

【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27年9月17日(2015.9.17)

【公開番号】特開2014-54295(P2014-54295A)

【公開日】平成26年3月27日(2014.3.27)

【年通号数】公開・登録公報2014-016

【出願番号】特願2012-199276(P2012-199276)

【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 F

A 6 3 F 5/04 5 1 2 D

【手続補正書】

【提出日】平成27年7月31日(2015.7.31)

【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】

複数種類の図柄を表示した複数のリールと、  
前記リールの回転を停止させるときに遊技者が操作するストップスイッチと、  
遊技の進行を制御するメイン制御手段と、  
演出の出力を制御するサブ制御手段と  
を備え、  
前記メイン制御手段は、  
役の抽選を行う役抽選手段と、  
前記役抽選手段による役の抽選結果に基づいて、操作された前記ストップスイッチに対応する前記リールを停止制御するリール制御手段と

を備え、  
前記役抽選手段により抽選される役として、特別役と、前記ストップスイッチの押し順に応じて遊技者にとって有利となる場合とならない場合とを有する所定の押し順小役とを有し、

前記メイン制御手段は、前記特別役に当選しているが前記特別役に対応する図柄の組合せが停止していない場合は前記特別役の当選情報を持ち越している内部中遊技とするように制御し、

前記サブ制御手段は、  
前記所定の押し順小役に当選した遊技で遊技者にとって有利となる前記ストップスイッチの所定の押し順を報知可能とする報知可能状態を有し、

前記報知可能状態として、有利遊技状態と、前記有利遊技状態に移行する前に実行される準備状態とを有し、

前記メイン制御手段により前記内部中遊技に制御されているとともに、前記サブ制御手段により前記準備状態に制御されており、前記所定の押し順小役に当選した遊技で前記所定の押し順で前記ストップスイッチが操作された場合は前記有利遊技状態に移行し、前記所定の押し順小役に当選した遊技で前記所定の押し順と異なる特定の押し順で前記ストップスイッチが操作された場合は前記有利遊技状態には移行しない状況下で、前記所定の押し順小役に当選した遊技で前記所定の押し順で前記ストップスイッチが操作された場合は

、前記有利遊技状態の開始を示す所定の信号を外部に送信すること  
ことを特徴とするスロットマシン。

【請求項 2】

請求項 1 において、  
前記所定の信号を外部に送信した後の遊技において、特定の条件を満たしたことに基  
いて、前記有利遊技状態の終了を示す特定の信号を外部に送信する  
ことを特徴とするスロットマシン。

【請求項 3】

請求項 2 において、  
前記所定の信号を外部に送信するときは、前記有利遊技状態の開始を示す所定のフリー  
ズ演出を実行する  
ことを特徴とするスロットマシン。

【請求項 4】

請求項 2 又は請求項 3 において、  
前記特定の信号を外部に送信するときは、前記有利遊技状態の終了を示す特定のフリー  
ズ演出を実行する  
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】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

本発明が解決しようとする課題は、サブ制御手段側で有利遊技状態（たとえば、AT遊  
技）を管理する場合において、メイン制御手段側で、有利遊技状態の開始を遊技者に知ら  
せることである。

【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】

本発明は、以下の解決手段によって、上述の課題を解決する。なお、カッコ書きにて、  
対応する実施形態を示す。

請求項 1 の発明は、

複数種類の図柄を表示した複数のリール（31）と、

前記リールの回転を停止させるときに遊技者が操作するストップスイッチ（42）と、

遊技の進行を制御するメイン制御手段（50）と、

演出の出力を制御するサブ制御手段（80）と

を備え、

前記メイン制御手段は、

役の抽選を行う役抽選手段（61）と、

前記役抽選手段による役の抽選結果に基づいて、操作された前記ストップスイッチに対  
応する前記リールを停止制御するリール制御手段（64）と

を備え、

前記役抽選手段により抽選される役として、特別役（MB）と、前記ストップスイッチ  
の押し順に応じて遊技者にとって有利となる場合とならない場合とを有する所定の押し順  
小役（たとえば、小役 3A + 小役 3B）とを有し、

前記メイン制御手段は、前記特別役に当選しているが前記特別役に対応する図柄の組合  
せが停止していない場合は前記特別役の当選情報を持ち越している内部中遊技とするよう

に制御し、

前記サブ制御手段は、

前記所定の押し順小役に当選した遊技で遊技者にとって有利となる前記ストップスイッチの所定の押し順（たとえば、左第一停止の押し順）を報知可能とする報知可能状態（ＡＴ準備中及びＡＴ遊技）を有し、

前記報知可能状態として、有利遊技状態（ＡＴ遊技）と、前記有利遊技状態に移行する前に実行される準備状態（ＡＴ準備中）とを有し、

前記メイン制御手段により前記内部中遊技に制御されているとともに、前記サブ制御手段により前記準備状態に制御されており、前記所定の押し順小役に当選した遊技で前記所定の押し順で前記ストップスイッチが操作された場合は前記有利遊技状態に移行し、前記所定の押し順小役に当選した遊技で前記所定の押し順と異なる特定の押し順（たとえば、左第一停止以外の押し順）で前記ストップスイッチが操作された場合は前記有利遊技状態には移行しない状況下（メインカウンタ－７０aのカウント値が「＋３５」のとき）で、前記所定の押し順小役に当選した遊技で前記所定の押し順で前記ストップスイッチが操作された場合は、前記有利遊技状態の開始を示す所定の信号（ＡＴ遊技の開始を示す外端信号）を外部に送信する

ことを特徴とする。

【手続補正４】

【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】

請求項２の発明は、請求項１において、

前記所定の信号を外部に送信した後の遊技において、特定の条件を満たした（メインカウンタ－７０aのカウント値が「０」になった）ことに基づいて、前記有利遊技状態の終了を示す特定の信号（ＡＴ遊技の終了を示す外端信号）を外部に送信する

ことを特徴とする。

【手続補正５】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】０００９

【補正方法】変更

【補正の内容】

【０００９】

請求項３の発明は、請求項２において、

前記所定の信号を外部に送信するときは、前記有利遊技状態の開始を示す所定のフリーズ演出（ＡＴ開始フリーズ）を実行する

ことを特徴とする。

【手続補正６】

【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】

請求項４の発明は、請求項２又は請求項３において、

前記特定の信号を外部に送信するときは、前記有利遊技状態の終了を示す特定のフリーズ演出（ＡＴ終了フリーズ）を実行する

ことを特徴とする。

【手続補正７】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】 0 0 1 1

【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 1 2

【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 1 3

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 1 3 】

本発明によれば、所定の押し順小役に当選した遊技で所定の押し順でストップスイッチが操作された場合は有利遊技状態（たとえば、A T 遊技）に移行する状況下で、所定の押し順小役に当選した遊技で所定の押し順でストップスイッチが操作された場合は、有利遊技状態の開始を示す所定の信号を外部に送信する。

これにより、サブ制御手段側で有利遊技状態を管理する場合において、メイン制御手段側で、有利遊技状態の開始を遊技者に知らせることができる。

【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 1 4

【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 2 5 3

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 2 5 3 】

同様に、第 2 実施形態において、A T 遊技の遊技回数を上乗せする期間を設け、その遊技期間では、小役 3 A 当選時ごとに、「0」又は「6」ゲームを上乗せするように制御する。この場合、小役 3 A 当選時の上乗せ数が「0」であるときは、メインカウンタ 7 0 a のカウント値を「1」減算する正解押し順を報知し、小役 3 A 当選時の上乗せ数が「6」であるときは、メインカウンタ 7 0 a のカウント値を「5」加算する正解押し順を報知することが挙げられる。

< 付記 >

本願の出願当初の請求項に係る発明（当初発明）が解決しようとする課題、当初発明に係る課題を解決するための手段及び当初発明の効果は、以下の通りである。

（a）当初発明が解決しようとする課題

従来のスロットマシンにおいて、サブ制御手段側で A T 遊技を実行するか否かを抽選等で決定したときに、メイン制御手段側で A T 遊技の実行に合わせて外端信号を送信する方法としては、以下の方法が知られている。

たとえば、サブ制御手段は、A T 遊技を実行したときは、複数回の遊技において、押し順不問リプレイの当選時に、画像表示装置で特定の押し順を報知する。メイン制御手段は、前記複数回の遊技において、押し順不問リプレイ当選時に前記特定の押し順でストップスイッチが操作されたときは、（A T 遊技が実行されたと判断し、）A T 遊技の実行に基づく外端信号を外部に送信する（たとえば、特開 2 0 1 2 - 0 2 4 2 2 2 号公報参照）。

なお、メイン制御手段側で A T 遊技の遊技回数を管理し、外端信号を送信するスロット

マシンについても知られている（たとえば、特開 2 0 0 5 - 0 1 3 2 8 2 号公報参照）。

しかし、特開 2 0 1 2 - 0 2 4 2 2 2 号公報の技術では、A T 遊技の突入時には外端信号を送信することができるが、メイン制御手段側で A T 遊技の開始・終了のタイミングを正確に把握することができないという問題がある。

また、特開 2 0 0 5 - 0 1 3 2 8 2 号公報の技術では、メイン制御手段側で A T 遊技の遊技回数を含めて A T 遊技の制御を管理する必要があるため、メイン制御手段側の記憶容量を圧迫するという問題がある。

当初発明が解決しようとする課題は、サブ制御手段側で特定遊技（A T 遊技等）を管理する場合において、メイン制御手段側で、特定遊技の開始及び終了のタイミングを正確に把握できるようにすることである。

（b）当初発明に係る課題を解決するための手段（なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。）

第 1 の解決手段は、

複数種類の図柄を表示した複数のリール（3 1）と、

前記リールの回転を停止させるときに遊技者が操作するストップスイッチ（4 2）と、

遊技の進行を制御するメイン制御手段（5 0）と、

演出の出力を制御するサブ制御手段（8 0）と

を備え、

前記メイン制御手段は、

役の抽選を行う役抽選手段（6 1）と、

前記ストップスイッチが操作されたときに、前記役抽選手段による役の抽選結果に基づいて、そのストップスイッチに対応する前記リールを停止制御するリール制御手段（6 4）と

を備え、

前記サブ制御手段は、遊技者にとって有利となる特定遊技（A T 遊技）を実行するか否かを決定し（A T サブ制御手段 8 2）、

前記サブ制御手段は、前記特定遊技の遊技回数を管理するサブカウンター（8 2 a）を備え、

前記サブ制御手段は、前記特定遊技を実行するときは、前記サブカウンターのカウント値の初期値として前記特定遊技の遊技回数に対応する値（「+ 4 0」）をセットし、

前記サブ制御手段は、前記特定遊技を実行することに決定したときは、役抽選結果 R 1 となった遊技（リプレイ当選時の遊技）において、所定の操作 x 1（第 1 実施形態では、たとえば右中左の押し順）で前記ストップスイッチを操作すべきことを遊技者に指示し、

前記メイン制御手段は、メインカウンター（7 0 a）を備え、

前記メイン制御手段は、役抽選結果 R 1 となった遊技において、所定の操作 x 1 で前記ストップスイッチが操作されたときは、前記メインカウンターのカウント値に所定数 C 1（「5」）を加算し、

前記サブ制御手段は、前記メインカウンターのカウント値が前記特定遊技の実行に対応する値（「+ 4 0」以上）となるまで、役抽選結果 R 1 となった遊技で所定の操作 x 1 を指示し、

前記メイン制御手段は、役抽選結果 R 1 となった遊技において、所定の操作 x 2（第 1 実施形態では、たとえば左中右の押し順）で前記ストップスイッチが操作されたときは前記メインカウンターのカウント値を所定数 C 2（「1」）だけ減算し、

前記サブ制御手段は、前記特定遊技の遊技回数に消化に伴って、前記サブカウンターのカウント値を減算し、

前記サブ制御手段は、前記メインカウンターのカウント値と前記サブカウンターのカウント値との差異に基づいて、役抽選結果 R 1 となった遊技において、前記メインカウンターのカウント値を C 1 だけ加算する所定の操作 x 1 又は前記メインカウンターのカウント値を C 2 だけ減算する所定の操作 x 2 を指示することを特徴とする。

第 2 の解決手段は、

複数種類の図柄を表示した複数のリール（３１）と、  
前記リールの回転を停止させるときに遊技者が操作するストップスイッチ（４２）と、  
遊技の進行を制御するメイン制御手段（５０）と、  
演出の出力を制御するサブ制御手段（８０）と  
を備え、  
前記メイン制御手段は、  
役の抽選を行う役抽選手段（６１）と、  
前記ストップスイッチが操作されたときに、前記役抽選手段による役の抽選結果に基づいて、そのストップスイッチに対応する前記リールを停止制御するリール制御手段（６４）と  
を備え、  
前記サブ制御手段は、遊技者にとって有利となる特定遊技（ＡＴ遊技）を実行するか否かを決定し、  
前記サブ制御手段は、前記特定遊技の遊技回数を管理するサブカウンター（８２ａ）を備え、  
前記サブ制御手段は、前記特定遊技を実行するときは、前記サブカウンターのカウント値の初期値として前記特定遊技の遊技回数に対応する値（「＋４０」）をセットし、  
前記サブ制御手段は、前記特定遊技を実行することに決定したときは、役抽選結果Ｒ１となった遊技（リプレイ当選時の遊技）において、所定の操作×１（第１実施形態では、たとえば右中左の押し順）で前記ストップスイッチを操作すべきことを遊技者に指示し、  
前記メイン制御手段は、メインカウンター（７０ａ）を備え、  
前記メイン制御手段は、役抽選結果Ｒ１となった遊技において、所定の操作×１で前記ストップスイッチが操作されたときは、前記メインカウンターのカウント値に所定数Ｃ１（「５」）を加算し、  
前記サブ制御手段は、前記メインカウンターのカウント値が前記特定遊技の実行に対応する値（「＋４０」以上）となるまで、役抽選結果Ｒ１となった遊技で所定の操作×１を指示し、  
前記メイン制御手段は、役抽選結果Ｒ１となった遊技において、所定の操作×３（第１実施形態では、たとえば中右左の押し順）で前記ストップスイッチが操作されたときは前記メインカウンターのカウント値を維持し、  
前記サブ制御手段は、前記特定遊技の遊技回数に消化に伴って、前記サブカウンターのカウント値を減算し、  
前記サブ制御手段は、前記メインカウンターのカウント値と前記サブカウンターのカウント値との差異に基づいて、役抽選結果Ｒ１となった遊技において、前記メインカウンターのカウント値をＣ１だけ加算する所定の操作×１又は前記メインカウンターのカウント値を維持する所定の操作×３を指示することを特徴とする。  
第３の解決手段は、第１又は第２の解決手段において、  
前記メイン制御手段は、前記メインカウンターのカウント値が前記特定遊技の実行に対応する値となったときは、前記特定遊技の実行に関する信号（外端信号）を外部に送信する信号送信手段（外端信号送信手段７０ｃ）を備えることを特徴とする。  
第４の解決手段は、第１又は第２の解決手段において、  
前記メイン制御手段は、前記ストップスイッチを含む操作スイッチの操作を所定時間受け付けないフリーズを実行するフリーズ制御手段（７０ｂ）を備え、  
前記フリーズ制御手段は、前記メインカウンターのカウント値が前記特定遊技の実行に対応する値となったときは、前記特定遊技の実行に基づくフリーズ（ＡＴ開始フリーズ）を行うことを特徴とする。  
（作用）  
当初発明においては、サブ制御手段側で、特定遊技を実行するか否かを決定し、特定遊技を実行することに決定したときは、役抽選結果Ｒ１となった遊技で、ストップスイッチの所定の操作×１を指示する。

役抽選結果 R 1 となった遊技で所定の操作 x 1 でストップスイッチが操作されると、メインカウンターは、カウント値に所定数 C 1 を加算する。

また、第 1 の解決手段においては、役抽選結果 R 1 となった遊技において、サブ制御手段は、所定の操作 x 2 を指示する場合がある。役抽選結果 R 1 となった遊技において所定の操作 x 2 でストップスイッチが操作されると、メイン制御手段は、メインカウンターのカウント値を所定数 C 2 だけ減算する。

同様に、第 2 の解決手段においては、役抽選結果 R 1 となった遊技において、サブ制御手段は、所定の操作 x 3 を指示する場合がある。役抽選結果 R 1 となった遊技において所定の操作 x 3 でストップスイッチが操作されると、メイン制御手段は、メインカウンターのカウント値を維持する。

( c ) 当初発明の効果

当初発明によれば、サブ制御手段側で、メイン制御手段側のメインカウンターのカウント値を制御することにより、メイン制御手段側で、特定遊技の開始及び終了のタイミングを正確に把握できるようになる。また、メイン制御手段側で、メインカウンターのカウント値に基づいて、特定遊技の遊技回数についても把握が可能となる。

さらにまた、たとえばメインカウンターのカウント値とサブカウンターのカウント値との間にズレが生じたときは、役抽選結果 R 1 となった遊技において所定の操作 x 2 又は x 3 を指示することで、そのズレを解消することができる。