

【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25年3月21日(2013.3.21)

【公開番号】特開2012-205889(P2012-205889A)
 【公開日】平成24年10月25日(2012.10.25)
 【年通号数】公開・登録公報2012-044
 【出願番号】特願2012-55164(P2012-55164)
 【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 6 E

【手続補正書】

【提出日】平成25年1月31日(2013.1.31)

【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】

役の抽選、及び役の抽選結果に基づくリールの停止制御を含むメイン制御手段と、
 演出の出力を制御するサブ制御手段と
 を備え、

前記サブ制御手段は、複数の遊技状態のうち、遊技者にとって有利となる特定遊技状態
 に移行させるか否かを決定し、

前記メイン制御手段は、

特定抽選結果となる場合を含めて役の抽選を行い、

前記特定抽選結果となったときは、前記ストップスイッチの押し順にかかわらず特定の
 図柄の組合せが表示される複数の押し順を有し、

前記特定抽選結果となったときは、前記複数の押し順の中から一つの押し順を決定する
 とともに、決定した前記一つの押し順の情報を前記サブ制御手段に送信し、

前記サブ制御手段は、前記特定遊技状態において、前記特定抽選結果となった少なくと
 も複数回の遊技で、決定した前記一つの押し順を報知し、

前記メイン制御手段は、前記特定抽選結果となった遊技において決定した前記一つの押
 し順で前記ストップスイッチが操作された遊技回数を含む特定押し順遊技回数をカウント
 するとともに、そのカウント値が規定回数 C 1 となったときは、前記特定遊技状態に移行
 した旨の情報を外部に送信する

ことを特徴とするスロットマシン。

【請求項 2】

請求項 1 に記載のスロットマシンにおいて、

前記サブ制御手段により押し順を報知しない遊技では、遊技者にとって不利となるペナ
 ルティを課すペナルティ押し順を設定し、

前記メイン制御手段は、前記特定抽選結果となったときは、前記複数の押し順のうち前
 記ペナルティ押し順の中から前記一つの押し順を決定する

ことを特徴とするスロットマシン。

【請求項 3】

請求項 1 又は請求項 2 に記載のスロットマシンにおいて、

前記メイン制御手段は、前記特定抽選結果となったときは、前記複数の押し順の中から前記一つの押し順と異なる他の一つの押し順を決定するとともに、決定した前記他の一つの押し順の情報を前記サブ制御手段に送信し、

前記サブ制御手段は、前記特定遊技状態において、前記特定遊技状態の所定の継続条件を満たすときは、前記特定抽選結果となった少なくとも複数回の遊技で、決定した前記他の一つの押し順を報知し、

前記メイン制御手段は、前記特定抽選結果となった遊技において決定した前記他の一つの押し順で前記ストップスイッチが操作された遊技回数を含む特定押し順遊技回数をカウントするとともに、そのカウント値が規定回数C2となったときは、前記特定遊技状態の継続に関する情報を外部に送信する

ことを特徴とするスロットマシン。

【請求項4】

請求項3に記載のスロットマシンにおいて、

前記メイン制御手段は、

前記ストップスイッチの押し順が所定の押し順であるときに遊技者にとって有利な遊技結果となる他の特定抽選結果となる場合を含めて役の抽選を行い、

前記他の特定抽選結果となったときは、前記他の特定抽選結果に係る情報を前記サブ制御手段に送信し、

前記サブ制御手段は、前記特定遊技状態において前記所定の押し順の情報を受信したときは、その押し順を報知し、

前記メイン制御手段は、

規定回数C1よりも小さい値である規定回数C1'となったか否か、及び規定回数C2よりも小さい値である規定回数C2'となったか否かをカウントし、

規定回数C1'及び規定回数C2'に到達するまでは、前記他の特定抽選結果となった遊技において前記所定の押し順で操作されたときの遊技回数を特定押し順遊技回数に含めず、

規定回数C1'を超え規定回数C1に到達するまで及び規定回数C2'を超え規定回数C2に到達するまでは、前記他の特定抽選結果となった遊技において前記所定の押し順で操作されたときの遊技回数を特定押し順遊技回数に含めるように制御する

ことを特徴とするスロットマシン。

【請求項5】

請求項3又は請求項4に記載のスロットマシンにおいて、

前記メイン制御手段は、

前記特定抽選結果となった遊技において、決定した前記一つの押し順で前記ストップスイッチが操作されたときは、前記他の一つの押し順で前記ストップスイッチが操作された遊技回数を含む特定押し順遊技回数のカウント値をクリアする

ことを特徴とするスロットマシン。

【請求項6】

請求項1から請求項5までのいずれか1項に記載のスロットマシンにおいて、

前記サブ制御手段は、前記特定遊技状態でないときに、決定した前記一つの押し順で前記ストップスイッチが操作された遊技回数を含む特定押し順遊技回数のカウント値が所定値となったときは、次に前記特定抽選結果となった遊技において、決定した前記一つの押し順以外の押し順を報知し、

前記メイン制御手段は、前記特定抽選結果となった遊技において、決定した前記一つの押し順以外の押し順で前記ストップスイッチが操作されたときは、決定した前記一つの押し順で前記ストップスイッチが操作された遊技回数を含む特定押し順遊技回数のカウント値をクリアする

ことを特徴とするスロットマシン。

【請求項7】

請求項4に記載のスロットマシンにおいて、

前記メイン制御手段は、前記他の特定抽選結果となった遊技において、前記所定の押し順で前記ストップスイッチが操作されなかったときは、決定した前記一つの押し順で前記ストップスイッチが操作された遊技回数を含む特定押し順遊技回数のカウント値を減算する

ことを特徴とするスロットマシン。

【請求項 8】

請求項 1 から請求項 4 までのいずれか 1 項、又は請求項 7 に記載のスロットマシンにおいて、

前記メイン制御手段は、前記特定抽選結果となった遊技において、決定した前記一つの押し順で前記ストップスイッチが操作されなかったときは、決定した前記一つの押し順で前記ストップスイッチが操作された遊技回数を含む特定押し順遊技回数のカウント値を減算する

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】0001

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0001】

本発明は、特定遊技状態に移行したときに、特定遊技状態に移行した旨の情報を外部に送信するスロットマシンに関するものである。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0002

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0002】

従来のスロットマシンにおいて、最初に 50 ゲームの報知態様の遊技を実行するとともに、残り 4 ゲーム以降の遊技、すなわち 47 ~ 50 ゲームの間の遊技でリプレイが入賞したときは、さらに 50 ゲームの報知態様の遊技を継続するスロットマシンが知られている（例えば、特許文献 1 参照）。

また、特定遊技中に特定遊技の残り遊技回数を変更するための条件を満たしたときに、遊技回数の初期値を設定するとともに、設定された初期値を、所定の関数に従って変更して新たな遊技回数を算出する。そして、算出された新たな遊技回数を、それまでの残り遊技回数に加算して、特定遊技の新たな残り遊技回数を設定するスロットマシンも知られている（例えば、特許文献 2 参照）。

さらにまた、RT、CT、ATなどの付加機能の終了時に継続抽選を行い、継続抽選で当選したときは、継続抽選の結果に応じて、付加機能を 10 ゲーム又は 50 ゲーム継続実行するスロットマシンも知られている（例えば、特許文献 3 参照）。

さらに、特定の図柄の組合せが表示されると第 1 の外部出力端子から情報を出力し、特定の図柄の組合せが表示されてから所定ゲームを消化すると、第 2 の外部出力端子から情報を出力するスロットマシン（例えば、特許文献 4 参照）や、特定の小役入賞の成立回数を計数し、この成立回数が閾値以上の場合には、副制御部が AT 状態であると判断し、連続入賞中信号を送信するスロットマシン（例えば、特許文献 5 参照）が知られている。

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0003

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0003】

【特許文献 1】特開 2 0 0 2 - 1 9 1 7 5 6 号公報
【特許文献 2】特開 2 0 0 2 - 3 1 5 8 7 3 号公報
【特許文献 3】特開 2 0 0 3 - 0 7 9 8 1 4 号公報
【特許文献 4】特開 2 0 0 8 - 2 6 4 1 0 3 号公報
【特許文献 5】特開 2 0 0 9 - 1 7 8 1 9 0 号公報

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 4

【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】0 0 0 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 5】

本発明が解決しようとする課題は、メイン制御手段から、特定遊技状態に移行した旨の情報を外部に正しく送信することである。

【手続補正 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 6】

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、かっこ書きにて、対応する実施形態を示す。

本発明（第 2 実施形態）は、

役の抽選（役抽選手段 6 1）、及び役の抽選結果に基づくリールの停止制御（リール制御手段 6 4）を含むメイン制御手段（6 0）と、

演出の出力を制御するサブ制御手段（8 0）と

を備え、

前記サブ制御手段は、複数の遊技状態のうち、遊技者にとって有利となる特定遊技状態（E x . チャンス（R T 2 遊技））に移行させるか否かを決定し、

前記メイン制御手段は、

特定抽選結果（リプレイ A の当選）となる場合を含めて役の抽選を行い、

前記特定抽選結果となったときは、前記ストップスイッチの押し順にかかわらず特定の図柄の組合せ（リプレイ A の入賞）が表示される複数の押し順（6 通り）を有し、

前記特定抽選結果となったときは、前記複数の押し順の中から一つの押し順を決定するとともに、決定した前記一つの押し順の情報を前記サブ制御手段に送信し、

前記サブ制御手段は、前記特定遊技状態において、前記特定抽選結果となった少なくとも複数回の遊技で、決定した前記一つの押し順を報知し、

前記メイン制御手段は、前記特定抽選結果となった遊技において決定した前記一つの押し順で前記ストップスイッチが操作された遊技回数を含む特定押し順遊技回数をカウントする（外端信号制御手段 7 1、外端カウンタ A）とともに、そのカウント値が規定回数 C 1（「3」）となったときは、前記特定遊技状態に移行した旨の情報を外部（外部端子基板 1 0 0）に送信する

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】0 0 0 7

【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】0008
【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】0009
【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】0010
【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】0011
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正 13】
【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】

（作用）

本発明においては、メイン制御手段は、特定抽選結果となったときは、一つの押し順を決定し、その情報をサブ制御手段に送信する。サブ制御手段は、特定遊技状態開始時は、前記一つの押し順を遊技者に報知する。メイン制御手段は、決定した前記一つの押し順でストップスイッチが操作されたか否かを検知する。そして、メイン制御手段は、特定抽選結果となったときに、決定した前記一つの押し順で操作された回数（外端カウンタ A のカウント値）が規定回数 C 1 となったときは、特定遊技状態に移行した旨（特定遊技状態が開始された旨）の情報を外部に送信する。

【手続補正 14】
【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 15】
【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 16】
【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 17】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0016

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 18】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0017

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 19】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0018

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 20】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0019

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 21】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0020

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 22】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0021

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0021】

本発明によれば、メイン制御手段側で、サブ制御手段が特定遊技状態への移行を決定したか否かがわからなくても、遊技者のストップスイッチの押し順を検知することで、それを正しく判断することができる。

これにより、メイン制御手段から、特定遊技状態に移行した旨の情報を外部に正しく送信することができる。

【手続補正 23】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0022

【補正方法】削除

【補正の内容】