

【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26年11月13日 (2014.11.13)

【公開番号】特開2014-54293(P2014-54293A)  
 【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2012-199274(P2012-199274)  
 【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 A

A 6 3 F 5/04 5 1 2 D

A 6 3 F 5/04 5 1 6 D

【手続補正書】

【提出日】平成26年9月25日 (2014.9.25)

【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、  
再遊技役及び小役を含む役の抽選を行う役抽選手段と、  
 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と  
 を備え、  
前記メイン制御手段は、  
前記再遊技役に当選した遊技において前記再遊技役に対応する図柄の組合せが停止したときは、再遊技を実行可能に制御し、  
前記小役に当選した遊技において前記小役に対応する図柄の組合せが停止したときは、  
所定数の遊技媒体を付与するように制御し、  
 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を実行するか否かを決定し、  
 前記特定遊技を実行することに決定したときは、所定の前記再遊技役又は所定の前記小役に当選した遊技において、特定の処理を実行するために必要となる所定の操作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、前記所定の再遊技役又は前記所定の小役に当選した複数回の遊技において前記所定の操作で前記ストップスイッチが操作されたことに基づいて、前記特定の処理を実行する場合を有するように制御し、  
前記メイン制御手段は、メインカウンターを備え、  
前記メイン制御手段は、  
前記特定の処理の実行時には、前記メインカウンターのカウント値が所定値となるよう

に制御し、

前記特定の処理の実行後には、遊技の進行に応じて、前記メインカウンターのカウント値を更新するように制御し、

前記メインカウンターのカウント値が特定値となったときは、他の特定の処理を実行するように制御する

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】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、

再遊技役(リプレイ)及び小役を含む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、

前記メイン制御手段は、

前記再遊技役に当選した遊技において前記再遊技役に対応する図柄の組合せが停止したときは、再遊技を実行可能に制御し、

前記小役に当選した遊技において前記小役に対応する図柄の組合せが停止したときは、所定数の遊技媒体を付与するように制御し、

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(ATサブ制御手段82)、前記特定遊技を実行することに決定したときは、所定の前記再遊技役(レアリプレイ(第4実施形態))又は所定の前記小役(小役3)に当選した遊技において、特定の処理(ATの開始を示すフリーズ、及びATの開始を示す外端信号の出力)を実行するために必要となる所定の操作(メインカウンター70aのカウント値を「+5」にする押し順)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、前記所定の再遊技役又は前記所定の小役に当選した複数回の遊技において前記所定の操作で前記ストップスイッチが操作された(メインカウンター70aのカウント値が「+40」以上になった)ことに基づいて、前記特定の処理を実行する場合を有するように制御し、

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、

前記特定の処理の実行時には、前記メインカウンターのカウント値が所定値(「+40」以上)となるように制御し、

前記特定の処理の実行後には、遊技の進行に応じて、前記メインカウンターのカウント値を更新するように制御し、

前記メインカウンターのカウント値が特定値(「0」)となったときは、他の特定の処理(AT遊技の終了を示すフリーズ、及びAT遊技の終了を示す外端信号の出力)を実行

するように制御する

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】0008

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 4】

【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 5】

【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 6】

【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】

本発明によれば、サブ制御手段側で、特定遊技を実行することに決定したときは、所定の再遊技役又は所定の小役に当選した遊技において所定の操作でストップスイッチを操作すべきことを遊技者に指示する。これにより、メイン制御手段側で、所定の再遊技役又は所定の小役に当選した遊技において所定の操作でストップスイッチが操作された遊技回数に基づいて、特定遊技の開始のタイミングを正確に把握できる。そして、特定の処理を実行することができる。また、メインカウンターのカウント値に基づいて、特定遊技の終了のタイミングを正確に把握できる。そして、他の特定の処理を実行することができる。

【手続補正 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0250

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0250】

同様に、第2実施形態において、AT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3A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3A当選時の上乗せ数が「0」であるときは、メインカウンター70aのカウント値を「1」減算する正解押し順を報知し、小役3A当選時の上乗せ数が「6」であるときは、メインカウンター70a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AT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AT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、AT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。

したがって、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示す。)

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、前記特定遊技を実行することに決定したときは、前記役抽選手段で所定の役抽選結果(リプレイの当選)となった遊技において、所定の操作(メインカウンター 7 0 a のカウント値を更新する押し順)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、前記所定の役抽選結果となった遊技において、前記所定の操作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更新し、

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所定値(「+ 4 0」)以上となったときは、前記特定遊技の実行に関する信号(外端信号)を外部(外部端子基板 1 0 0)に送信する信号送信手段(外端信号送信手段 7 0 c)を備えることを特徴とする。

第 2 の解決手段は、第 1 の解決手段において、

前記メイン制御手段は、前記所定の役抽選結果となった遊技において、前記所定の操作の 1 つである所定の操作 x 1 (たとえば第 1 実施形態の A T 遊技中において、右中左の押し順)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 C 1 (「+ 5」)だけ更新し、前記所定の操作の他の 1 つである所定の操作 x 2 (たとえば第 1 実施形態の A T 遊技中において、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 C 2 ( C 2 C 1 ) (「- 1」)だけ

更新し、

前記サブ制御手段は、前記所定の役抽選結果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に基づいて、所定の操作×1又は×2を含む前記所定の操作を指示することを特徴とする。

第3の解決手段は、第1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(「+40」以上)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、所定の役抽選結果となった遊技で、メインカウンターのカウント値を更新するストップスイッチの所定の操作を指示(報知)する。

所定の役抽選結果となった遊技で所定の操作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、カウント値を更新する。

そして、メインカウンターのカウント値が所定値以上になると、メイン制御手段は、特定遊技の実行に関する信号を送信する。

(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、メインカウンターのカウント値に基づいて特定遊技の実行に関する信号を送信するので、正しいタイミングで信号を送信することができる。