

【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27年7月30日(2015.7.30)

【公開番号】特開2015-77507(P2015-77507A)

【公開日】平成27年4月23日(2015.4.23)

【年通号数】公開・登録公報2015-027

【出願番号】特願2015-14362(P2015-14362)

【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

A 6 3 F 5/04 5 1 2 V

【手続補正書】

【提出日】平成27年6月4日(2015.6.4)

【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識別情報を変動表示可能な可変表示部を複数備え、前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、複数の可変表示部の表示結果の組合せに応じて入賞が発生可能なスロットマシンにおいて、

遊技者が表示結果を導出するための操作する導出操作手段と、表示結果が導出される前に、入賞について発生を許容するか否かを決定する事前決定手段と、

開始操作がなされたタイミングで、乱数値データを取得する乱数値データ取得手段と、入賞の種類毎に、前記事前決定手段が発生を許容する旨を決定することとなる判定値の数を示す判定値数データを記憶する判定値数データ記憶手段と、

前記導出操作手段の操作と前記事前決定手段の決定結果とに応じて前記可変表示部に表示結果を導出する導出制御手段と、

を備え、

前記事前決定手段は、

前記判定値数データ記憶手段に記憶された判定値数データを、入賞毎に順次前記乱数値データに加算する加算手段を含み、

前記加算手段の加算結果が所定の範囲を超えたか否かを判定し、該所定の範囲を超えると判定されたときの加算を行った判定値数データに対応する入賞の発生を許容する旨を決定し、

前記導出制御手段は、

前記複数の可変表示部のうち第1の可変表示部に既に表示結果が導出されており、且つ第2の可変表示部に表示結果が導出されていない状況において、該第2の可変表示部に対応する導出操作手段が操作された時点における該第2の可変表示部の変動位置である導出操作時変動位置に対して一意に特定する表示結果を、該第2の可変表示部における表示結果として導出する制御を行う特定導出制御手段を含み、

前記特定導出制御手段は、前記事前決定手段の決定結果が同一の結果であり、前記第1の可変表示部に導出されている表示結果が同一の表示結果であっても、前記第1の可変表

示部に対応する導出操作手段が操作された時点における該第1の可変表示部の変動位置である既導出変動位置が異なる場合には、前記第2の可変表示部について、前記導出操作時変動位置が同一であっても異なる表示結果を導出する制御を行うことが可能である、スロットマシン。

【請求項2】

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部を複数備え、前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、複数の可変表示部の表示結果の組合せに応じて入賞が発生可能なスロットマシンにおいて、

遊技者が表示結果を導出するため操作する導出操作手段と、表示結果が導出される前に、入賞について発生を許容するか否かを決定する事前決定手段と、

開始操作がなされたタイミングで、乱数値データを取得する乱数値データ取得手段と、入賞の種類毎に、前記事前決定手段が発生を許容する旨を決定することとなる判定値の数を示す判定値数データを記憶する判定値数データ記憶手段と、

前記導出操作手段の操作と前記事前決定手段の決定結果とに応じて前記可変表示部に表示結果を導出する導出制御手段と、

を備え、

前記事前決定手段は、

前記判定値数データ記憶手段に記憶された判定値数データを、入賞毎に順次前記乱数値データから減算する減算手段を含み、

前記減算手段の減算結果が所定の範囲を超えたか否かを判定し、該所定の範囲を超えると判定されたときの減算を行った判定値数データに対応する入賞の発生を許容する旨を決定し、

前記導出制御手段は、

前記複数の可変表示部のうち第1の可変表示部に既に表示結果が導出されており、且つ第2の可変表示部に表示結果が導出されていない状況において、該第2の可変表示部に対応する導出操作手段が操作された時点における該第2の可変表示部の変動位置である導出操作時変動位置に対して一意に特定する表示結果を、該第2の可変表示部における表示結果として導出する制御を行う特定導出制御手段を含み、

前記特定導出制御手段は、前記事前決定手段の決定結果が同一の結果であり、前記第1の可変表示部に導出されている表示結果が同一の表示結果であっても、前記第1の可変表示部に対応する導出操作手段が操作された時点における該第1の可変表示部の変動位置である既導出変動位置が異なる場合には、前記第2の可変表示部について、前記導出操作時変動位置が同一であっても異なる表示結果を導出する制御を行うことが可能である、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】0004

【補正方法】削除

【補正の内容】

【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】削除

【補正の内容】

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

【特許文献1】特開平2-283385号公報

【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】削除

【補正の内容】

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正7】

【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】

本発明は、リールの表示結果をより多彩なものにできるスロットマシンを提供することを目的とする。

【手続補正8】

【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識別情報を変動表示可能な可変表示部を複数備え、

前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、複数の可変表示部の表示結果の組合せに応じて入賞が発生可能なスロットマシンにおいて、

遊技者が表示結果を導出するために操作する導出操作手段と、

表示結果が導出される前に、入賞について発生を許容するか否かを決定する事前決定手段と、

開始操作がなされたタイミングで、乱数値データを取得する乱数値データ取得手段と、  
入賞の種類毎に、前記事前決定手段が発生を許容する旨を決定することとなる判定値の数を示す判定値数データを記憶する判定値数データ記憶手段と、

前記導出操作手段の操作と前記事前決定手段の決定結果とに応じて前記可変表示部に表示結果を導出する導出制御手段と、

を備え、

前記事前決定手段は、

前記判定値数データ記憶手段に記憶された判定値数データを、入賞毎に順次前記乱数値データに加算する加算手段を含み、

前記加算手段の加算結果が所定の範囲を超えたか否かを判定し、該所定の範囲を超えると判定されたときの加算を行った判定値数データに対応する入賞の発生を許容する旨を決定し、

前記導出制御手段は、

前記複数の可変表示部のうち第1の可変表示部に既に表示結果が導出されており、且つ第2の可変表示部に表示結果が導出されていない状況において、該第2の可変表示部に対

応する導出操作手段が操作された時点における該第2の可変表示部の変動位置である導出操作時変動位置に対して一意に特定する表示結果を、該第2の可変表示部における表示結果として導出する制御を行う特定導出制御手段を含み、

前記特定導出制御手段は、前記事前決定手段の決定結果が同一の結果であり、前記第1の可変表示部に導出されている表示結果が同一の表示結果であっても、前記第1の可変表示部に対応する導出操作手段が操作された時点における該第1の可変表示部の変動位置である既導出変動位置が異なる場合には、前記第2の可変表示部について、前記導出操作時変動位置が同一であっても異なる表示結果を導出する制御を行うことが可能であることを特徴としている。

本発明の請求項2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識別情報を変動表示可能な可変表示部を複数備え、

前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、複数の可変表示部の表示結果の組合せに応じて入賞が発生可能なスロットマシンにおいて、

遊技者が表示結果を導出するため操作する導出操作手段と、

表示結果が導出される前に、入賞について発生を許容するか否かを決定する事前決定手段と、

開始操作がなされたタイミングで、乱数値データを取得する乱数値データ取得手段と、

入賞の種類毎に、前記事前決定手段が発生を許容する旨を決定することとなる判定値の数を示す判定値数データを記憶する判定値数データ記憶手段と、

前記導出操作手段の操作と前記事前決定手段の決定結果とに応じて前記可変表示部に表示結果を導出する導出制御手段と、

を備え、

前記事前決定手段は、

前記判定値数データ記憶手段に記憶された判定値数データを、入賞毎に順次前記乱数値データから減算する減算手段を含み、

前記減算手段の減算結果が所定の範囲を超えたか否かを判定し、該所定の範囲を超えると判定されたときの減算を行った判定値数データに対応する入賞の発生を許容する旨を決定し、

前記導出制御手段は、

前記複数の可変表示部のうち第1の可変表示部に既に表示結果が導出されており、且つ第2の可変表示部に表示結果が導出されていない状況において、該第2の可変表示部に対応する導出操作手段が操作された時点における該第2の可変表示部の変動位置である導出操作時変動位置に対して一意に特定する表示結果を、該第2の可変表示部における表示結果として導出する制御を行う特定導出制御手段を含み、

前記特定導出制御手段は、前記事前決定手段の決定結果が同一の結果であり、前記第1の可変表示部に導出されている表示結果が同一の表示結果であっても、前記第1の可変表示部に対応する導出操作手段が操作された時点における該第1の可変表示部の変動位置である既導出変動位置が異なる場合には、前記第2の可変表示部について、前記導出操作時変動位置が同一であっても異なる表示結果を導出する制御を行うことが可能であることを特徴としている。

本発明の手段1のスロットマシンは、

各々が識別可能な複数種類の図柄が配置された表示帯をステッピングモータの駆動により回動させることで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け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、

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、

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、1ゲームに対して設定可能な最大賭数を設定するために必要な大きさ以下の遊技用価値の付与を伴う特定入賞及び遊技者にとって有利な特別遊技状態への移行を伴う特別入賞を含む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、

前記導出操作手段が操作されたときに、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導出制御手段と、

を備え、

前記導出制御手段は、

前記複数の可変表示領域のうちいずれの可変表示領域にも未だ表示結果が導出されていない状況において、未だ表示結果が導出されていない可変表示領域について、該可変表示領域に対応する導出操作手段が操作された時点の前記ステッピングモータのステップ数に対して導出される表示結果を一意的に特定する複数の制御パターンから、前記事前決定手段の決定結果に対応する制御パターンを一意的に選択する制御パターン選択手段を含み、

未だ表示結果が導出されていない可変表示領域に対応する導出操作手段が操作されたときに、前記制御パターン選択手段により該可変表示領域について選択された制御パターンが該導出操作手段が操作された時点の前記ステップ数に対して一意的に特定する表示結果を当該可変表示領域の表示結果として導出させる制御を行い、

前記制御パターン選択手段は、

前記事前決定手段により前記特別入賞の発生を許容する旨の決定がなされているときに、前記ステップ数のうち少なくともいずれか1つのステップ数に対して特定の表示結果を特定する特別入賞制御パターンを選択する特別入賞制御パターン選択手段と、

前記事前決定手段により前記特定入賞の発生を許容する旨の決定がなされているときに、該特定入賞を構成する表示結果を特定するステップ数とは異なるステップ数のうちの少なくとも1つのステップ数に対して前記特定の表示結果を特定する特定入賞制御パターンを選択する特定入賞制御パターン選択手段と、

前記事前決定手段によりいずれの入賞の発生も許容しない旨の決定がなされているときに、前記ステップ数のうちいずれのステップ数からも前記特定の表示結果以外の表示結果を特定する非入賞制御パターンを選択する非入賞制御パターン選択手段と、

を含む、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、複数の可変表示領域全てに未だ表示結果が導出されていない状況において、未だ表示結果が導出されていない可変表示領域について、導出操作手段が操作された時点のステッピングモータのステップ数に対して導出される表示結果を一意的に特定する複数の制御パターンから、事前決定手段の決定結果に対応する制御パターンが一意的に選択され、該当する可変表示領域に表示結果を導出させる制御が行われる。すなわち一の事前決定手段の決定結果に対して適用される制御パターンが1つしかなく、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更に選択する必要がなく、可変表示装置の表示結果を導出させる際の制御を複雑化することがない。

また、事前決定手段により特別入賞の発生を許容する旨の決定がなされているか、特定入賞の発生を許容する旨の決定がなされ、かつ特定入賞を発生させることができなかつたときに、事前決定手段によりいずれの入賞の発生も許容されていないときには導出されることのない特定の表示結果を導出させることができるので、特定の表示結果が導出されることにより、特別入賞の発生が許容されていることに対する遊技者の期待感を高めることができる。

また、特別入賞の発生を許容する旨が決定されていない状態では、事前決定手段によりいずれの入賞の発生も許容されていないとき、すなわち通常時の大半を占める状態では、特定の表示結果が導出されることがなく、事前決定手段により特定入賞の発生を許容する旨の決定がなされることにより、特定の表示結果を導出させることができるので、事前決定手段の決定結果に対応する制御パターンが一意的に選択される場合でも、遊技者の

技量などの影響を受けることなく、適度な割合で特定の表示結果を導出させることが可能となる。

また、特定入賞は、1ゲームに対して設定可能な最大賭数を設定するために必要な大きさ以下の遊技用価値の付与を伴う入賞であるため、事前決定手段により特定入賞の発生が許容されているときにおいて該特定入賞を発生させることができなくても、遊技者が大きな不利益を被ることがないばかりか、特定入賞の発生確率がスロットマシンの払い出し率に大きな影響が及ぶことがないので、例えば、特定入賞の発生が許容される確率を高めて特定の表示結果の導出しうる機会を増加させることも可能となり、特別入賞の発生に対する遊技者の期待感を効果的に高めることができる。

尚、前記事前決定手段の決定結果に対応する制御パターンを一意的に選択するとは、前記事前決定手段の決定結果が同一である場合に、常に同一の制御パターンを選択することであり、事前決定手段の決定結果が異なる場合に共通の制御パターンを選択することを妨げるものではない。

また、前記特別入賞制御パターン選択手段（特定入賞制御パターン選択手段）は、未だ表示結果が導出されていない可変表示領域のうちいずれか1つの可変表示領域についてのみ特別入賞制御パターン（特定入賞制御パターン）を選択するものや、未だ表示結果が導出されていない可変表示領域のうちいずれか2つ以上の可変表示領域について特別入賞制御パターン（特定入賞制御パターン）を選択するもの、未だ表示結果が導出されていない可変表示領域の全てについて特別入賞制御パターン（特定入賞制御パターン）を選択するものであっても良い。また、前記非入賞制御パターン選択手段は、前記特別入賞制御パターン選択手段（特定入賞制御パターン選択手段）において特別入賞制御パターン（特定入賞制御パターン）が選択されることとなる可変表示領域について非入賞制御パターンを選択するものであれば良い。