

【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28年3月10日(2016.3.10)

【公開番号】特開2016-16255(P2016-16255A)

【公開日】平成28年2月1日(2016.2.1)

【年通号数】公開・登録公報2016-007

【出願番号】特願2014-142672(P2014-142672)

【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】平成27年12月24日(2015.12.24)

【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】

複数種類の図柄を可変表示する複数のリールと、

遊技の進行を制御する主制御手段と、

演出を制御する副制御手段と、を備え、

前記主制御手段は、

成立すると所定数の遊技媒体が払い出されるように設定された入賞役、成立すると新たに遊技媒体を投入することなく次の遊技が実行可能となる再遊技役、を含む複数の遊技役の中から、成立することが許容される遊技役を選出する役決定処理を行い、

前記役決定処理により選出した入賞役が成立したときは、成立した入賞役に応じた遊技媒体の払出数の情報を含んだ払出数コマンドを前記副制御手段に送信し、遊技媒体を順次払い出すとともに、各遊技媒体を払い出すごとに、払出数をカウントするための払出数カウンタの値を更新し、払出数カウンタの値を更新したという情報を含んだ払出数更新コマンドを前記副制御手段に送信し、

前記副制御手段は、

前記払出数コマンドを受信したときは、遊技媒体の獲得総数をカウントするための獲得総数カウンタの値を更新し、前記払出数更新コマンドを受信すごとに、各遊技媒体が払い出されたときの獲得総数の各経過値を算出し、算出した獲得総数の各経過値を画像表示装置に表示させ、

前記役決定処理により再遊技役が選出され再遊技役が成立したときは、前記画像表示装置に表示されている獲得総数を更新せず、前記役決定処理により再遊技役が選出され再遊技役が成立した後にスタートレバーの操作がなされたときも、前記画像表示装置に表示されている獲得総数を更新しない、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】0017

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0017】

上記目的を達成するため本発明に係る下記のスロットマシンは、以下のような特徴を備

えている。なお、以下の特徴構成の説明では、後述する実施形態において対応する構成の一例を括弧書きで示している。

請求項 1 に係るスロットマシンは、複数種類の図柄を可変表示する複数のリール（例えば、リール 3 a , 3 b , 3 c ）と、遊技の進行を制御する主制御手段と、演出を制御する副制御手段と、を備え、主制御手段は、成立すると所定数の遊技媒体（例えば、遊技メダル）が払い出されるように設定された入賞役（例えば、小役）、成立すると新たに遊技媒体を投入することなく次の遊技が実行可能となる再遊技役、を含む複数の遊技役の中から、成立することが許容される遊技役を選出する役決定処理を行い、役決定処理により選出した入賞役が成立したときは、成立した入賞役に応じた遊技媒体の払出数の情報を含んだ払出数コマンドを副制御手段に送信し、遊技媒体を順次払い出すとともに、各遊技媒体を払い出すごとに、払出数をカウントするための払出数カウンタ（例えば、W I N 管理カウンタ C 1 3 ）の値を更新し、払出数カウンタの値を更新したという情報を含んだ払出数更新コマンドを副制御手段に送信し、副制御手段は、前記払出数コマンドを受信したときは、遊技媒体の獲得総数をカウントするための獲得総数カウンタ（例えば、G E T 制御カウンタ C 2 1 ）の値を更新し、前記払出数更新コマンドを受信するごとに、各遊技媒体が払い出されたときの獲得総数の各経過値を算出し、算出した獲得総数の各経過値を画像表示装置に表示させ、役決定処理により再遊技役が選出され再遊技役が成立したときは、画像表示装置に表示されている獲得総数を更新せず、役決定処理により再遊技役が選出され再遊技役が成立した後にスタートレバーの操作がなされたときも、画像表示装置に表示されている獲得総数を更新しない、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】0 0 1 8

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 8】

参考の第 1 のスロットマシンは、複数種類の図柄を可変表示する複数のリール（例えば、リール 3 a , 3 b , 3 c ）と、遊技の進行を制御する主制御手段と、演出を制御する副制御手段と、を備え、副制御手段は、第 1 副制御手段（例えば、サブメイン制御手段 2 0 0 A ）と第 2 副制御手段（例えば、サブサブ制御手段 2 0 0 B ）とを有し、主制御手段は、成立すると所定数の遊技媒体（例えば、遊技メダル）が払い出されるように設定された入賞役（例えば、小役）を含む複数の遊技役の中から、成立することが許容される遊技役を選出する役決定処理を行い、役決定処理により選出した入賞役が成立したときは、成立した入賞役に応じた遊技媒体の払出数の情報を含んだ払出数コマンドを第 1 副制御手段に送信し、第 1 副制御手段は、前記払出数コマンドを受信したときは、遊技媒体の獲得総数をカウントするための獲得総数カウンタの値を更新し、更新後の獲得総数の値の情報を含んだ獲得総数値コマンドを第 2 副制御手段に送信し、遊技中に供給電圧が所定値以下に低下する電源断が発生し当該電源断から復帰したときは、電源断時における獲得総数の値の情報を含んだコマンドを前記獲得総数値コマンドとして第 2 副制御手段に送信し、第 2 副制御手段は、前記獲得総数値コマンドを受信したときは、更新後の獲得総数の値と更新前の獲得総数の値とを用いて所定の演算処理を行い、当該演算処理に応じて、獲得総数の表示値を更新する獲得総数値更新演出を画像表示装置に表示させる、ことを特徴とする。