

【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23年1月20日 (2011.1.20)

【公開番号】特開2009-233396(P2009-233396A)
 【公開日】平成21年10月15日 (2009.10.15)
 【年通号数】公開・登録公報2009-041
 【出願番号】特願2009-169308(P2009-169308)
 【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 C

【手続補正書】
 【提出日】平成22年11月25日 (2010.11.25)
 【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、

__ 所定の範囲内において更新される数値データを、ゲーム毎に所定のタイミングで判定用数値データとして前記遊技制御手段が備える判定領域に入力する数値データ入力手段と、
 __ 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、前記判定領域に入力された判定用数値データに応じて決定する事前決定手段と、

所定の鍵操作で許容段階設定可能状態とすることで開始され、該所定の鍵操作の解除で該許容段階設定可能状態を解除することで終了される変更期間において、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、

__ いずれか 1 種類以上の入賞表示結果について、前記判定領域に入力された判定用数値データに対して前記事前決定手段が導出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データを、前記複数種類の許容段階に共通して記憶するとともに、前記許容段階に共通して判定値データが記憶されていない 2 種類以上の入賞表示結果について、前記判定領域に入力された判定用数値データに対して前記事前決定手段が導出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データを、前記許容段階の種類に応じて個別に記憶する判定値データ記憶手段と、

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を備え、

前記事前決定手段は、前記許容段階設定手段により設定された許容段階に対応して前記判定値データ記憶手段に記憶された判定値データに応じて、前記判定領域に入力された判定用数値データが前記入賞表示結果の種類毎に導出を許容する旨を示しているか否かを判定する判定手段を備え、該判定手段により導出を許容する旨を示していると判定された種類の入賞表示結果の導出を許容する旨を決定し、

前記判定値データ記憶手段は、前記許容段階の種類に応じて個別に記憶する判定値データとして異なる判定値の数を示す異数判定値データと、前記許容段階の種類に応じて個別に記憶する判定値データとして同一の判定値の数を示す同数判定値データとを、前記入賞表示結果の種類に応じて記憶する

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**】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、

所定の範囲内において更新される数値データを、ゲーム毎に所定のタイミングで判定用数値データ（内部抽選用の乱数）として前記遊技制御手段が備える判定領域に入力する数値データ入力手段（ステップS301）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、前記判定領域に入力された判定用数値データに応じて決定する事前決定手段（ステップS203）と、

所定の鍵操作で許容段階設定可能状態とすることで開始され、該所定の鍵操作の解除で該許容段階設定可能状態を解除することで終了される変更期間において、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、

いずれか1種類以上の入賞表示結果について、前記判定領域に入力された判定用数値データに対して前記事前決定手段が導出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データ（判定値数）を、前記複数種類の許容段階に共通して（設定値についての共通フラグが設定）記憶するとともに、前記許容段階に共通して判定値データが記憶されていない2種類以上の入賞表示結果について、前記判定領域に入力された判定用数値データに対して前記事前決定手段が導出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データを、前記許容段階の種類に応じて個別に（設定値についての共通フラグが未設定）記憶する判定値データ記憶手段（図4：遊技状態別テーブル、図5：判定値数の記憶領域）と、

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1112-7）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）とを備え、

前記事前決定手段は、前記許容段階設定手段により設定された許容段階に対応して前記判定値データ記憶手段に記憶された判定値データに応じて、前記判定領域に入力された判定用数値データが前記入賞表示結果の種類毎に導出を許容する旨を示しているか否かを判定する判定手段（ステップS308）を備え、該判定手段により導出を許容する旨を示していると判定された種類の入賞表示結果の導出を許容する旨を決定し（ステップS311）、

前記判定値データ記憶手段は、前記許容段階の種類に応じて個別に記憶する判定値データとして異なる判定値の数を示す異数判定値データと、前記許容段階の種類に応じて個別に記憶する判定値データとして同一の判定値の数を示す同数判定値データとを、前記入賞表示結果の種類に応じて記憶する

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】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4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0020

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0020】

上記スロットマシンは、

遊技の進行を制御すると共に、遊技の進行状況に応じた制御情報（コマンド）を送信する遊技制御手段（遊技制御基板101）と、

前記遊技制御手段から送信された制御情報を受信し、該受信した制御情報に基づいて少なくとも前記遊技に関する演出の実行を制御するものであって、書き換え可能な演出用記憶手段（RAM122）を含む演出制御手段（演出制御基板102）とを備えるものとしてもよい。この場合において、

前記遊技制御手段は、

前記数値データ入力手段、前記事前決定手段、前記許容段階設定手段、前記判定値データ記憶手段、前記遊技用記憶手段、及び前記データ消去手段を備えるとともに、

前記変更期間が開始したときに、前記演出用記憶手段の記憶情報を初期化することを指示する初期化制御情報（設定変更コマンド）を前記演出制御手段に送信する初期化制御情報送信手段（ステップS108）と、

前記変更期間が終了したときに（ステップS111（YES））、該期間の終了時における許容段階に関する情報を含む許容段階制御情報（状態コマンド）を送信する許容段階制御情報送信手段（ステップS119）とをさらに備え、

前記演出制御手段は、

前記初期化制御情報を受信したときに、前記演出用記憶手段の記憶情報のうち少なく

とも演出の実行に関する情報を初期化する初期化手段（ステップS 6 0 7）と、

前記許容段階制御情報を受信したときに、該許容段階制御情報が示す許容段階に関する情報を前記演出用記憶手段に記憶する許容段階記憶制御手段（ステップS 6 0 9）とを備えるものとすることができる（以下、この構成のスロットマシンを、特定構成のスロットマシン）。

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 2 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 2 1】

この場合には、変更期間が開始したときに送信される初期化制御情報により演出用記憶手段の演出の実行に関する記憶情報が初期化される。これにより、許容段階の変更操作を行っている間に、演出制御手段において変更前の許容段階に基づく演出が継続することがなく、煩わしさを感じさせることがない。また、変更期間が終了したときに送信される許容段階制御情報により新たに設定された許容段階に関する情報が演出制御手段の演出用記憶手段にも記憶される。これにより、許容段階を変更した後に直ぐ、その変更後の許容段階に基づく演出を行うことができるようになる。

【手続補正 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 2 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 2 2】

上記特定構成のスロットマシンにおいて、

前記演出制御手段は、前記初期化制御情報を受信してから前記許容段階制御情報を受信するまで、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報知手段（液晶表示器 4、ステップS 6 0 8、S 6 1 1）をさらに備えるものとすることができる。

【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 3

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 2 3】

この場合には、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 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 2 4

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 2 4】

上記特定構成のスロットマシンにおいて、

前記初期化制御情報と前記許容段階制御情報との少なくとも一方は、前記遊技制御手段が遊技の進行のために前記演出制御手段に送信する他の制御情報と兼用されているものとしてもよい。

ここで、前記遊技制御手段が、該遊技制御手段が備える遊技用記憶手段（RAM 1 1 2

）の記憶情報を初期化したときに、該初期化した旨を通知するための初期化通知制御情報（初期化コマンド）を送信する初期化通知制御情報送信手段（ステップ S 1 0 6）をさらに備える場合には、

前記初期化制御情報は、前記初期化通知制御情報と兼用されているものとしてもよい。

また、前記遊技制御手段が、遊技状態を通知するために送信する遊技状態通知制御情報を送信する遊技状態通知制御情報送信手段（ステップ S 2 0 8）をさらに備える場合には、

前記許容段階制御情報は、前記遊技状態通知制御情報と兼用されているものとしてもよい。

【手続補正 9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 2 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 2 6】

上記スロットマシンにおいて、

前記遊技用記憶手段は、記憶されているデータに異常があったときに消去されるデータを記憶する第 3 記憶領域（特別ワーク 1 1 2 - 2）と、前記段階設定手段により段階が設定されたときに消去されるデータを記憶する第 4 記憶領域（重要ワーク 1 1 2 - 4）とが、該第 3 記憶領域よりも該第 4 記憶領域を下位として、該第 4 記憶領域よりも前記第 1 記憶領域を下位として設けられたものとしてもよい。

【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 2 7

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 1 1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 7 9

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 7 9】

上位カウンタ 1 1 5 c は、下位カウンタ 1 1 5 b 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 1 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 9 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 9 2】

図 4（c）は、R T 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。R T 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 13】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0094

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0094】

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 14】

【補正対象書類名】図面

【補正対象項目名】図4

【補正方法】変更

【補正の内容】

【 図 4 】

(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					
チェリー	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					
チェリー	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					
チェリー	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					