

【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29年11月2日(2017.11.2)

【公開番号】特開2015-202151(P2015-202151A)  
 【公開日】平成27年11月16日(2015.11.16)  
 【年通号数】公開・登録公報2015-071  
 【出願番号】特願2014-81934(P2014-81934)  
 【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 Z

A 6 3 F 5/04 5 1 2 G

【手続補正書】

【提出日】平成29年9月21日(2017.9.21)

【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】

各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシンにおいて、

遊技者が前記可変表示部の変動表示を開始させるために操作する開始操作手段と、

表示結果が導出される前に、入賞について発生を許容するか否かを決定する事前決定手段と、

前記事前決定手段が入賞の発生を許容するか否かを決定したときに、性能試験を行う際に接続される試験装置に対して該事前決定手段の決定結果を特定可能な事前決定信号を出力するための出力制御を行う事前決定信号出力制御手段と、

1 ゲームに要する最短時間が所定の規制時間以上となるようにゲームの進行を規制する進行規制手段と、

遊技制御プログラムが記憶されている記憶手段と、

前記遊技制御プログラムにもとづいて、演算処理を実行する演算処理手段と、

前記演算処理の実行の際に、データを記憶するデータ記憶手段と、

前記データ記憶手段のアドレスを記憶するアドレス記憶手段と、

起動条件が成立したときに、前記遊技制御プログラムの特定アドレスに設定された特定演算処理を実行し、該特定演算処理を実行するよりも前に、前記アドレスとして予め定められたアドレスを前記アドレス記憶手段に記憶させるアドレス記憶制御手段を備え、

前記事前決定手段は、前回のゲームにおいて前記事前決定信号の出力制御を開始してから経過時間に関わらず、今回のゲームにおける前記開始操作手段が操作されたときに、入賞の発生を許容するか否かを決定し、

前記事前決定信号出力制御手段は、

前回のゲームにおいて前記事前決定信号の出力制御を開始してから前記所定の規制時間が経過する前に今回のゲームにおける前記事前決定信号の出力制御が開始可能になった場合、該所定の規制時間が経過したときに前記事前決定信号の出力制御を開始し、

前回のゲームにおいて前記事前決定信号の出力制御を開始してから前記所定の規制時間が経過した後今回のゲームにおける前記事前決定信号の出力制御が開始可能になった場

合、該事前決定信号の出力制御が開始可能となったときに前記事前決定信号の出力制御を開始する

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】０００８

【補正方法】変更

【補正の内容】

【０００８】

上記課題を解決するために、本発明の手段１のスロットマシンは、

各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）を備え、前記可変表示部（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）を変動表示した後、前記可変表示部（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシン（スロットマシン１）において、

遊技者が前記可変表示部の変動表示を開始させるために操作する開始操作手段と、

表示結果が導出される前に、入賞について発生を許容するか否かを決定する事前決定手段（内部抽選）と、

前記事前決定手段（内部抽選）が入賞の発生を許容するか否かを決定したときに、性能試験を行う際に接続される試験装置（試験装置１３００）に対して前記事前決定手段の決定結果（内部抽選の結果）を特定可能な事前決定信号（特別下位、一般下位、特別上位、一般上位）を出力するための出力制御を行う事前決定信号出力制御手段（内部当選フラグ１～８信号の出力制御）と、

１ゲームに要する最短時間が所定の規制時間（４．１秒）以上となるようにゲームの進行を規制する進行規制手段（メイン制御部４１がゲームの進行を規制する制御）と、

遊技制御プログラムが記憶されている記憶手段（ＲＯＭ４１ｂ）と、

前記遊技制御プログラムにもとづいて、演算処理を実行する演算処理手段（ＣＰＵ４１ａ）と、

前記演算処理の実行の際に、データを記憶するデータ記憶手段（スタック領域）と、

前記データ記憶手段のアドレスを記憶するアドレス記憶手段（スタックポインタ）と、

起動条件（システムリセット信号が入力されることにより成立する条件）が成立したときに、前記遊技制御プログラムの特定アドレス（リセットアドレス）に設定された特定演算処理（初期設定処理）を実行し、該特定演算処理を実行するよりも前に、前記アドレスとして予め定められたアドレス（初期アドレス）を前記アドレス記憶手段に記憶させるアドレス記憶制御手段を備え、

前記事前決定手段は、前回のゲームにおいて前記事前決定信号の出力制御を開始してから経過時間に関わらず、今回のゲームにおける前記開始操作手段が操作されたときに、入賞の発生を許容するか否かを決定し、

前記事前決定信号出力制御手段は、

前回のゲームにおいて前記事前決定信号の出力制御を開始してから前記所定の規制時間が経過する前に今回のゲームにおける前記事前決定信号の出力制御が開始可能になった場合、該所定の規制時間が経過したときに前記事前決定信号の出力制御を開始し、

前回のゲームにおいて前記事前決定信号の出力制御を開始してから前記所定の規制時間が経過した後に今回のゲームにおける前記事前決定信号の出力制御が開始可能になった場合、該事前決定信号の出力制御が開始可能となったときに前記事前決定信号の出力制御を開始する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、前回のゲームにおいて事前決定信号の出力制御を開始してから所定の規制時間が経過せずに今回のゲームにおける事前決定信号の出力制御が開始可能となったときに、前回のゲームにおいて事前決定信号の出力制御を開始してから所定の規制時間が経過するまで事前決定信号の出力制御の開始を遅延させることにより、前回のゲームに

において事前決定信号の出力制御を開始してから所定の規制時間が経過せずに今回のゲームにおける事前決定信号の出力制御が開始可能となっても、必ず事前決定信号が出力される間隔が所定の規制時間以上となるので、事前決定信号の間隔を検査することで、1ゲームに要する最短時間が所定の規制時間以上確保されているか否かを正確に特定することができる。

尚、請求項1に記載のスロットマシンは、試験装置に対して出力される試験信号を出力するための出力制御を行うものであれば良く、試験信号の信号線やこれら信号線を試験装置に接続するためのコネクタ、試験信号を伝達するための配線パターン等を備えていないものであっても良い。

また、請求項1において試験装置が行う性能試験とは、スロットマシンが適切に動作するか否か、遊技用価値の付与率が適正な範囲となるか否か等の性能を確認するための試験である。