

【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6月3日(2010.6.3)

【公開番号】特開2008-55064(P2008-55064A)

【公開日】平成20年3月13日(2008.3.13)

【年通号数】公開・登録公報2008-010

【出願番号】特願2006-238183(P2006-238183)

【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 F

A 6 3 F 5/04 5 1 2 A

【手続補正書】

【提出日】平成22年4月15日(2010.4.15)

【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】

各々が識別可能な複数種類の図柄を変動表示可能な複数の可変表示領域のそれぞれに表示結果を導出表示させることができない可変表示装置を備え、

遊技用価値を用いて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、前記複数の可変表示領域の全てに表示結果が導出表示されたことにより1ゲームが終了し、前記複数の可変表示領域に導出表示された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、

遊技の制御を行うためのデータを読み出し及び書き込み可能に記憶する記憶領域を有するデータ記憶手段と、

所定の設定操作手段の操作に基づいて、入賞の発生が許容される割合が異なる複数種類の許容段階のうちから、いずれかの許容段階を選択する許容段階選択手段と、

前記許容段階選択手段により選択された許容段階を示すデータを前記データ記憶手段の記憶領域に割り当てられた許容段階記憶領域に設定する許容段階設定手段と、

少なくともいずれか1つの可変表示領域の表示結果が導出される前に、前記許容段階記憶領域に記憶されている許容段階を示すデータを読み出し、該読み出したデータが示す許容段階に応じた割合で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、

前記複数の可変表示領域の表示結果を導出させる際に操作されるそれぞれの導出操作手段と、

前記ゲームの開始以降の所定の計時開始条件が成立したことに基づいて計時を開始する計時開始手段と、

前記計時開始手段が計時を開始した後に予め定められた自動停止時間が経過する前の段階で前記導出操作手段が操作されたときに、前記事前決定手段の決定結果に応じた制御パターンに基づいて該導出操作手段の操作に対応する可変表示領域の表示結果を導出させる制御を行う操作時導出制御手段と、

前記計時開始手段が計時を開始した後に前記自動停止時間が経過したときに、全ての可変表示領域が導出された時点で表示結果の組み合わせが入賞を構成しない組み合わせとなるように、未だ変動中の可変表示領域に表示結果を導出させる制御を行う自動導出制御手段と、

前記自動導出制御手段により前記可変表示領域に表示結果を導出させる制御が行われた場合に、全ての可変表示領域に表示結果が導出された後、該可変表示領域に導出された表示結果の組み合わせが入賞を構成する組み合わせであるか否かを判定する自動導出時入賞判定手段と、

前記自動導出時入賞判定手段が前記入賞を構成する組み合わせであると判定したときに、ゲームの進行を不能化する不能化手段と、

前記不能化手段により前記ゲームの進行が不能化された後、前記許容段階設定手段により前記許容段階が新たに設定されたことを条件に、前記ゲームの進行の不能化を解除し、ゲームの進行を可能とする不能化解除手段と、

を備える、

ことを特徴とするスロットマシン。

【請求項 2】

前記自動導出制御手段は、最後に表示結果を導出させる最終可変表示領域以外の可変表示領域については、前記事前決定手段の決定結果に応じた制御パターンに基づいて該可変表示領域の表示結果を導出させる制御を行い、前記最終可変表示領域については、前記事前決定手段の決定結果に応じた制御パターンに基づかず、全ての可変表示領域が導出された時点で表示結果の組み合わせが入賞を構成しない組み合わせとなる表示結果を導出させる制御を行う、

ことを特徴とする請求項 1 に記載のスロットマシン。

【請求項 3】

前記事前決定手段は、いずれか 1 つの特定の可変表示領域に特殊な表示結果が導出されるのみで成立する特殊入賞を含む入賞の発生を許容するか否かの決定を行い、

前記自動導出制御手段は、前記計時開始手段が計時を開始した後に少なくとも前記特定の可変表示領域を含む 2 以上の可変表示領域が未だ変動中の状態で前記自動停止時間が経過したときに、前記特定の可変表示領域を最後とする予め定められた順番で、全ての可変表示領域が導出された時点で表示結果の組み合わせが入賞を構成しない組み合わせとなる表示結果を導出させる制御を行う、

ことを特徴とする請求項 1 または 2 に記載のスロットマシン。

【請求項 4】

前記計時開始手段が計時を開始した後に前記自動停止時間が経過したときから少なくとも全ての可変表示領域に表示結果が導出されるまでの期間において、前記導出操作手段の操作を無効化する導出操作無効化手段を備える、

ことを特徴とする請求項 1 ~ 3 のいずれかに記載のスロットマシン。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】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、

各々が識別可能な複数種類の図柄を変動表示可能な複数の可変表示領域（左リール、中リール、右リール）のそれぞれに表示結果を導出表示させることができ可能な可変表示装置（リール 2 L、2 C、2 R）を備え、

遊技用価値（メダル）を用いて 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、前記複数の可変表示領域の全てに表示結果が導出表示されたことにより 1 ゲームが終了し、前記複数の可変表示領域に導出表示された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（スロットマシン 1）であつて、

遊技の制御を行うためのデータを読み出し及び書き込み可能に記憶する記憶領域を有するデータ記憶手段（RAM41c）と、

所定の設定操作手段（リセット／設定スイッチ36）の操作に基づいて、入賞の発生が許容される割合（当選確率）が異なる複数種類の許容段階（設定値）のうちから、いずれかの許容段階を選択する許容段階選択手段（CPU41aによる設定変更処理）と、

前記許容段階選択手段により選択された許容段階を示すデータを前記データ記憶手段の記憶領域に割り当てられた許容段階記憶領域（設定値ワーク）に設定する許容段階設定手段（CPU41aは、設定変更処理において確定した設定値を設定値ワークに格納する）と、

少なくともいずれか1つの可変表示領域の表示結果が導出される前に、前記許容段階記憶領域に記憶されている許容段階を示すデータ（設定値ワークに格納されている設定値）を読み出し、該読み出したデータが示す許容段階に応じた割合で入賞の発生を許容するか否かを決定する事前決定手段（CPU41aによる内部抽選）と、

前記複数の可変表示領域の表示結果を導出させる際に操作されるそれぞれの導出操作手段（ストップスイッチ8L、8C、8R）と、

前記ゲームの開始以降の所定の計時開始条件が成立したこと（リールの回転開始）に基づいて計時を開始する計時開始手段（自動停止時間を設定し計時を開始する処理）と、

前記計時開始手段が計時を開始した後に予め定められた自動停止時間が経過する前の段階で前記導出操作手段が操作されたとき（リール回転開始後、自動停止時間が経過する前に変動中のリールの停止操作がなされたとき）に、前記事前決定手段の決定結果に応じた制御パターン（内部抽選の結果に対応するデータ作成用テーブルに基づいて生成した停止制御テーブルによるリールの停止制御）に基づいて該導出操作手段の操作に対応する可変表示領域の表示結果を導出させる制御を行う操作時導出制御手段（停止制御テーブルを参照して停止操作位置に対応する停止位置でリールを停止させる制御）と、

前記計時開始手段が計時を開始した後に前記自動停止時間が経過したとき（リール回転開始後、自動停止時間が経過した時点で未だ変動中のリールがあるとき）に、全ての可変表示領域が導出された時点で表示結果の組み合わせが入賞を構成しない組み合わせとなるように、未だ変動中の可変表示領域に表示結果を導出させる制御を行う自動導出制御手段（いずれの入賞ラインにも役が揃わないようにリールを停止させる制御）と、

前記自動導出制御手段により前記可変表示領域に表示結果を導出させる制御が行われた場合（自動停止によってリールが停止した場合）に、全ての可変表示領域に表示結果が導出された後、該可変表示領域に導出された表示結果の組み合わせが入賞を構成する組み合わせであるか否かを判定する自動導出時入賞判定手段（入賞ライン上にいずれかの役が揃っているか否かを判定する）と、

前記自動導出時入賞判定手段が前記入賞を構成する組み合わせであると判定したときに、ゲームの進行を不能化する不能化手段（CPU41aは、自動停止時に入賞ライン上にいずれかの役が揃っていると判定したときに異常入賞エラー状態に制御する）と、

前記不能化手段により前記ゲームの進行が不能化された後、前記許容段階設定手段により前記許容段階が新たに設定されたことを条件に、前記ゲームの進行の不能化を解除し、ゲームの進行を可能とする不能化解除手段（CPU41aは、異常入賞エラー状態に移行すると、設定変更処理により新たに設定値が選択・設定されることでゲーム処理に復帰させる）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によらず、予め定められた自動停止時間が経過したことにより可変表示領域に表示結果を導出させる制御が行われた場合（以下自動停止ともいう）には、事前決定手段によりいずれかの入賞の発生が許容されていても、全ての可変表示領域が導出された時点で表示結果の組み合わせが入賞を構成しない組み合わせ、すなわちハズレの組み合わせとなるように表示結果が導出されることとなるため、偶然性の要素だけで入賞が発生してしまうのを防ぐことができ、射幸性の抑制の担保を図ることができる。

また、自動停止により可変表示領域に表示結果を導出させる制御が行われ、全ての可変

表示領域に停止した後、該可変表示領域に導出された表示結果の組み合わせが入賞を構成する組み合わせであると判定された場合、すなわち自動停止にも関わらず何らかの異常ににより誤作動して入賞が発生した場合には、ゲームの進行が不能化されるので、本来であれば入賞してはいけない入賞が発生した場合でも、正常な入賞として処理されてしまうことがなく、ゲームの公平性が損なわれてしまうことがない。

また、自動停止により可変表示領域に導出された表示結果の組み合わせが入賞を公正する組み合わせであると判定され、ゲームの進行が不能化された場合には、設定操作手段の操作に基づいて許容段階（設定値）を新たに選択・設定しなければ、ゲームの進行が不能化された状態が解除されない。すなわち、自動停止にも関わらず誤作動によって入賞が発生した場合には、何らかのデータ異常が発生している可能性が高いが、このような場合に、スロットマシンにより自動的に設定された許容段階ではなく、設定操作手段の操作に基づいて選択・設定された許容段階（一般的に、設定操作手段の操作は遊技店の従業員により操作されるので、遊技店側が選択した許容段階である）に基づいてゲームが行われることが担保されるので、一層ゲームの公平性を図ることができる。

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、複数の遊技状態に応じて定められた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、計時開始手段が計時を開始する所定の計時開始条件は、ゲームの開始以降に成立する条件であれば良く、例えば、ゲームの開始操作が行われたとき、可変表示領域の変動が開始したとき、可変表示領域の変動開始後、停止操作手段の操作が有効となったとき、停止操作に伴い無効化された停止操作手段の操作が再度有効となったとき、最後に停止操作手段が操作されたときなどである。

また、前記自動導出制御手段は、前記計時開始手段が計時を開始した後に前記自動停止時間が経過したときに、全ての可変表示領域が導出された時点で表示結果の組み合わせが入賞を構成しない組み合わせとなるように、未だ変動中の可変表示領域に表示結果を導出させる制御を行うものであるが、前記予め定められた自動停止時間が経過する前に、前記導出操作手段が操作されたことにより既に可変表示領域に表示結果が導出されており、かつ既に導出された表示結果によって入賞（例えば、いずれか1つの可変表示領域の表示結果によって成立する入賞など）が成立している場合にはこの限りではない。

【手続補正3】

【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】

本発明の請求項3に記載のスロットマシンは、請求項1または2に記載のスロットマシンであって、

前記事前決定手段（CPU41aによる内部抽選）は、いずれか1つの特定の可変表示領域（左リール）に特殊な表示結果が導出されるのみで成立する特殊入賞（チェリー）を含む入賞の発生を許容するか否かの決定を行い、

前記自動導出制御手段は、前記計時開始手段が計時を開始した後に少なくとも前記特定の可変表示領域を含む2以上の可変表示領域が未だ変動中の状態で前記自動停止時間が経過したときに、前記特定の可変表示領域を最後とする予め定められた順番で、全ての可変表示領域が導出された時点で表示結果の組み合わせが入賞を構成しない組み合わせとなる表示結果を導出させる制御を行う（リールの回転開始後、自動停止時間が経過したときに、右、中、左の順番で変動中のリールを停止させる制御を行う）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、いずれか1つの特定の可変表示領域に特殊な表示結果が導出されるのみで成立する特殊入賞が許容されている状態で自動停止が行われた場合に、最終可変表

示領域以外の可変表示領域の制御パターンを共通としても特殊入賞に対応する組み合わせをはすすことができる。

【手続補正4】

【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】

本発明の請求項4に記載のスロットマシンは、請求項1～3のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記計時開始手段が計時を開始した後に前記自動停止時間が経過したときから少なくとも全ての可変表示領域に表示結果が導出されるまでの期間において、前記導出操作手段の操作を無効化する導出操作無効化手段（RAM41cに自動停止フラグを設定した後、ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作の検出を無効化する処理）を備える、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、自動停止が開始すると、その時点から少なくとも全ての可変表示領域に表示結果が導出されるまでの期間において、導出操作手段の操作が無効化されるので、導出された表示結果が遊技者による停止操作によるものか、自動停止によるものか、を遊技者が混同してしまうことを防止できる。