

【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26年5月22日(2014.5.22)

【公開番号】特開2013-248510(P2013-248510A)

【公開日】平成25年12月12日(2013.12.12)

【年通号数】公開・登録公報2013-067

【出願番号】特願2013-163369(P2013-163369)

【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 5/04 5 1 4 G

【手続補正書】

【提出日】平成26年3月24日(2014.3.24)

【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】

予め定めた配列順で複数種類の図柄を変動させる複数のリールを有する可変表示装置を備え、1 ゲームに対して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、全リールで図柄の変動が停止して図柄の表示結果が導出されることにより 1 ゲームが終了し、導出された図柄の表示結果の組み合わせ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、

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、

リールにおける図柄の配列位置別に滑りコマ数を規定した複数種類の滑りコマ数テーブルを記憶する滑りコマ数テーブル記憶手段と、

前記事前決定手段の決定に基づいて、前記滑りコマ数テーブルをリール別を選択する滑りコマ数テーブル選択手段と、

前記事前決定手段の決定に基づいて、リールにおける図柄の配列位置別に導出優先順位を規定した優先順位テーブルをリール別に作成する優先順位テーブル作成手段と、

前記複数のリールの各々に対応して設けられ、リールにおける図柄の変動を停止させるための停止操作手段と、

前記停止操作手段の停止操作を検出する停止操作検出手段と、

全リールで図柄の変動を開始させた後、前記停止操作手段の停止操作が検出されたときに、停止操作に対応するリールの図柄の変動を停止させることにより、当該リールの図柄の表示結果を導出させる制御を行なう導出制御手段とを含み、

前記導出制御手段は、

前記停止操作検出手段によって 1 ゲーム開始後の第一停止操作が検出されたときには、前記第一停止操作に対応するリールを対象にして、前記滑りコマ数テーブル選択手段が選択した滑りコマ数テーブルに基づいて図柄の表示結果を導出させるテーブル制御を実行し、

前記第一停止操作により特定リールが停止した後に第二停止操作が検出されたときには、前記特定リールに導出された図柄の表示結果に関わらず、前記第二停止操作に対応するリールを対象にして、前記優先順位テーブル作成手段が作成した優先順位テーブルに基づいて図柄の表示結果を導出させるコントロール制御を常に実行する、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】

(1) 本発明は、予め定めた配列順で複数種類の図柄を変動させる複数のリール（リール2L、2C、2R）を有する可変表示装置を備え、1ゲームに対して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、全リールで図柄の変動が停止して図柄の表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、導出された図柄の表示結果の組合せに応じて入賞が発生可能とされたスロットマシン（スロットマシン1）であって、

入賞の発生を許容するか否かを決定する事前決定手段（S2）と、

リールにおける図柄の配列位置別に滑りコマ数を規定した複数種類の滑りコマ数テーブル（図13）を記憶する滑りコマ数テーブル記憶手段（ROM41b）と、

前記事前決定手段の決定に基づいて、前記滑りコマ数テーブルをリール別を選択する滑りコマ数テーブル選択手段（図18の滑りコマ数処理）と、

前記事前決定手段の決定に基づいて、リールにおける図柄の配列位置別に導出優先順位を規定した優先順位テーブル（図6の停止テーブルに優先値が設定されたもの）をリール別に作成する優先順位テーブル作成手段（図19の優先度処理）と、

前記複数のリールの各々に対応して設けられ、リールにおける図柄の変動を停止させるための停止操作手段（ストップスイッチ8L、8C、8R）と、

前記停止操作手段の停止操作を検出する停止操作検出手段（S6、S11、S14）と

、

全リールで図柄の変動を開始させた後、前記停止操作手段の停止操作が検出されたときに、停止操作に対応するリールの図柄の変動を停止させることにより、当該リールの図柄の表示結果を導出させる制御を行なう導出制御手段（図16の停止制御処理）とを含み、

前記導出制御手段は、

前記停止操作検出手段によって1ゲーム開始後の第一停止操作が検出されたときには、前記第一停止操作に対応するリールを対象にして、前記滑りコマ数テーブル選択手段が選択した滑りコマ数テーブルに基づいて図柄の表示結果を導出させるテーブル制御を実行し（図9に示す滑りコマ数制御データAはリールが未停止時に使用される。その結果、第一停止に対応するための停止テーブルに、滑りコマ数データが格納される。）、

前記第一停止操作により特定リール（変則押しの第一停止リール（中か右））が停止した後に第二停止操作が検出されたときには、前記特定リールに導出された図柄の表示結果に関わらず、前記第二停止操作に対応するリールを対象にして、前記優先順位テーブル作成手段が作成した優先順位テーブルに基づいて図柄の表示結果を導出させるコントロール制御を常に行う（図9に示すように、コントロール制御データは、変則押しの第2停止では必ず使用される。）。。

【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】

このような構成によれば、第一停止の際には、滑りコマ数テーブルを用いたテーブル制御によってリールを停止させるため、バラエティに富んだ出目の出現が可能となる。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0113

【補正方法】変更

【補正の内容】

## 【 0 1 1 3 】

滑りコマ数制御データ A の 1 バイト目は、左リールに用いる滑りコマ数テーブルの番号であり、2 バイト目は、中リールに用いる滑りコマ数テーブルの番号であり、3 バイト目は、右リールに用いる滑りコマ数テーブルの番号である。

## 【 手続補正 5 】

【 補正対象書類名 】 明細書

【 補正対象項目名 】 0 3 6 1

【 補正方法 】 変更

【 補正の内容 】

## 【 0 3 6 1 】

続くデータは 0 , 2 5 1 , 4 , 1 0 , 2 5 1 , 2 5 である。2 5 1 「 T B L C O N 」は番号補間を意味し、2 つのビットテーブル番号の間の番号すべてについて処理することを示すから、「 0 ~ 4 , 1 0 ~ 2 5 」がビットデータ組合せテーブル番号となる。それぞれに対応するビットデータ組合せテーブルのビットデータは、図 2 8 ~ 図 3 1 に示されている。