生を許容する旨が決定されているゲームにおいては、所定の変動開始条件が成立してから経過した時間に関わらず、導出操作手段が操作されるまで、可変表示装置における識別情報の変動が継続し、表示結果が導出されることがないので、導出操作手段が操作されることなく時間が経過したという偶然性の要素だけで入賞表示結果が導出されることはなく、射倖性の抑制の担保を図ることができる。また、各ゲームで選択された導出パターンに対応する特殊演出パターンに基づいて特殊演出が実行されるので、可変表示装置の制御内容に適した演出を行うことができるとともに、複数の特殊演出パターンが導出パターンに対して一意的に定められており、導出パターンが決まれば特殊演出パターンも決まることとなり、導出パターンの選択及び特殊演出パターンの選択に係る処理の双方を行う必要がなくなるので、これらの処理に係る制御負荷を大幅に軽減することができる。
尚、所定数の賭数とは、少なくとも１以上の賭数であって、２以上の賭数が設定されることや最大賭数が設定されることでゲームが開始可能となるようにしても良い。
また、前記導出条件が成立したときから予め定められた最大遅延時間の範囲内で前記可変表示装置に表示結果を導出させる制御とは、例えば、可変表示装置が１回の導出操作手

段の操作により、表示結果が導出される場合には、導出操作手段の操作がなされたときから、最大遅延時間の範囲内で表示結果を導出させる制御であり、可変表示装置が複数の可変表示部からなり、各可変表示部毎に独立した表示結果の組合せが可変表示装置の表示結果となる場合には、各可変表示部に対応する導出操作手段の操作がなされたときから、最大遅延時間の範囲内で、該当する可変表示部の表示結果を導出させる制御である。

【手続補正７】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０２９１
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０２９１】

本発明の請求項１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が開始可能となるとともに、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示装置２の表示結果が導出表示されることにより１ゲームが終了し、該可変表示装置の表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシン１であって、

所定の変動開始条件が成立したときに、前記可変表示装置における識別情報の変動表示を開始させる変動開始制御手段｛ＣＰＵ１１１（リール変動開始処理）｝と、

前記所定の変動開始条件の成立以降に成立可能な計時開始条件が成立してから経過した時間を計測する計時手段｛ＣＰＵ１１１（リール停止タイマ）｝と、

前記可変表示装置の表示結果が導出される前に入賞の発生を許容するか否かを決定する事前決定手段｛ＣＰＵ１１１（抽選処理）｝と、

遊技者の操作により前記可変表示装置の表示結果を導出させることを指示する導出操作手段（停止ボタン１２Ｌ、１２Ｃ、１２Ｒ）と、

前記事前決定手段により入賞の発生を許容するか否かが決定された後、前記可変表示装置に表示結果が導出される前に、予め定められた複数種類の導出パターン（リール制御テーブル、自動停止モードにおいて特定ハズレ目を導出させるための制御パターン、自動停止モードにおいて特定ハズレ目以外のハズレ目を導出させるための制御パターン）から前記事前決定手段の決定結果（当選フラグの設定状況）に応じた表示結果を導出させるための導出パターンを選択する導出パターン選択手段｛ＣＰＵ１１１（リール制御振分処理）｝と、

前記複数種類の導出パターンのいずれかに従って、前記可変表示装置に表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段｛ＣＰＵ１１１（リール停止制御処理）｝と、

を備え、

前記導出制御手段は、

前記導出操作手段が操作されたことにより導出条件（停止条件）が成立したときに、該導出条件が成立したときから予め定められた最大遅延時間の範囲内で、かつ前記導出パターン選択手段により選択された導出パターン（リール制御テーブル）に従って、前記可変表示装置に表示結果を導出させる制御を行う操作導出制御手段（Ｓ５０２～Ｓ５０５）と、

前記導出操作手段が操作されずに前記計時手段が所定の時間を計時したことにより導出条件が成立したときに、入賞に対応する入賞表示結果以外の表示結果を導出させるための導出パターン（自動停止モードにおいて特定ハズレ目を導出させるための制御パターン、自動停止モードにおいて特定ハズレ目以外のハズレ目を導出させるための制御パターン）に従って、前記可変表示装置に表示結果を導出させる制御を行う時間導出制御手段（Ｓ５１１～Ｓ５２６）と、

を含み、

前記スロットマシンは、

前記事前決定手段が入賞の発生を許容する旨を決定した可能性（役の当選した可能性）を示す特殊演出（予告演出）のパターンを定めた複数の特殊演出パターン（演出パターン及び演出パターンに対応する制御パターン）を前記導出パターンに対して一意的に記憶す

る特殊演出パターン記憶手段｛ＲＡＭ１２２（予告演出パターンテーブル、制御パターンテーブル）｝と、
前記特殊演出パターンに記憶された複数の特殊演出パターンのうち前記導出パターン選択手段により選択された前記導出パターンに対して一意的に記憶されている特殊演出パターンに基づく特殊演出を実行する特殊演出実行手段｛ＣＰＵ１２１（Ｓ７０１～Ｓ７０６）｝と、
を更に備える。
【手続補正８】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０２９６
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０２９６】
本発明の請求項６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が開始可能となるとともに、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示装置２の表示結果が導出表示されることにより１ゲームが終了し、該可変表示装置の表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシン１であって、
所定の変動開始条件が成立したときに、前記可変表示装置における識別情報の変動表示を開始させる変動開始制御手段｛ＣＰＵ１１１（リール変動開始処理）｝と、
前記可変表示装置の表示結果が導出される前に入賞の発生を許容するか否かを決定する事前決定手段｛ＣＰＵ１１１（抽選処理）｝と、
遊技者の操作により前記可変表示装置の表示結果を導出させることを指示する導出操作手段（停止ボタン１２Ｌ、１２Ｃ、１２Ｒ）と、
前記事前決定手段により入賞の発生を許容するか否かが決定された後、前記可変表示装置に表示結果が導出される前に、予め定められた複数種類の導出パターン（リール制御テーブル、自動停止モードにおいて特定ハズレ目を導出させるための制御パターン、自動停止モードにおいて特定ハズレ目以外のハズレ目を導出させるための制御パターン）から前記事前決定手段の決定結果（当選フラグの設定状況）に応じた表示結果を導出させるための導出パターンを選択する導出パターン選択手段｛ＣＰＵ１１１（リール制御振分処理）｝と、
前記導出操作手段が操作されたことにより導出条件（停止条件）が成立したときに、該導出条件が成立したときから予め定められた最大遅延時間の範囲内で、かつ前記導出パターン選択手段により選択された導出パターン（リール制御テーブル）に従って、前記可変表示装置に表示結果を導出させる制御を行う操作導出制御手段｛ＣＰＵ１１１（Ｓ５０２～Ｓ５０５）｝と、
少なくとも前記事前決定手段により入賞の発生を許容する旨が決定されている（役が当選している）ゲームにおいて、前記所定の変動開始条件が成立してから経過した時間に関わらず、前記導出操作手段が操作されるまで、前記可変表示装置における識別情報の変動を継続させる変動継続手段｛ＣＰＵ１１１（Ｓ９０５～Ｓ９１６）｝と、
前記事前決定手段が入賞の発生を許容する旨を決定した可能性（役の当選した可能性）を示す特殊演出（予告演出）のパターンを定めた複数の特殊演出パターン（演出パターン及び演出パターンに対応する制御パターン）を前記導出パターンに対して一意的に記憶する特殊演出パターン記憶手段｛ＲＡＭ１２２（予告演出パターンテーブル、制御パターンテーブル）｝と、
前記特殊演出パターンに記憶された複数の特殊演出パターンのうち前記導出パターン選択手段により選択された前記導出パターンに対して一意的に記憶されている特殊演出パターンに基づく特殊演出を実行する特殊演出実行手段｛ＣＰＵ１２１（Ｓ７０１～Ｓ７０６）｝と、
を備える。