

【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24年8月16日(2012.8.16)

【公開番号】特開2011-31110(P2011-31110A)

【公開日】平成23年2月17日(2011.2.17)

【年通号数】公開・登録公報2011-007

【出願番号】特願2010-262730(P2010-262730)

【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 5/04 5 1 6 D

A 6 3 F 5/04 5 1 4 G

【手続補正書】

【提出日】平成24年6月29日(2012.6.29)

【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できとなり、各々が識別可能な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スロットマシンにおいて、

少なくともゲーム終了時において所定の遊技状態の移行があったときに消去されるデータを記憶する第1記憶領域と、少なくとも前記所定の遊技状態の移行があったか否かに関わらずに1ゲームが終了したときに消去されるデータを記憶する第2記憶領域とを含む複数の記憶領域が、該第1記憶領域よりも該第2記憶領域を下位として順に設けられた遊技用記憶手段と、

前記遊技用記憶手段に記憶されたデータを消去するときに、該データの消去の契機に応じて前記複数の記憶領域の何れかの最上位位置を指定して、該指定した最上位位置から前記遊技用記憶手段の最下位位置までに記憶されたデータを全て消去するデータ消去手段と、

前記可変表示装置に表示結果が導出される以前に、前記可変表示装置の表示結果として予め定められた複数種類の入賞表示結果をそれぞれ導出させることを許容するか否かを決定する事前決定手段と、

少なくとも1種類の入賞表示結果につい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する許容段階設定手段と、

前記許容段階設定手段により許容段階の設定が行われている旨を報知する設定報知手段とを備え、

前記許容段階設定手段は、設定された許容段階に応じた許容段階情報を前記遊技用記憶手段の第1記憶領域よりも上位の記憶領域に記憶させ、

前記データ消去手段は、前記許容段階設定手段により前記許容段階が設定されたときに、前記第1記憶領域よりも上位にある記憶領域の最上位位置を指定してデータを消去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】0004

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0004】

ここで、遊技店において個々のスロットマシンにおけるメダルの払出率を異ならせることができるように、内部抽選における各役の当選確率を設定値に応じて変化させることができるようになっている。このようなスロットマシンにおいて遊技を進行するためのデータを、遊技の制御を行うメイン制御部のRAMに記憶しておき、遊技の状況に応じて、RAMに記憶されたデータのうちの所要のデータをクリアするものがあった（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】0005

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0005】

【特許文献1】特開2004-230023号公報

【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】削除

【補正の内容】

【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】変更

【補正の内容】

【0008】

本発明は、いわゆる内部抽選において入賞表示結果を導出させることを許容する旨を決定する割合が異なる複数種類の許容段階を有するスロットマシンにおいて、データの消去の契機に応じてデータを消去する記憶領域を細かく指定するためのデータを不要とすることを目的とする。

【手続補正7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

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、

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、各々が識別可能な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2）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スロットマシンにおいて、

少なくともゲーム終了時において所定の遊技状態の移行があったときに消去されるデー

タを記憶する第1記憶領域（一般ワーク1112-5）と、少なくとも前記所定の遊技状態の移行があったか否かに関わらずに1ゲームが終了したときに消去されるデータを記憶する第2記憶領域（一般ワーク11112-7）とを含む複数の記憶領域が、該第1記憶領域よりも該第2記憶領域を下位として順に設けられた遊技用記憶手段（RAM112）と、

前記遊技用記憶手段に記憶されたデータを消去するときに、該データの消去の契機に応じて前記複数の記憶領域の何れかの最上位位置を指定して、該指定した最上位位置から前記遊技用記憶手段の最下位位置までに記憶されたデータを全て消去するデータ消去手段（ステップS104、S117、S514、S516：RAMクリア処理）と、

前記可変表示装置に表示結果が導出される以前に、前記可変表示装置の表示結果として予め定められた複数種類の入賞表示結果をそれぞれ導出させることを許容するか否かを決定する事前決定手段（ステップS203）と、

少なくとも1種類の入賞表示結果につい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る確率が異なる複数種類の許容段階（設定値1～設定値6）のうちからいずれかの許容段階を選択して設定する許容段階設定手段（設定スイッチ91、ステップS113、S115）と、

前記許容段階設定手段により許容段階の設定が行われている旨を報知する設定報知手段とを備え、

前記許容段階設定手段は、設定された許容段階に応じた許容段階情報を前記遊技用記憶手段の第1記憶領域よりも上位の記憶領域（設定値ワーク112-3）に記憶させ、

前記データ消去手段は、前記許容段階設定手段により前記許容段階が設定されたときに、前記第1記憶領域よりも上位にある記憶領域の最上位位置を指定してデータを消去する（ステップS117：RAMクリア処理）

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】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

上記スロットマシンでは、データの消去の契機に応じて遊技用記憶手段のうちで消去する先頭の位置を指定すれば、データの消去の契機に関わらずに同一の処理で遊技用記憶手段のデータを消去することができる。これにより、データの消去の契機に応じてデータを消去する記憶領域を細かく指定するためのデータが必要なくなる。

【手続補正9】

【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10】

【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11】

【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】

【手続補正12】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0014

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正13】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0015

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正14】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0016

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正15】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0017

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正16】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0018

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正17】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0019

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正18】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0020

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正19】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0021

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0021】

また、段階の設定操作が行われていれば、そのことが段階設定報知手段から報知されて外部に知らされることとなる。このような外部への報知がされているときに権限を持った者の操作でなければ不正な操作であることが分かるので、不正な段階の設定により払出率が不正に変更されてしまうのを防ぐことができる。

【手続補正20】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0022

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正21】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0023

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正22】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0024

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正23】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0025

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正24】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0026

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正25】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0027

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正26】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0079

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0079】

上位カウンタ115cは、下位カウンタ115bから桁上げ信号が入力される度に第8ビットのデータ信号をHレベルとLレベルとで交互に反転させる。第8ビットのデータ信号のレベルがHレベルからLレベルに反転する度に第9ビットのデータ信号のレベルをHレベルとLレベルとで交互に反転させる。同様に、第m-1ビットのデータ信号のレベルがHレベルからLレベルに反転する度に第mビットのデータ信号のレベルをHレベルとLレベルとで交互に反転させる。

【手続補正27】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0092

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0092】

図4(c)は、RTの遊技状態にあるときに参照される遊技状態別テーブルを示す。RTにおいては、内部抽選の対象となる役として、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、「スイカ」の小役、「ベル」の小役、「チェリー」の小役、リプレイの6種類が登録されている。ビッグボーナス及びレギュラーボーナスについては、設定値及び賭け数に応じて判定値数が異なっている。もっとも、賭け数が1または2の場合には、設定値に関わらず判定値数が共通となっている。

【手続補正28】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】 0 0 9 4

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【0 0 9 4】

図4(d)は、通常の遊技状態にあるときに参照される遊技状態別テーブルを示す。通常の遊技状態においては、内部抽選の対象となる役として、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、「スイカ」の小役、「ベル」の小役、「チェリー」の小役、リプレイ、RTの7種類が登録されている。ビッグボーナス及びレギュラーボーナスについては、設定値及び賭け数に応じて判定値数が異なっている。もっとも、賭け数が1または2の場合には、設定値に関わらず判定値数が共通となっている。

【手続補正29】

【補正対象書類名】 図面

【補正対象項目名】 図3

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【図3】

(a)R.B

役	共通		BET	設定値					
	設定	BET		1	2	3	4	5	6
JAC	1	1	1						ADD + 0

(b)小役ゲーム

役	共通		BET	設定値					
	設定	BET		1	2	3	4	5	6
JACIN	1	1	1~3						ADD + 2
スイカ	1	0	1						ADD + 4
			2						ADD + 6
			3						ADD + 8
ベル	1	0	1						ADD + 10
			2						ADD + 12
			3						ADD + 14
チエリー	1	1	1~3						ADD + 16

(c)RT

役	共通		BET	設定値					
	設定	BET		1	2	3	4	5	6
B.B	0	0	1						ADD + 18
			2						ADD + 20
			3	+ 22	+ 24	+ 26	+ 28	+ 30	+ 32
R.B	0	0	1						ADD + 34
			2						ADD + 36
			3	+ 38	+ 40	+ 42	+ 44	+ 46	+ 48
スイカ	1	0	1						ADD + 50
			2						ADD + 52
			3						ADD + 54
ベル	1	0	1						ADD + 56
			2						ADD + 58
			3						ADD + 60
チエリー	0	1	1~3	+ 62	+ 64	+ 66	+ 68	+ 70	+ 72
リプレイ	1	1	1~3						ADD + 74

(d)通常

役	共通		BET	設定値					
	設定	BET		1	2	3	4	5	6
B.B	0	0	1						ADD + 18
			2						ADD + 20
			3	+ 22	+ 24	+ 26	+ 28	+ 30	+ 32
R.B	0	0	1						ADD + 34
			2						ADD + 36
			3	+ 38	+ 40	+ 42	+ 44	+ 46	+ 48
スイカ	1	0	1						ADD + 50
			2						ADD + 52
			3						ADD + 54
ベル	1	0	1						ADD + 56
			2						ADD + 58
			3						ADD + 60
チエリー	0	1	1~3	+ 62	+ 64	+ 66	+ 68	+ 70	+ 72
リプレイ	1	1	1~3						ADD + 76
RT	1	1	1~3						ADD + 78