

【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29年10月12日 (2017.10.12)

【公開番号】特開2017-140087(P2017-140087A)

【公開日】平成29年8月17日 (2017.8.17)

【年通号数】公開・登録公報2017-031

【出願番号】特願2016-21778(P2016-21778)

【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29年8月29日 (2017.8.29)

【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】

抽選テーブルを用いて当選番号を決定可能な抽選手段と、
設定値情報を記憶する所定の記憶領域を有する記憶手段と、を有し、
特定条件を満たした場合には、設定変更モードに移行可能とし、
設定変更モードでは、前記所定の記憶領域に記憶する設定値情報として「0」～「N」
(但し、Nは数値)の範囲内の値を選択可能とし、
前記抽選手段により所定の当選番号が当選したか否かを判定する場合には、前記抽選テ
ーブルの所定のアドレスと設定値情報とに基づいてアドレスを指定し、乱数値と比較する
情報を取得可能とする

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

抽選テーブルを用いて当選番号を決定可能な抽選手段と、
設定値情報を記憶する所定の記憶領域を有する記憶手段と、を有し、
特定条件を満たした場合には、設定変更モードに移行可能とし、
設定変更モードでは、前記所定の記憶領域に記憶する設定値情報として「0」～「N」
(但し、Nは数値)の範囲内の値を選択可能とし、
前記所定の記憶領域に「M (Mは「0」～「N」の範囲内の数値)」が記憶されている
状況下において、前記抽選手段により所定の当選番号が当選したか否かを判定する場合に
は、前記抽選テーブルの所定のアドレスに「2 × M」に対応する値を加算することによっ
てアドレスを指定し、乱数値と比較する情報を取得可能とする

ことを特徴とする遊技機。

【手続補正 2】

【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】

前記課題を解決するために、本発明に係る遊技機は、抽選テーブルを用いて当選番号を

決定可能な抽選手段と、設定値情報を記憶する所定の記憶領域を有する記憶手段と、を有し、特定条件を満たした場合には、設定変更モードに移行可能とし、設定変更モードでは、前記所定の記憶領域に記憶する設定値情報として「0」～「N」（但し、Nは数値）の範囲内の値を選択可能とし、前記抽選手段により所定の当選番号が当選したか否かを判定する場合には、前記抽選テーブルの所定のアドレスと設定値情報とに基づいてアドレスを指定し、乱数値と比較する情報を取得可能とすることを特徴とする。

また、本発明に係る遊技機は、抽選テーブルを用いて当選番号を決定可能な抽選手段と、設定値情報を記憶する所定の記憶領域を有する記憶手段と、を有し、特定条件を満たした場合には、設定変更モードに移行可能とし、設定変更モードでは、前記所定の記憶領域に記憶する設定値情報として「0」～「N」（但し、Nは数値）の範囲内の値を選択可能とし、前記所定の記憶領域に「M（Mは「0」～「N」の範囲内の数値）」が記憶されている状況下において、前記抽選手段により所定の当選番号が当選したか否かを判定する場合には、前記抽選テーブルの所定のアドレスに「 $2 \times M$ 」に対応する値を加算することによってアドレスを指定し、乱数値と比較する情報を取得可能とすることを特徴とする。

また、本発明に係る遊技機の変形例は、遊技の進行を制御する主制御手段と、演出を実行する副制御手段と、を有し、前記主制御手段は、設定値が表示可能な表示手段と、設定値を記憶する第1の記憶領域、及び、設定値を前記表示手段に表示するための情報を記憶する第2の記憶領域を有する第1の記憶手段と、所定の条件を満たしたときに、第1の記憶領域は初期化せず、第2の記憶領域を含む所定の範囲を初期化する初期化手段と、を有し、前記初期化手段により前記記憶手段が初期化された後に、所定のウェイト処理を実行し、当該所定のウェイト処理を実行しているときに、割込処理により、設定値変更モードが開始されたことを示す特定情報を前記副制御手段に送信可能とし、設定値変更モードでは、第1の記憶領域に記憶されているデータを第2の記憶領域に記憶し、設定変更ボタンが操作されたことに基づいて「0」～「N」（但し、Nは1以上の整数）の範囲内で、更新されたデータを第2の記憶領域に記憶し、特定の操作手段が操作されたことに基づいて、第2の記憶領域に記憶されているデータを第1の記憶領域に記憶し、前記所定の処理として、第2の記憶領域に記憶されている値に「1」を加算した値に基づいて前記表示手段に設定値を表示する処理を実行し、前記副制御手段は、第2の記憶手段を有し、前記主制御手段から前記特定情報を受信したに基づいて、第2の記憶手段の初期化を実行可能に構成することができる。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

また、本発明に係る遊技機の変形例は、遊技の進行を制御する主制御手段と、演出を実行する副制御手段と、を有し、前記主制御手段は、設定値が表示可能な表示手段と、設定値を記憶する第1の記憶領域、及び、設定値を前記表示手段に表示するための情報を記憶する第2の記憶領域を有する第1の記憶手段と、所定の条件を満たしたときに、第1の記憶領域は初期化せず、第2の記憶領域を含む所定の範囲を初期化する初期化手段と、を有し、前記初期化手段により前記記憶手段が初期化された後に、所定のウェイト処理を実行し、当該所定のウェイト処理を実行しているときに、割込処理により、設定値変更モードが開始されたことを示す特定情報を前記副制御手段に送信可能とし、設定値変更モードでは、第1の記憶領域に記憶されているデータを第2の記憶領域に記憶し、設定変更ボタンが操作されたことに基づいて、所定のレジスタに記憶されているデータを「0」～「N」（但し、Nは1以上の整数）の範囲内で更新し、前記所定のレジスタに記憶されているデータを第2の記憶領域に記憶し、特定の操作手段が操作されたことに基づいて、第2の記憶領域に記憶されているデータを第1の記憶領域に記憶し、前記所定の処理として、第2の記憶領域に記憶されている値に「1」を加算した値に基づいて前記表示手段に設定値を表

示する処理を実行し、前記副制御手段は、第2の記憶手段を有し、前記主制御手段から前記特定情報を受信したことに基づいて、第2の記憶手段の初期化を実行可能に構成することができる。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0236

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0236】

- 設定値更新処理S5800 -

設定値更新処理S5800を説明する前に、本実施形態に係るスロットマシン1における設定値について説明する。上述したように、本実施形態においては、設定変更処理S517が実行されると、RAM104のF000(H)に記憶されている設定値データを読み出し、設定値表示器74にその設定値データに対応した設定値を表示し、リセット/設定スイッチ37が操作される(押下される)毎に、設定値を更新して行くように構成されている。ここで、設定値は1～Nの整数で表される。本実施形態では、「1, 2, 3, 4, 5, 6」の6段階(N=6)に設定されているが、この構成に限定されることはない(例えば、N=3としてもよい)。また、この設定値に対応してRAM104に記憶される設定値データは0～N-1の整数で管理されるように構成されている。例えば、上述の例では、設定値データが「0」のときは、設定値は「1」として表示され、設定値データが「5」のときは、設定値は「6」として表示される。なお、設定値と設定値データの関係も上記説明に限定されることはなく、変形例については後述する。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0254

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0254】

図27に示すように、抽選判定処理S5100において、主制御手段100は、再遊技役又は入賞役の抽選判定であるか否かを判断し(ステップS5101)、再遊技役又は入賞役の抽選判定であるときは、その条件装置内部抽選アドレステーブルの最初の検索番号をセットする(ステップS5102)。例えば、再遊技役の抽選判定であって、再遊技役の確率データが図8に示す順序に設定されている場合、検索番号として「1」が設定される。次に設定値別の確率データがあるか否かを判断し(ステップS5103)、設定値別の確率データがないときは、現在設定されている検索番号に基づいて設定値共通の確率データを取得し(ステップS5104)、設定値別の確率データがあるときは、設定値を取得し(ステップS5105)、この設定値と現在設定されている検索番号に基づいて設定値別の確率データを取得する(ステップS5106)。また、役抽選処理S5080のステップS5084でセットした役抽選用乱数値(第3の乱数値)を読み込み(ステップS5107)、この役抽選用乱数値から現在の検索番号の確率データを減算し(ステップS5108)、確率データが減算された役抽選用乱数値を保存する(ステップS5109)。そして、主制御手段100は、現在の役抽選用乱数値が0より小さいかを判断し(ステップS5110)、役抽選用乱数値が0以上のときは、検索番号に1を加算し(ステップS5111)、全ての検索番号について検索が終了したか否かを判断し(ステップS5112)、当否判定が終了していないときは、ステップS5107に戻り上記の処理を繰り返す。ここで、設定値別の確率データがあると判断した場合(上述したステップS5103でYesと判断されたとき)の処理では、設置値データを用いた抽選を実行することとなる。このとき、ステップS5106で取得する確率データは、ROM105の第1プログラムのデータ領域に記憶されたテーブルの値である。例えば、検索番号34(当選番号32)の置数(当選確率)が、設定値「1」のとき「204」、設定値「2」のとき「2

05」、設定値「3」のとき「210」、設定値「4」のとき「210」、設定値「5」のとき「213」、設定値「6」のとき「215」である場合、ROM105のアドレスXに「204」、X+1に「205」、X+2に「210」、X+3に「210」、X+4に「213」、X+5に「215」が記憶されている。このような場合、確率データのテーブルの先頭アドレス（上述の例では「X」）を指定し（例えば、HLレジスタに記憶し）、RAM104に記憶されている設定値データをオフセット値として記憶し（例えば、Aレジスタに記憶し）、先頭アドレスとオフセット値との演算処理（例えば、HLレジスタとAレジスタの値を加算する処理）によって指定されるアドレスのデータを確率データとして取得することができる。このような場合、RAM104に記憶されている設定値データが、「0」から始まる値（本実施形態では「0」～「5」）で記憶されることにより、設定値データをオフセット値としてそのまま利用することができる。例えば、設定値データ「1」から始まる値（設定値データが「1」～「6」）の場合には、オフセット値として利用するには、設定値データを「1」減算してからテーブルを選択する必要がある。よって、設定値ごとに確率が異なる場合の抽選処理において、設定値データを「0」から記憶することにより、簡易な処理で実行することができる。なお、確率データを取得する演算処理は、これに限られるものではない。例えば、確率データが2バイトで表現される（十進数で256～65535）場合には、設定値データを2倍した値をオフセット値とすることでより、対応した確率データを取得することができる。また、AT抽選等の別の抽選処理であって、確率データが設定値ごとに異なる場合であっても、同様なデータテーブル構成、演算処理によって同等の効果を発揮することができる。

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0328

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0328】

なお、この第1の変形例においては、LED表示処理S5600により設定値表示器74に設定値を表示するときは、ステップS5610においてRAM104から取得する設定値データは、設定値データ「F000(H)」ではなく、表示用設定値データ「F038(H)」である。この場合も、表示用設定値データには0～5の範囲のデータが格納されているため、表示用設定値データは表示用設定値データに1を加算した値である（Aレジスタに記憶された表示用設定値データに「1」を加算する）。また、設定値エラーチェック処理S5740においては、RAM104の設定値データ（「F000(H)」）がチェックされる。