

【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21年8月6日(2009.8.6)

【公開番号】特開2007-229530(P2007-229530A)

【公開日】平成19年9月13日(2007.9.13)

【年通号数】公開・登録公報2007-035

【出願番号】特願2007-164410(P2007-164410)

【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

【手続補正書】

【提出日】平成21年6月24日(2009.6.24)

【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予め定められた判定領域に入力する数値データ入力手段と、

前記可変表示装置の表示結果が導出されるより前に、前記判定領域に入力された判定用数値データに応じて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遊技状態の移行を伴う特別表示結果と該特別表示結果以外の一般入賞表示結果と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、

前記事前決定手段の決定対象となる入賞表示結果の種類毎に定められ、各々が該事前決定手段により導出を許容する旨が決定されることとなる判定値の個数を示す複数の範囲特定データを記憶し、該複数の範囲特定データにより前記決定対象毎に導出を許容する旨が決定される判定値の範囲を特定可能とする範囲特定データ記憶手段と、

前記スロットマシンの内部に設けられた設定操作手段の操作に基づいて、前記事前決定手段により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する許容段階設定手段と、

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含むゲームの進行を制御するためのデータを読み出し及び書き込み可能に記憶するデータ記憶手段と、

前記スロットマシンへの電源供給が遮断しても前記データ記憶手段に記憶されている前記ゲームの進行を制御するためのデータを保持する保持手段と、

前記スロットマシンの電源投入時に、前記ゲームの進行を制御するためのデータのうちの前記許容段階を示すデータが適正か否かの判定を個別に行わず、前記保持手段により保持されている前記ゲームの進行を制御するためのデータが電源遮断前のデータと一致するか否かの判定を行う記憶データ判定手段と、

前記記憶データ判定手段により前記保持手段により保持されている前記ゲームの進行を制御するためのデータが前記電源遮断前のデータと一致しないと判定されたときに、ゲームの進行を不能化する第 1 の不能化手段と、

ゲームの開始操作がなされる毎に、前記データ記憶手段から前記許容段階を示すデータを読み出し、該読み出したデータが示す許容段階が前記許容段階設定手段により設定可能な許容段階の範囲内である場合に前記読み出したデータが適正であると判定し、前記設定可能な許容段階の範囲内でない場合に前記読み出した許容段階を示すデータが適正ではないと判定する許容段階判定手段と、

前記許容段階判定手段により前記読み出したデータが適正ではないと判定されたときに、ゲームの進行を不能化する第2の不能化手段と、

前記第1の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も前記第2の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も、前記設定操作手段の操作に基づいて前記許容段階設定手段により前記許容段階が新たに設定されたことを条件に、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とを備え、

前記判定領域に入力される判定用数値データは、前記許容段階設定手段により設定された許容段階の種類に関わらずに同一の範囲内で更新され、

前記範囲特定データ記憶手段は、前記事前決定手段により前記特別表示結果と前記一般入賞表示結果の両方の導出を許容する旨が決定される判定値の個数を示す重複範囲特定データを含む、複数の範囲特定データを記憶するものであって、該複数の範囲特定データのうち第1の範囲特定データを前記複数種類の許容段階に共通して格納する第1格納領域と、該複数の範囲特定データのうち前記第1の範囲特定データと異なる第2の範囲特定データを前記許容段階の種類毎に個別に格納する第2格納領域とを含み、

前記第2格納領域は、前記許容段階の種類に関わらずに同じ判定値の個数を示す範囲特定データを個別に格納する同数格納領域と、前記許容段階の種類に応じて異なる判定値の個数を示す範囲特定データを個別に格納する異数格納領域とを含み、

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種類の許容段階に対応して前記範囲特定データ記憶手段に記憶された複数の範囲特定データによりそれぞれ示される判定値の個数を示すデータを、順次、前記判定領域に入力された判定用数値データに加算する加算手段と、

前記加算手段の加算結果が前記所定の範囲を越えたときに、前記判定領域に入力された判定用数値データが、該所定の範囲を越えたときに判定値の個数を示すデータを加算対象としていた範囲特定データにより特定される判定値の範囲に含まれると判定する範囲判定手段とを含み、

前記範囲判定手段の判定結果に応じて前記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とともに、前記判定領域に入力された判定用数値データが前記重複範囲特定データにより特定される判定値の範囲に含まれると前記範囲判定手段により判定されたときには、前記特別表示結果と前記一般入賞表示結果の両方の導出を許容する旨を決定する

ことを特徴とするスロットマシン。

【請求項2】

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予め定められた判定領域に入力する数値データ入力手段と、

前記可変表示装置の表示結果が導出されるより前に、前記判定領域に入力された判定用数値データに応じて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遊技状態の移行を伴う特別表示結果と該特別表示結果以外の一般入賞表示結果と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、

前記事前決定手段の決定対象となる入賞表示結果の種類毎に定められ、各々が該事前決定手段により導出を許容する旨が決定されることとなる判定値の個数を示す複数の範囲特

定データを記憶し、該複数の範囲特定データにより前記決定対象毎に導出を許容する旨が決定される判定値の範囲を特定可能とする範囲特定データ記憶手段と、

前記スロットマシンの内部に設けられた設定操作手段の操作に基づいて、前記事前決定手段により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する許容段階設定手段と、

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含むゲームの進行を制御するためのデータを読み出し及び書き込み可能に記憶するデータ記憶手段と、

前記スロットマシンへの電源供給が遮断しても前記データ記憶手段に記憶されている前記ゲームの進行を制御するためのデータを保持する保持手段と、

前記スロットマシンの電源投入時に、前記ゲームの進行を制御するためのデータのうちの前記許容段階を示すデータが適正か否かの判定を個別に行わず、前記保持手段により保持されている前記ゲームの進行を制御するためのデータが電源遮断前のデータと一致するか否かの判定を行う記憶データ判定手段と、

前記記憶データ判定手段により前記保持手段により保持されている前記ゲームの進行を制御するためのデータが前記電源遮断前のデータと一致しないと判定されたときに、ゲームの進行を不能化する第1の不能化手段と、

ゲームの開始操作がなされる毎に、前記データ記憶手段から前記許容段階を示すデータを読み出し、該読み出したデータが示す許容段階が前記許容段階設定手段により設定可能な許容段階の範囲内である場合に前記読み出したデータが適正であると判定し、前記設定可能な許容段階の範囲内でない場合に前記読み出した許容段階を示すデータが適正ではないと判定する許容段階判定手段と、

前記許容段階判定手段により前記読み出したデータが適正ではないと判定されたときに、ゲームの進行を不能化する第2の不能化手段と、

前記第1の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も前記第2の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も、前記設定操作手段の操作に基づいて前記許容段階設定手段により前記許容段階が新たに設定されたことを条件に、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とを備え、

前記判定領域に入力される判定用数値データは、前記許容段階設定手段により設定された許容段階の種類に関わらずに同一の範囲内で更新され、

前記範囲特定データ記憶手段は、前記事前決定手段により前記特別表示結果と前記一般入賞表示結果の両方の導出を許容する旨が決定される判定値の個数を示す重複範囲特定データを含む、複数の範囲特定データを記憶するものであって、該複数の範囲特定データのうち第1の範囲特定データを前記複数種類の許容段階に共通して格納する第1格納領域と、該複数の範囲特定データのうち前記第1の範囲特定データと異なる第2の範囲特定データを前記許容段階の種類毎に個別に格納する第2格納領域とを含み、

前記第2格納領域は、前記許容段階の種類に関わらずに同じ判定値の個数を示す範囲特定データを個別に格納する同数格納領域と、前記許容段階の種類に応じて異なる判定値の個数を示す範囲特定データを個別に格納する異数格納領域とを含み、

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種類の許容段階に対応して前記範囲特定データ記憶手段に記憶された複数の範囲特定データによりそれぞれ示される判定値の個数を示すデータを、順次、前記判定領域に入力された判定用数値データから減算する減算手段と

、

前記減算手段の減算結果が前記所定の範囲を越えたときに、前記判定領域に入力された判定用数値データが、該所定の範囲を越えたときに判定値の個数を示すデータを減算対象としていた範囲特定データにより特定される判定値の範囲に含まれると判定する範囲判定手段とを含み、

前記範囲判定手段の判定結果に応じて前記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とともに、前記判定領域に入力された判定用数値データが前記重複範囲

特定データにより特定される判定値の範囲に含まれると前記範囲判定手段により判定されたときには、前記特別表示結果と前記一般入賞表示結果の両方の導出を許容する旨を決定する

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】００１２

【補正方法】変更

【補正の内容】

【００１２】

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として予め定められた判定領域に入力する数値データ入力手段（ステップＳ５０１）と、

前記可変表示装置の表示結果が導出されるより前に、前記判定領域に入力された判定用数値データに応じて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遊技状態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））と該特別表示結果以外の一般入賞表示結果（チェリー、スイカ、ベル、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Ｓ５０４～Ｓ５２２）と、

前記事前決定手段の決定対象となる入賞表示結果の種類毎に定められ、各々が該事前決定手段により導出を許容する旨が決定されることとなる判定値の個数を示す複数の範囲特定データを記憶し、該複数の範囲特定データにより前記決定対象毎に導出を許容する旨が決定される判定値の範囲を特定可能とする範囲特定データ記憶手段（図４、図５）と、

前記スロットマシンの内部に設けられた設定操作手段（設定キースイッチ９２、設定スイッチ９１）の操作に基づいて、前記事前決定手段により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）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（ステップＳ２０１～Ｓ２１０）と、

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含むゲームの進行を制御するためのデータを読み出し及び書き込み可能に記憶するデータ記憶手段（ＲＡＭ１１２）と、

前記スロットマシンへの電源供給が遮断しても前記データ記憶手段に記憶されている前記ゲームの進行を制御するためのデータを保持する保持手段と、

前記スロットマシンの電源投入時に、前記ゲームの進行を制御するためのデータのうちの前記許容段階を示すデータが適正か否かの判定を個別に行わず、前記保持手段により保持されている前記ゲームの進行を制御するためのデータが電源遮断前のデータと一致するか否かの判定を行う記憶データ判定手段（ステップＳ１０４、Ｓ１０５）と、

前記記憶データ判定手段により前記保持手段により保持されている前記ゲームの進行を制御するためのデータが前記電源遮断前のデータと一致しないと判定されたときに、ゲームの進行を不能化する第１の不能化手段（ステップＳ１０６（ＮＯ）、ステップＳ３０１）と、

ゲームの開始操作がなされる毎に、前記データ記憶手段から前記許容段階を示すデータを読み出し、該読み出したデータが示す許容段階が前記許容段階設定手段により設定可能な許容段階の範囲内である場合に前記読み出したデータが適正であると判定し、前記設定可能な許容段階の範囲内でない場合に前記読み出した許容段階を示すデータが適正ではないと判定する許容段階判定手段（ステップＳ５０２、Ｓ５０３）と、

前記許容段階判定手段により前記読み出したデータが適正ではないと判定されたときに、ゲームの進行を不能化する第2の不能化手段（ステップS503（NO）、ステップS301）と、

前記第1の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も前記第2の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も、前記設定操作手段の操作に基づいて前記許容段階設定手段により前記許容段階が新たに設定されたことを条件に、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S111、図11）とを備え、

前記判定領域に入力される判定用数値データは、前記許容段階設定手段により設定された許容段階の種類に関わらずに同一の範囲内で更新され、

前記範囲特定データ記憶手段は、前記事前決定手段により前記特別表示結果と前記一般入賞表示結果の両方の導出を許容する旨が決定される判定値の個数を示す重複範囲特定データ（レギュラーボーナス+チェリー、レギュラーボーナス+スイカ、ビッグボーナス（1）+チェリー、ビッグボーナス（1）+スイカ、ビッグボーナス（2）+チェリー、ビッグボーナス（2）+スイカ）を含む、複数の範囲特定データを記憶する（図4～図6）とともに、該複数の範囲特定データのうち第1の範囲特定データを前記複数種類の許容段階に共通して格納する第1格納領域（図5：レギュラーボーナス+チェリー、レギュラーボーナス+スイカ、ビッグボーナス（1）+チェリー、ビッグボーナス（1）+スイカ、ビッグボーナス（2）+チェリー、ビッグボーナス（2）+スイカ、JACIN、JAC、スイカ、ベル、リプレイ）と、該複数の範囲特定データのうち前記第1の範囲特定データと異なる第2の範囲特定データを前記許容段階の種類毎に個別に格納する第2格納領域（図5：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）、チェリー）とを含み、

前記第2格納領域は、前記許容段階の種類に関わらずに同じ判定値の個数を示す範囲特定データを個別に格納する同数格納領域（図5：レギュラーボーナス）と、前記許容段階の種類に応じて異なる判定値の個数を示す範囲特定データを個別に格納する異数格納領域（図5：ビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2）、チェリー）とを含み、

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種類の許容段階に対応して前記範囲特定データ記憶手段に記憶された複数の範囲特定データによりそれぞれ示される判定値の個数を示すデータを、順次、前記判定領域に入力された判定用数値データから減算する減算手段と、

前記減算手段の減算結果が前記所定の範囲を越えたときに、前記判定領域に入力された判定用数値データが、該所定の範囲を越えたときに判定値の個数を示すデータを減算対象としていた範囲特定データにより特定される判定値の範囲に含まれると判定する範囲判定手段とを含み、

前記範囲判定手段の判定結果に応じて前記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とともに、前記判定領域に入力された判定用数値データが前記重複範囲特定データにより特定される判定値の範囲に含まれると前記範囲判定手段により判定されたときには、前記特別表示結果と前記一般入賞表示結果の両方の導出を許容する旨を決定する（ステップS514、S518）

ことを特徴とする。

なお、前記加算手段及び前記範囲判定手段に代えて、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種類の許容段階に対応して前記範囲特定データ記憶手段に記憶された複数の範囲特定データによりそれぞれ示される判定値の個数を示すデータを、順次、前記判定領域に入力された判定用数値データから減算する減算手段と、

前記減算手段の減算結果が前記所定の範囲を越えたときに、前記判定領域に入力された判定用数値データが、該所定の範囲を越えたときに判定値の個数を示すデータを減算対象としていた範囲特定データにより特定される判定値の範囲に含まれると判定する範囲判定手段とを含むものとしてもよい。

【手続補正 3】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0 0 1 5
【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】0 0 1 6
【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】0 0 1 7
【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】0 0 1 8
【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】0 0 1 9
【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】0 0 2 0
【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】0 0 2 1
【補正方法】削除
【補正の内容】
【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 2
【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 2 3
【補正方法】削除
【補正の内容】
【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 2 4
【補正方法】削除
【補正の内容】

【手続補正 1 3】
【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】削除
【補正の内容】
【手続補正 1 4】
【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】削除
【補正の内容】
【手続補正 1 5】
【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 6】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0 0 2 8
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正 1 7】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0 0 2 9
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正 1 8】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0 0 3 0
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正 1 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】削除
【補正の内容】
【手続補正 2 0】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0 0 3 2
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正 2 1】
【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】削除
【補正の内容】
【手続補正 2 2】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0 0 3 4
【補正方法】削除
【補正の内容】

【手続補正 2 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 3 5

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 2 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 3 6

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 2 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 3 7

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 2 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 5 3

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 1 5 3】

以下、この実施の形態にかかるスロットマシン 1 における処理について説明する。スロットマシン 1 においては、ゲームの処理が 1 ゲームずつ繰り返して行われることで遊技が進行されるものであるが、そのためには、遊技の進行が可能な状態となっていなければならない。遊技の進行が可能な状態であるためには、CPU 1 1 1 を含む制御部 1 1 0 が起動された状態で正常範囲の設定値が設定値ワーク 1 1 2 - 4 に格納されており、RAM 1 1 2 に格納されたデータに異常がないことが条件となる。