

【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4月3日(2014.4.3)

【公開番号】特開2013-78677(P2013-78677A)
 【公開日】平成25年5月2日(2013.5.2)
 【年通号数】公開・登録公報2013-021
 【出願番号】特願2013-19937(P2013-19937)
 【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 2 D

【手続補正書】
 【提出日】平成26年2月14日(2014.2.14)
 【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】

1 ゲームに対して遊技媒体に基づく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図柄を変動表示可能な可変表示装置に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、入賞が発生したときに該発生した入賞に応じた数の遊技媒体が遊技者に付与され、

移行条件が成立したときに、1 ゲームあたりの遊技媒体の期待増減率が 1 を超える期待増状態に移行する複数のスロットマシンにおける遊技情報を集中管理する管理装置であって

前記賭数を特定可能な賭数情報と、前記入賞に応じて付与される遊技媒体の数を特定可能な付与情報と、前記移行条件が成立した場合に点灯制御される装飾部の点灯を検知するための光センサからの光センサ入力情報とを入力可能な情報入力手段と、

前記賭数情報に基づいてゲーム数を特定するゲーム数特定手段と、

前記情報入力手段に入力される情報に基づいて前記期待増状態への移行を判定する判定手段と、

前記判定手段における前記期待増状態への移行の判定に利用する利用判定方法を、前記ゲーム数特定手段が特定したゲーム数と、前記情報入力手段に入力される前記付与情報に基づいて前記期待増状態への移行を判定する第 1 の判定方法、または前記光センサ入力情報に基づいて前記期待増状態への移行を判定する第 2 の判定方法を含む複数の判定方法のうちから設定する設定手段と、

を備えた

ことを特徴とする管理装置。

【手続補正 2】
 【補正対象書類名】明細書
 【補正対象項目名】0 0 0 2
 【補正方法】変更
 【補正の内容】
 【0 0 0 2】

従来、遊技者にとって有利となる特別遊技状態であるボーナスの発生後に、リプレイ入賞が高確立で発生することで1ゲームあたりのメダルの期待増減率が1を超えるリプレイタイム状態に所定確立にて突入するスロットマシンに関する情報を管理する管理装置として、これらスロットマシンにおけるボーナスの発生回数に対するリプレイタイム状態となった回数の割合、つまり、リプレイタイム発生確率を、リプレイタイム状態中においてスロットマシンから外部出力されるリプレイタイム（RT）中信号（期待増状態中信号）に基づいて集計して表示するものがある（例えば、特許文献1参照）。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0004

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0004】

しかしながら、特許文献1にあっては、リプレイタイム状態（期待増状態）をスロットマシンから外部出力されるリプレイタイム（RT）中信号（期待増状態中信号）に基づいて特定するので、これらリプレイタイム（RT）中信号（期待増状態中信号）が出力されないスロットマシンについては、リプレイタイム状態（期待増状態）に関する情報を提供することができないという問題があった。

【手続補正4】

【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】

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、対応するスロットマシンが期待増状態中信号を出力しないスロットマシンであっても、期待増状態に関する情報を提供することのできる管理装置を提供することを目的とする。

【手続補正5】

【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】

上記課題を解決するために、本発明の請求項1に記載の管理装置は、

1ゲームに対して遊技媒体に基づく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図柄を変動表示可能な可変表示装置に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、入賞が発生したときに該発生した入賞に応じた数の遊技媒体が遊技者に付与され、

移行条件が成立したときに、1ゲームあたりの遊技媒体の期待増減率が1を超える期待増状態（段落[0093]における、1ゲームあたりのメダルの期待増減率が1を超えるリプレイタイム）に移行する複数のスロットマシンにおける遊技情報を集中管理する管理装置であって、

前記賭数を特定可能な賭数情報（段落[0138]における、賭数を特定可能な賭数情報となるメダルIN信号）と、前記入賞に応じて付与される遊技媒体の数を特定可能な付与情報（段落[0138]における、入賞に応じて付与されるメダル数を特定可能な付与情報となるメダルOUT信号）と、前記移行条件が成立した場合に点灯制御される装飾部の点灯を検知するための光センサからの光センサ入力情報（段落[0730]における、点灯検知信号）とを入力可能な情報入力手段と、

前記賭数情報に基づいてゲーム数を特定するゲーム数特定手段（段落[0193]にお

けるメダルIN信号の入力回数に基づく総ゲーム数をカウントする図22の遊技情報テーブルや、段落[0336]における、ゲーム数が、メダルIN信号の入力に応じて1つつ減算更新される部分)と、

前記情報入力手段に入力される情報に基づいて前記期待増状態への移行を判定する判定手段(段落[0352]、[0354]、[0356]、[0357]において、リプレイタイム(RT)移行と判定する部分)と、

前記判定手段における前記期待増状態への移行の判定に利用する利用判定方法を、前記ゲーム数特定手段が特定したゲーム数と、前記情報入力手段に入力される前記付与情報に基づいて前記期待増状態への移行を判定する第1の判定方法、または前記光センサ入力情報に基づいて前記期待増状態への移行を判定する第2の判定方法を含む複数の判定方法のうちから設定する設定手段(図28における、と、「RT移行判定」の項目に、段落[0248]におけるベース判定やリプレイ発生率判定の判定方法が含まれている部分)と、

を備えた

ことを特徴としている。

この特徴によれば、対応するスロットマシンが期待増状態中信号を出力しないスロットマシンであっても、期待増状態に関する情報を提供することができる。

【手続補正6】

【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7】

【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8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正11】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0012

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正12】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0013

【補正方法】削除

【補正の内容】