

【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25年2月21日(2013.2.21)

【公開番号】特開2012-152643(P2012-152643A)

【公開日】平成24年8月16日(2012.8.16)

【年通号数】公開・登録公報2012-032

【出願番号】特願2012-119388(P2012-119388)

【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 B

A 6 3 F 5/04 5 1 6 D

【手続補正書】

【提出日】平成24年12月26日(2012.12.26)

【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】

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を開始させることが可能となり、複数種類の識別情報を変動表示させる可変表示装置に表示結果が導出されることにより 1 ゲームが終了し、該可変表示装置に導出された表示結果に応じて入賞が発生可能であるとともに、該ゲームの繰り返しにより行われる遊技を進行するために必要な各種データを該データの種類の応じて、1 ゲーム毎に初期化される初期化領域を含む複数の領域を有するデータ記憶手段の何れかの領域に記憶するスロットマシンにおいて、

前記データ記憶手段を含むとともに、該データ記憶手段に記憶されたデータに対応した遊技の進行状況を示すコマンドを送信する遊技制御手段と、

前記遊技制御手段から送信されたコマンドを受信し、該受信したコマンドに基づいて演出の実行を制御する演出制御手段とを備え、

前記遊技制御手段は、

ゲーム毎に前記可変表示装置の表示結果が導出されるより前に、前記可変表示装置の表示結果として、改めて賭け数を設定することなく次のゲームを開始できる再遊技表示結果を含む複数種類の入賞表示結果の導出を許容するか否かを決定する事前決定手段と、

所定の許容段階設定操作が行われたことを条件として、前記事前決定手段により少なくとも 1 種類の入賞表示結果の導出を許容する旨が決定される確率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して設定し、該設定された許容段階を示すデータを前記データ記憶手段が有する前記初期化領域以外の領域のうちの許容段階設定領域に記憶させる許容段階設定手段と、

所定遊技状態と、該所定遊技状態において所定の移行条件が満たされると移行するとともに所定の終了条件が満たされると終了する遊技状態であって前記事前決定手段により前記複数種類の入賞表示結果のうちで前記再遊技表示結果の導出を許容する旨が決定されて該再遊技表示結果が前記可変表示装置の表示結果として導出される確率が前記所定遊技状態とは異なる再遊技異確率状態を含む複数種類の遊技状態の間で遊技状態を制御し、該制御している遊技状態を示すデータを前記データ記憶手段が有する前記初期化領域以外の領域のうちの特別領域に記憶させる遊技状態制御手段とを備え、

前記再遊技異確率状態に制御されているときに前記許容段階設定操作が行われ、該許容段階設定操作が行われる前に設定されていた許容段階とは異なる許容段階に変更されて該変更後の許容段階を示すデータが前記許容段階設定領域に記憶された場合に、前記特別領域のデータを初期化しないことで、該許容段階が変更された後も、該許容段階が変更される前に制御されていた前記再遊技異確率状態を継続させるとともに、

該許容段階が変更された後の前記再遊技異確率状態において前記事前決定手段の決定確率を、該変更された後の許容段階に応じた確率とする

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**】明細書

【**補正対象項目名**】0010

【**補正方法**】変更

【**補正の内容**】

【0010】

上記目的を達成するため、本発明にかかるスロットマシンは、

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を開始させることが可能となり、複数種類の識別情報を変動表示させる可変表示装置（可変表示装置1）に表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、該可変表示装置に導出された表示結果に応じて入賞が発生可能であるとともに、該ゲームの繰り返しにより行われる遊技を進行するために必要な各種データを該データの種類のに応じて、1ゲーム毎に初期化される初期化領域を含む複数の領域を有するデータ記憶手段の何れかの領域に記憶するスロットマシン（スロットマシン1）において、

前記データ記憶手段を含むとともに、該データ記憶手段に記憶されたデータに対応した遊技の進行状況を示すコマンドを送信する遊技制御手段と、

前記遊技制御手段から送信されたコマンドを受信し、該受信したコマンドに基づいて演出の実行を制御する演出制御手段とを備え、

前記遊技制御手段は、

ゲーム毎に前記可変表示装置の表示結果が導出されるより前に、前記可変表示装置の表示結果として、改めて賭け数を設定することなく次のゲームを開始できる再遊技表示結果（再遊技役（リプレイ））を含む複数種類の入賞表示結果の導出を許容するか否かを決定する事前決定手段（ステップS403）と、

所定の許容段階設定操作（設定キースイッチ92をON状態で起動、設定スイッチ91の操作）が行われたことを条件として、前記事前決定手段により少なくとも1種類の入賞表示結果の導出を許容する旨が決定される確率が異なる複数種類の許容段階（設定値1～6）のうちから、いずれかの許容段階を選択して設定し、該設定された許容段階を示すデータを前記データ記憶手段が有する前記初期化領域以外の領域のうちの許容段階設定領域に記憶させる許容段階設定手段（ステップS203～S207）と、

所定遊技状態（初期遊技状態）と、該所定遊技状態において所定の移行条件が満たされると移行するとともに所定の終了条件が満たされると終了する遊技状態であって前記事前決定手段により前記複数種類の入賞表示結果のうちで前記再遊技表示結果の導出を許容する旨が決定されて該再遊技表示結果が前記可変表示装置の表示結果として導出される確率が前記所定遊技状態とは異なる再遊技異確率状態（第2RT）とを含む複数種類の遊技状態（初期遊技状態、第1RT、第2RT、ビッグボーナス、レギュラーボーナス）の間で遊技状態を制御し、該制御している遊技状態を示すデータを前記データ記憶手段が有する前記初期化領域以外の領域のうちの特別領域に記憶させる遊技状態制御手段（ステップS1007、S1009、S1011、S1014、S1016、S1018、S1106、S1109、S1111、S1116）とを備え、

前記再遊技異確率状態に制御されているときに前記許容段階設定操作が行われ、該許容段階設定操作が行われる前に設定されていた許容段階とは異なる許容段階に変更されて該変更後の許容段階を示すデータが前記許容段階設定領域に記憶された場合に、前記特別領

域のデータを初期化しないことで、該許容段階が変更された後も、該許容段階が変更される前に制御されていた前記再遊技異確率状態を継続させるとともに（設定値の変更前に制御されていた遊技状態は設定値の変更後も続くこととなる（段落0286））、

該許容段階が変更された後の前記再遊技異確率状態において前記事前決定手段の決定確率を、該変更された後の許容段階に応じた確率とする（設定値が変更されることによって内部抽選の当選確率だけには変化が生じる（段落0287））

ことを特徴とする。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0011】

本発明にかかるスロットマシンは、

データを読み出し及び書き込み可能に記憶する手段であって、前記許容段階設定手段により設定された許容段階を示すデータを記憶する許容段階データ領域（設定値格納ワーク112-4）と、該許容段階以外の遊技の進行状況を示すデータを記憶する遊技データ領域（重要ワーク112-1、一般ワーク112-2、特別ワーク112-3、非保存ワーク112-5、スタック領域112-6）とを含むデータ記憶手段（RAM112）と、

前記許容段階設定手段により新たな許容段階が設定されたときに、前記遊技データ領域に記憶されているデータを書き換えることなく前記許容段階記憶領域に記憶されているデータを該新たに設定された許容段階を示すデータに書き換える許容段階データ書換手段（ステップS208）と、

前記許容段階設定操作とは別個の操作である初期化操作（設定キースイッチ92とデータクリアスイッチ95をON状態で起動）が行われたことを条件として、前記遊技データ領域に記憶されたデータを初期化するデータ初期化手段（ステップS111）と

をさらに備えるものとしてもよい。

【手続補正4】

【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】

ここでは、所定の許容段階設定操作によって新たな許容段階を設定すると、該新たな許容段階を示すデータが許容段階データ領域に記憶される。それ以降のゲームは、新たに設定されて許容段階データ領域に記憶されたデータが示す許容段階に従って行われるものとなる。もっとも、許容段階設定操作によって新たな許容段階が設定されたとしても、それとは別個の初期化操作（一部が許容段階設定操作と共通していても、完全に一致していなければよい）を行わない限り、データ初期化手段によって遊技データ領域に記憶されたデータが初期化されてしまうことがない。

例えば、許容段階を設定した前後で事前決定手段が入賞表示結果の導出を許容する旨を決定する確率が変化しても、新たな許容段階を設定する前に行われていたゲームにおける状況（事前決定手段の決定確率を除く）は、新たな許容段階を設定した後のゲームでも引き継がれる。このため、許容段階を変更した前後でゲームの状況に違いが全くないので、これを以て遊技者に許容段階を変更したことが分かってしまうことがない。

【手続補正5】

【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】

【 0 0 1 4 】

本発明にかかるスロットマシンの第 1 の態様では、

前記データ記憶手段（RAM 112）は、データを読み出し及び書き込み可能に記憶する手段であって、前記許容段階設定手段により設定された許容段階を示すデータを記憶する許容段階データ領域（設定値格納ワーク 112 - 4）と、該許容段階以外の遊技の進行状況を示すデータを記憶する遊技データ領域（重要ワーク 112 - 1、一般ワーク 112 - 2、特別ワーク 112 - 3、非保存ワーク 112 - 5、スタック領域 112 - 6）とを含み、

前記遊技制御手段は、

前記許容段階データ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、該読み出した許容段階を示すデータが前記許容段階設定手段により設定可能な許容段階を示す適正なデータであるか否かを判定する許容段階データ判定手段（ステップ S 708、S 709）と、

前記許容段階データ判定手段により前記許容段階を示すデータが適正なデータではないと判定されたときに、ゲームの進行を不能化（RAM 異常エラー状態）する不能化手段（ステップ S 709（NO））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状態において、前記データ初期化手段により前記遊技データ領域に記憶されたデータが初期化され（ステップ S 203（YES））、且つ前記許容段階設定手段により新たな許容段階が設定されて該新たな許容段階を示すデータ前記許容段階データ領域に記憶された（ステップ S 208）ことを条件として、前記ゲームの進行が不能化された状態を解除し、ゲームの進行を可能とする不能化解除手段（ステップ S 112）と

をさらに備えることを特徴とする。

【 手 続 補 正 6 】

【 補 正 対 象 書 類 名 】 明 細 書

【 補 正 対 象 項 目 名 】 0 0 1 7

【 補 正 方 法 】 変 更

【 補 正 の 内 容 】

【 0 0 1 7 】

本発明にかかるスロットマシンの第 2 の態様では、

前記データ記憶手段（RAM 112）は、データを読み出し及び書き込み可能に記憶する手段であって、前記許容段階設定手段により設定された許容段階を示すデータを記憶する許容段階データ領域（設定値格納ワーク 112 - 4）と、該許容段階以外の遊技の進行状況を示すデータを記憶する遊技データ領域（重要ワーク 112 - 1、一般ワーク 112 - 2、特別ワーク 112 - 3、非保存ワーク 112 - 5、スタック領域 112 - 6）とを含み、

前記遊技制御手段は、

前記データ記憶手段に記憶されているデータのうちに、少なくとも前記許容段階データ領域に記憶されている許容段階を示すデータ以外のデータを含むデータが正常か否かを判定する記憶データ判定手段（ステップ S 104 ~ S 106、S 201 ~ S 203、S 704 ~ S 707）と、

前記記憶データ判定手段により前記データ記憶手段に記憶されているデータが正常ではないと判定されたときに、ゲームの進行を不能化（RAM 異常エラー状態）する不能化手段（ステップ S 106（NO）、S 203（NO）、S 706（NO）、S 707（NO））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状態において、前記データ初期化手段により前記遊技データ領域に記憶されたデータが初期化され（ステップ S 203（YES））、且つ前記許容段階設定手段により新たな許容段階が設定されて該新たな許容段階を示すデータ前記許容段階データ領域に記憶された（ステップ S 208）ことを条件として、前記ゲームの進行が不能化された状態を解除し、ゲームの進行を可能とする不

能化解除手段（ステップ S 1 1 2 ）と
をさらに備えることを特徴とする。

【手続補正 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 2 0

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 2 0】

本発明にかかるスロットマシンの第 3 の態様では、

前記遊技状態制御手段は、前記可変表示装置の表示結果として前記所定遊技状態及び前記再遊技異確率状態を含む通常遊技状態（初期遊技状態、第 1 R T、第 2 R T）よりも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表示結果（ビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2））が導出されたときに、前記特別遊技状態（ビッグボーナス）に遊技状態を制御する特別遊技状態制御手段（ステップ S 1 0 0 7、S 1 0 0 9）を含み、

前記遊技制御手段は、

予め定められた特別条件が成立したときに、前記事前決定手段が前記遊技用価値の付与を伴う小役表示結果（スイカ、ベル、チェリー）の導出を許容する旨を通常遊技状態におけるゲームよりも高い確率で決定する特別ゲーム（レギュラーボーナス）に所定期間制御する特別ゲーム制御手段（ステップ S 1 0 1 1、S 7 0 3）と、

前記特別遊技状態において、前記特別ゲームに制御されているか否かを、1 ゲーム毎に判定する特別ゲーム判定手段（ステップ S 7 0 1、S 7 0 2）と

をさらに備えることを特徴とする。

【手続補正 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 2 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 2 5】

本発明にかかるスロットマシンの第 4 の態様では、

前記可変表示装置は、各々が識別可能な複数種類の識別情報が配置された表示帯（リール 3 L、3 C、3 R）をステッピングモータ（ステッピングモータ 3 M L、3 M C、3 M R）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部のそれぞれに表示結果を導出させることが可能なものであってもよい。この場合、

上記スロットマシンは、

前記複数の可変表示部にそれぞれ対応して設けられ、対応する可変表示部において表示結果を導出させる際にそれぞれ操作される複数の停止操作手段（停止ボタン 1 2 L、1 2 C、1 2 R）をさらに備え、

前記遊技制御手段は、前記事前決定手段と前記停止操作手段の操作手順とに応じて前記可変表示装置に表示結果を導出させる導出制御手段（ステップ S 4 0 4）をさらに備えることを特徴とする。

【手続補正 9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 3 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 3 1】

本発明にかかるスロットマシンの第 5 の態様では、

前記遊技状態制御手段は、前記可変表示装置の表示結果として前記所定遊技状態及び前記再遊技異確率状態を含む通常遊技状態よりも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表示結果（レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（

2) が導出されたときに、前記特別遊技状態（レギュラーボーナス、ビッグボーナス）に遊技状態を制御する特別遊技状態制御手段（ステップ S 1 0 0 7、S 1 0 0 9、S 1 0 1 1）を含み、

前記事前決定手段は、前記入賞表示結果として前記特別表示結果と前記特別遊技状態への制御以外の所定の配当の付与を伴う非特別表示結果（チェリー）の両方の導出を許容する旨を 1 ゲームにおいて決定する重複決定手段（レギュラーボーナス + チェリー、ビッグボーナス（2） + チェリー、ビッグボーナス（2） + チェリー）を含む

ことを特徴とする。

【手続補正 1 0】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 3 3

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 3 3】

本発明にかかるスロットマシンの第 6 の態様では、

前記遊技状態制御手段は、前記可変表示装置の表示結果として前記所定遊技状態及び前記再遊技異確率状態を含む通常遊技状態よりも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表示結果（ビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2））が導出されたときに、前記特別遊技状態（ビッグボーナス）に遊技状態を制御する特別遊技状態制御手段（ステップ S 1 0 0 7、S 1 0 0 9）を含み、

前記スロットマシンは、

少なくとも前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値を用いて賭数を設定する賭数設定手段（1 枚 B E T ボタン 1 4、M A X B E T ボタン 1 5）と、

前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値を返却させる際に操作される遊技用価値返却操作手段（精算ボタン 1 6）とをさらに備え、

前記データ記憶手段は、遊技者所有の遊技用価値（クレジット）を記憶する遊技用価値記憶手段（クレジットカウンタ（重要ワーク 1 1 2 - 1））を含み、

前記遊技制御手段は、

前記遊技用価値返却操作手段の操作に応じて前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値を返却させる返却制御を行う返却制御手段（ステップ S 5 1 2、S 1 1 2 1：図 1 7）と、

前記ゲームが開始したときに、前記賭数設定手段による賭数の設定を禁止する賭数設定禁止手段（ステップ S 5 2 0）と、

前記ゲームが開始したときに、前記返却制御手段による返却制御を禁止する返却制御禁止手段（ステップ S 5 2 0）と、

前記ゲームが終了した後に、前記賭数設定禁止手段による賭数の設定の禁止を解除する賭数設定禁止解除手段（ステップ S 1 1 2 4）と、

前記ゲームが終了した後に、前記返却制御禁止手段による返却制御の禁止を解除する返却制御禁止解除手段（ステップ S 1 1 0 1（N O）、S 1 1 0 2）と、

前記特別遊技状態において予め定められた特別終了条件が成立したときに、該特別遊技状態を終了させる特別遊技状態終了手段（ステップ S 1 1 1 6）と、

前記特別遊技状態が終了したときに、新たなゲームを開始させるための賭数の設定を不能とする不能状態（フリーズ状態）に制御する特別終了時不能化手段（ステップ S 1 1 1 8 ~ S 1 1 2 3）とをさらに備え、

前記賭数設定禁止解除手段は、前記不能状態に制御されたときに、該不能状態が解除されたときに、前記賭数設定禁止手段による賭数の設定の禁止を解除し、

前記返却制御禁止制御手段は、前記不能状態に制御されたときに、該不能状態が解除されるのを待たずに前記返却制御手段による返却制御の禁止を解除する

ことを特徴とする。

【手続補正 1 1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0036

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0036】

本発明にかかるスロットマシンの第7の態様では、

前記データ記憶手段(RAM112)は、前記入賞表示結果の種類毎にビットが設けられ、前記事前決定手段により導出の許容された入賞表示結果に対応したビットがセットされる決定結果データ領域(当選フラグ格納レジスタ)と、前記入賞表示結果の種類毎に前記決定結果データ領域と同一順でビットが設けられ、前記可変表示装置の表示結果として導出された入賞表示結果に対応したビットがセットされる入賞結果データ領域(入賞フラグ格納レジスタ)とを含み、

前記遊技制御手段は、前記可変表示装置に入賞表示結果が導出されたか否かを判定する入賞判定手段(ステップS405)をさらに備え、

前記事前決定手段は、前記決定結果データ領域に含まれるビットのうちで導出を許容する旨を決定した入賞表示結果の種類に対応したビットをセットする決定ビットセット手段(ステップS722、S723、S727、S731)を含み、

前記入賞判定手段は、

前記可変表示装置に表示結果が導出された後に、前記入賞結果データ領域に含まれるビットのうちで導出された入賞表示結果の種類に対応したビットをセットする入賞ビットセット手段(ステップS1001)と、

前記決定結果データ領域に含まれる各ビットのデータを反転し、該データを反転した該決定結果データの領域の各ビットのデータと前記入賞結果データ領域の各ビットのデータとを論理積演算する論理演算手段(ステップS1002)と、

前記論理演算手段の演算結果に応じて、前記事前決定手段により導出を許容する旨が決定されていない種類の入賞表示結果が導出されたか否かを判定する不正入賞判定手段(ステップS1003)を含む

ことを特徴とする。

【手続補正12】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0178

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0178】

ステップS112では、図12に示す設定変更処理を実行して、新たな設定値を設定して、設定値ワーク112-4に格納させる。そして、設定変更処理の終了後、割込禁止を解除すると(ステップS113)、遊技の進行が可能な状態となってゲーム制御処理に移行する。

【手続補正13】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0179

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0179】

図12は、CPU111がステップS112で実行する設定変更処理を詳細に示すフローチャートである。設定変更処理では、まず、設定変更モード中である旨を示す設定変更中フラグをRAM112の所定の領域にセットし(ステップS201)、設定値ワーク112-4に格納されている設定値を読み出し、RAM112の所定の領域に一時保存する(ステップS202)。