

【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】令和 1 年 8 月 8 日 (2019.8.8)

【公開番号】特開 2019-93034 (P2019-93034A)

【公開日】令和 1 年 6 月 20 日 (2019.6.20)

【年通号数】公開・登録公報 2019-023

【出願番号】特願 2017-227384 (P2017-227384)

【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 D

【手続補正書】

【提出日】令和 1 年 6 月 26 日 (2019.6.26)

【手続補正 1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 8

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 8】

上記した目的を達成するために、本発明にかかる遊技機は、遊技の進行に関する制御を行うメイン制御手段と、前記メイン制御手段から送信された情報に基づき遊技の進行に合わせて演出の制御を行うサブ制御手段とを備える遊技機において、前記メイン制御手段は、遊技状態を制御する遊技制御手段と、特定役を少なくとも含む複数の役のうちのいずれの役に当選したか否かを決定する役抽選を行う役抽選手段とを含み、前記特定役に当選するときは、遊技者に有利な有利遊技状態の付与を伴うときと、伴わないときがあり、前記メイン制御手段は、さらに、前記遊技状態が特定終了条件を満たすと終了する特定遊技状態である場合において、前記特定役に当選し、前記有利遊技状態の付与を伴うときは、必ず特典を付与する特典付与手段を備え、前記サブ制御手段は、前記遊技状態に応じて演出ステージの制御を行うステージ制御手段と、前記特定役に当選している役抽選結果に基づき、前記有利遊技状態の付与可能性を煽る複数遊技に亘る連続演出を行う演出制御手段とを備え、前記演出制御手段は、前記有利遊技状態の付与がされていないときに前記連続演出を行っていても、当該連続演出中に再度前記特定役に当選し、前記有利遊技状態の付与を伴うときは、当該連続演出により前記有利遊技状態の付与がされたことを報知するように演出を変更し、前記連続演出には、前記演出ステージが前記特定遊技状態であることを示唆する特定ステージであることを条件に選択される特別連続演出があり、前記遊技制御手段は、前記特定役に当選している役抽選結果に基づき前記特別連続演出が行われることになっても、当該特別連続演出中に前記特定遊技状態が終了しないようにする特殊制御を行うことを特徴としている。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 9

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 9】

この構成によると、特定遊技状態が終了する間際に特定遊技状態であることを示唆する特定ステージであることを条件に選択される特別連続演出が行われることになっても、当該特別演出中に特定遊技状態が終了しないようにしているので、特別連続演出中のゲームのどのタイミングで特定役に当選しても、有利遊技状態の付与を伴うときは、必ず特典が

付与されるので、特別連続演出の発生率を変更することなく、遊技者に違和感を与えることなく特別連続演出を楽しませることができ、特別連続演出の発生時の遊技者の興趣の低下を防ぐことができる。また、少なくとも特定役に当選し、特別役に当選していない役抽選結果に基づき特別連続演出が実行されると仮にしても、当該特別連続演出中に特別役に当選しても特典が付与されないという不具合の発生を防ぐことができる。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0046

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0046】

また、遊技制御手段 100 はスロットマシン 1 の非有利区間、有利区間（高確状態 / 超高確状態、AT 準備中、AT 期間中）の遊技状態の制御について後述するように制御を行う。なお、この制御を行う遊技制御手段 100 の機能が、本発明の「遊技制御手段」の一部の機能に相当する。

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0117

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0117】

ここで、遊技制御手段 100 によるスロットマシン 1 の非有利区間、有利区間（高確状態 / 超高確状態、AT 準備中、AT 期間中）の遊技状態の制御について説明する。

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0180

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0180】

（10）高確 / 超高確残遊技数更新手段 109

図 4 の高確 / 超高確残遊技数更新手段 109 は、高確状態、超高確状態において、連続演出が行われる可能性のある当選役グループ「チェリー」（識別番号 16）、当選役グループ「スイカ A」（識別番号 19）、当選役グループ「スイカ B」（識別番号 22）に当選した場合、高確 / 超高確残遊技数カウンタ 653 の値に 5 加算する。なお、加算値は、後述する連続演出 A ~ C 中に高確状態、超高確状態が終了しないように、連続演出 A ~ C が連続して行われる最大のゲーム数 5 と等しい値としている。なお、加算値はこれに限定されるものではなく、例えば、連続演出 A ~ C が連続して行われるゲーム数 5 より大きいとしてもよい。この高確 / 超高確残遊技数更新手段 109 による高確 / 超高確残遊技数カウンタ 653 の値に 5 加算する処理が、本発明の「特殊制御」に相当し、高確 / 超高確残遊技数更新手段 109 は本発明の「遊技制御手段」の機能の一部に相当する。

【手続補正 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0181

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0181】

なお、遊技制御手段 100 は、高確状態又は超高確状態でゲームが行われる毎に、高確 / 超高確残遊技数カウンタ 653 の値を 1 デクリメントする。そして、遊技制御手段 100 は、高確 / 超高確残遊技数カウンタ 653 の値が 0 になるまでのゲーム（高確 / 超高確残遊技数カウンタ 653 の値が 0 になったゲームを含む）で、AT 初期ゲーム数が付与さ

れた場合には、高確 / 超高確残遊技数カウンタ 6 5 3 の値を 0 にし、A T 初期ゲーム数が付与されたゲームで高確状態又は超高確状態を終了し、次のゲームから有利区間の A T 準備中になるように、スロットマシン 1 の遊技状態の制御を行う。または、遊技制御手段 1 0 0 は、高確 / 超高確残遊技数カウンタ 6 5 3 の値を 1 デクリメントすることにより高確 / 超高確残遊技数カウンタ 6 5 3 の値が 0 になった場合、当該 0 になったゲームで A T 初期ゲーム数が付与されなければ、1 回だけ A T 遊技が行われると、A T 遊技が行われた次のゲームから非有利区間になるように、スロットマシン 1 の遊技状態の制御を行う。なお、高確 / 超高確残遊技数カウンタ 6 5 3 の値が本発明の「遊技数特定データ」に相当し、高確 / 超高確残遊技数カウンタ 6 5 3 の値「0」が本発明の「規定値」に相当し、高確 / 超高確残遊技数カウンタ 6 5 3 の値が「0」になることが本発明の「特定終了条件」に相当する。

【手続補正 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 9 4

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 1 9 4】

( 1 3 ) 報知態様制御手段 1 1 2

図 4 の報知態様制御手段 1 1 2 は、役抽選手段 1 0 5 の役抽選結果やスロットマシン 1 の状態（非 A T 期間中、A T 期間中）などに基づいて、報知用表示器 6 0 での報知態様を決定し、決定した報知態様に従って報知用表示器 6 0 の表示を制御するものである。報知態様制御手段 1 1 2 が決定した報知態様については、コマンド作成手段 1 1 6 によりその種類を特定可能なコマンドが作成され、サブ制御基板 7 3 に送信される。例えば、A T 期間中（有利 R T（R T 2））に押し順ベル、昇格リプレイ 1 ~ 6、転落リプレイ 1 ~ 3 などに内部当選した場合は、有利な押し順を報知するという報知態様に決定する。なお、この実施形態では、報知用表示器 6 0 の 2 つの 7 セグメント L E D のうちの一方は、ストップスイッチ 2 1 L，2 1 M，2 1 R の停止操作が行われると次の停止操作を示唆する報知態様に变化するように構成されている。これに対して、他方の 7 セグメント L E D は、報知態様の種類を特定するためのもので、報知してから最終停止まで同一の報知を継続するように構成されている。押し順を報知する方法としては、例えば、7 つのセグメントうちの特定セグメントのみを点灯させると、左ストップスイッチ 2 1 L、特定セグメントとは異なる他のセグメントのみを点灯させると中ストップスイッチ 2 1 M というように、セグメントの点灯箇所とストップスイッチ 2 1 L，2 1 M，2 1 R の種類とを対応させておき、押し順報知の際は、対応するセグメントを点灯させる。

【手続補正 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 2 3 0

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 2 3 0】

c ) 連続演出変更手段 2 0 1 c

役抽選手段 1 0 5 の役抽選により当選役グループ「赤 7 ビッグ + チェリー」（識別番号 1 7）、当選役グループ「B A R ビッグ + チェリー」（識別番号 1 8）、当選役グループ「赤 7 ビッグ + スイカ A」（識別番号 2 0）、当選役グループ「B A R ビッグ + スイカ A」（識別番号 2 1）、当選役グループ「赤 7 ビッグ + スイカ B」（識別番号 2 3）に当選する。連続演出変更手段 2 0 1 c は、この状況を、メイン C P U 6 1 のコマンド送信手段 1 1 7 からサブ C P U 7 1 のコマンド受信手段 2 0 0 に送信されるコマンドにより判別することができる。

【手続補正 9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】 0 2 3 6

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 2 3 6 】

( 演出 )

図 1 6 ( a ) ~ ( c ) を用いてスロットマシン 1 の演出例について説明する。図 1 6 ( a ) ~ ( c ) の各例では、当選役グループ「チェリー」( 識別番号 1 6 ) に当選し、遊技制御手段 1 0 0 はスロットマシン 1 の遊技状態を高確 / 超高確抽選手段 1 0 8 により選択された有利区間の高確状態又は超高確状態に移行する制御を行い、表示制御手段 2 0 2 は背景抽選手段 2 0 1 a により選択された夕方ステージ又は夜ステージに移行する制御が行われた後のものである。

【手続補正 1 0 】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 2 5 5

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 2 5 5 】

また、背景抽選手段 2 0 1 a、連続演出抽選手段 2 0 1 b、連続演出変更手段 2 0 1 c の機能をサブ CPU 7 1 により実現する代わりに、メイン CPU 6 1 により実現するようにしてもよい。この場合、メイン CPU 6 1 により実現される背景抽選手段 2 0 1 a、連続演出抽選手段 2 0 1 b、連続演出変更手段 2 0 1 c の処理結果を示すコマンドをコマンド作成手段 1 1 6 により作成し、当該作成されたコマンドをコマンド送信手段 1 1 7 からコマンド受信手段 2 0 0 に送信し、でメイン CPU 6 1 からサブ CPU 7 1 に送信し、演出内容決定手段 2 0 1 はコマンド内容に従って演出ステージ( 昼ステージ、夕方ステージ、夜ステージ ) や、連続演出( 連続演出 A , B , C ) や、連続演出の変更の決定を行って、この決定結果に基づいて表示制御手段 2 0 2 の液晶表示器 2 7 の表示内容を変更するようにしてもよい。なお、この場合、演出内容決定手段 2 0 1 及び表示制御手段 2 0 2 の機能の一部が本発明の「ステージ制御手段」に相当し、演出内容決定手段 2 0 1 及び表示制御手段 2 0 2 の機能の一部が本発明の「演出制御手段」に相当する。

【手続補正 1 1 】

【補正対象書類名】 特許請求の範囲

【補正対象項目名】 請求項 1

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【請求項 1 】

遊技の進行に関する制御を行うメイン制御手段と、前記メイン制御手段から送信された情報に基づき遊技の進行に合わせて演出の制御を行うサブ制御手段とを備える遊技機において、

前記メイン制御手段は、

遊技状態を制御する遊技制御手段と、

特定役を少なくとも含む複数の役のうちのいずれの役に当選したか否かを決定する役抽選を行う役抽選手段と

を含み、

前記特定役に当選するときは、遊技者に有利な有利遊技状態の付与を伴うときと、伴わないときがあり、

前記メイン制御手段は、さらに、

前記遊技状態が特定終了条件を満たすと終了する特定遊技状態である場合において、前記特定役に当選し、前記有利遊技状態の付与を伴うときは、必ず特典を付与する特典付手段

を備え、

前記サブ制御手段は、  
前記遊技状態に応じて演出ステージの制御を行うステージ制御手段と、  
前記特定役に当選している役抽選結果に基づき、前記有利遊技状態の付与可能性を煽る複数遊技に亘る連続演出を行う演出制御手段と  
を備え、  
前記演出制御手段は、前記有利遊技状態の付与がされていないときに前記連続演出を行っていても、当該連続演出中に再度前記特定役に当選し、前記有利遊技状態の付与を伴うときは、当該連続演出により前記有利遊技状態の付与がされたことを報知するように演出を変更し、  
前記連続演出には、前記演出ステージが前記特定遊技状態であることを示唆する特定ステージであることを条件に選択される特別連続演出があり、  
前記遊技制御手段は、前記特定役に当選している役抽選結果に基づき前記特別連続演出が行われることになっても、当該特別連続演出中に前記特定遊技状態が終了しないようにする特殊制御を行う  
ことを特徴とする遊技機。