

【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 3 年 6 月 17 日 (2021.6.17)

【公開番号】特開 2021-488 (P2021-488A)

【公開日】令和 3 年 1 月 7 日 (2021.1.7)

【年通号数】公開・登録公報 2021-001

【出願番号】特願 2020-156805 (P2020-156805)

【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 5/04 6 2 0

A 6 3 F 5/04 6 1 1 B

【手続補正書】

【提出日】令和 3 年 4 月 28 日 (2021.4.28)

【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】

メイン制御手段を備え、

メイン制御手段は、所定の記憶手段を備え、

所定の記憶手段は、第 1 の種類に関する当選情報を記憶可能な第 1 記憶領域と、第 2 の種類に関する当選情報を記憶可能な第 2 記憶領域とを有し、

メイン制御手段は、最小遊技時間が経過したことを判定するための判定処理を実行可能とし、

メイン制御手段は、

特別遊技状態の開始条件を満たしたことに基づいて、特別遊技状態を開始するように制御し、

特別遊技状態では、特別役物の作動を可能とし、

特別遊技状態の終了条件を満たしていない場合において、特別役物の終了条件を満たしたときは特別役物の作動を終了し、所定期間の待機処理を実行した後に、再度、特別役物の作動を開始可能とし、

メイン制御手段は、特別遊技状態において特別役物が作動していない前記所定期間において複数回の割込み処理を実行可能とし、

メイン制御手段は、特別遊技状態において特別役物が作動していない前記所定期間で実行される割込み処理では、特別遊技状態であり、かつ、特別役物が作動していないことを示す試験信号を出力するための処理を実行可能とし、

メイン制御手段は、特別遊技状態において特別役物が作動していない前記所定期間において、特別遊技状態であり、かつ、特別役物が作動していないことを示す試験信号を出力するための処理を複数回実行可能とし、

メイン制御手段は、前記判定処理によって最小遊技時間が経過したと判定した後に、第 1 記憶領域に記憶された第 1 の種類に関する当選情報に基づいた試験信号（特定ビットは「1」、所定ビットは「0」）を出力するための処理を実行可能とし、その後、第 2 記憶領域に記憶された第 2 の種類に関する当選情報に基づいた試験信号（前記特定ビットは「0」、前記所定ビットは「1」）を出力するための処理を実行可能とする

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】

従来のスロットマシンとして、ボーナス遊技状態を有しているものが知られている。

【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】

しかしながら、ボーナス遊技状態に関する試験信号に関する記載はない。本発明は、ボーナス遊技状態に関する正しい試験信号を出力するための処理を実行することができる遊技機の提供を目的としている。

【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】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】0009

【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】0010

【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】0011

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0011】

上述した課題を解決するために、本発明は、

メイン制御手段を備え、

メイン制御手段は、所定の記憶手段を備え、

所定の記憶手段は、第1の種類に関する当選情報を記憶可能な第1記憶領域と、第2の種類に関する当選情報を記憶可能な第2記憶領域とを有し、

メイン制御手段は、最小遊技時間が経過したことを判定するための判定処理を実行可能とし、

メイン制御手段は、

特別遊技状態の開始条件を満たしたことに基づいて、特別遊技状態を開始するように制

御し、

特別遊技状態では、特別役物の作動を可能とし、

特別遊技状態の終了条件を満たしていない場合において、特別役物の終了条件を満たしたときは特別役物の作動を終了し、所定期間の待機処理を実行した後に、再度、特別役物の作動を開始可能とし、

メイン制御手段は、特別遊技状態において特別役物が作動していない前記所定期間において複数回の割り込み処理を実行可能とし、

メイン制御手段は、特別遊技状態において特別役物が作動していない前記所定期間で実行される割り込み処理では、特別遊技状態であり、かつ、特別役物が作動していないことを示す試験信号を出力するための処理を実行可能とし、

メイン制御手段は、特別遊技状態において特別役物が作動していない前記所定期間において、特別遊技状態であり、かつ、特別役物が作動していないことを示す試験信号を出力するための処理を複数回実行可能とし、

メイン制御手段は、前記判定処理によって最小遊技時間が経過したと判定した後に、第1記憶領域に記憶された第1の種類に関する当選情報に基づいた試験信号（特定ビットは「1」、所定ビットは「0」）を出力するための処理を実行可能とし、その後、第2記憶領域に記憶された第2の種類に関する当選情報に基づいた試験信号（前記特定ビットは「0」、前記所定ビットは「1」）を出力するための処理を実行可能とする
ことを特徴とする。

【手続補正8】

【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】

なお、本実施形態において、「操作態様」とは、ストップスイッチを操作するタイミングや、ストップスイッチを操作する順番のことをいう。なお、ストップスイッチを操作するタイミングの報知態様としては、いわゆる目押しの対象となる図柄の種類を報知してもよいし、目押しの対象となる図柄が認識可能な情報（例えば当選した役の種類）を報知してもよい。

【手続補正9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0013

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0014

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正11】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0015

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正12】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0016

【補正方法】変更

【補正の内容】

【 0 0 1 6 】

以上のように、本発明のスロットマシンによれば、ボーナス遊技状態に関する正しい試験信号を出力するための処理を実行することができる。