

【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 7 月 20 日 (2017.7.20)

【公開番号】特開 2017-64509 (P2017-64509A)
 【公開日】平成 29 年 4 月 6 日 (2017.4.6)
 【年通号数】公開・登録公報 2017-014
 【出願番号】特願 2017-6372 (P2017-6372)
 【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 D

【手続補正書】

【提出日】平成 29 年 6 月 7 日 (2017.6.7)

【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、

ゲームに関連する信号を外部出力する制御を行う外部出力制御手段と、

遊技用価値の付与を伴う付与表示結果を含む複数種類の表示結果のうちのいずれかの導出を許容する事前決定手段と、

ゲームの結果に応じて特定遊技状態に制御する遊技状態制御手段と、

前記可変表示部に表示結果を導出させる際に操作される導出操作手段と、

前記事前決定手段の決定結果が所定結果であるときに該所定結果に対応する前記導出操作手段の操作態様を示す特定情報を報知する報知手段と、

前記事前決定手段の決定結果を示唆する示唆演出を実行する示唆演出実行手段と、を備え、

前記外部出力制御手段は、

前記特定遊技状態への制御に基づいて特定遊技状態信号を出力する特定遊技状態信号出力手段と、

前記付与表示結果が導出されたときに付与信号を出力する付与信号出力手段とを含み、

前記特定遊技状態信号出力手段は、

前記特定遊技状態の出力を開始した以降で開始される所定ゲームにおいて、前記付与表示結果が導出されずに前記付与信号が出力されなかったときには前記特定遊技状態信号の出力を終了する一方、前記付与表示結果が導出されて前記付与信号が出力されたときには前記特定遊技状態信号の出力を前記付与信号の出力が終了するまで継続させた後に終了し、

前記示唆演出実行手段は、

前記事前決定手段の決定結果が前記所定結果であるときかつ前記報知手段により前記特定情報が報知されていないときに前記示唆演出を特定態様により実行可能であり、前記事前決定手段の決定結果が前記所定結果であるときかつ前記報知手段により前記特定情報

が報知されているときに前記示唆演出を前記特定態様により実行しない

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】0001

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0001】

本発明は、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を備え、可変表示部を変動表示した後、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関する。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0004

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0004】

この種のスロットマシンとして、ゲームの制御を行う遊技制御基板から演出の制御を行う演出制御基板への一方向に通信可能とし、演出制御基板側で遊技者にとって有利な有利状態であるアシストタイム（以下、ATという）の制御を行うスロットマシンが知られている（例えば、特許文献1）。

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0006

【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】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

そこで、本発明は、このような問題点に着目してなされたものであり、ゲームの進行を阻害することなく、外部機器にて特定遊技状態中の外部出力信号であるか否かを特定できるスロットマシンを提供することを目的とする。

【手続補正 6】

【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】

（手段1）上記課題を解決するために、本発明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、

ゲームに関連する信号を外部出力する制御を行う外部出力制御手段と、

遊技用価値の付与を伴う付与表示結果を含む複数種類の表示結果のうちのいずれかの導出を許容する事前決定手段と、

ゲームの結果に応じて特定遊技状態に制御する遊技状態制御手段と、

前記可変表示部に表示結果を導出させる際に操作される導出操作手段と、

前記事前決定手段の決定結果が所定結果であるときに該所定結果に対応する前記導出操作手段の操作態様を示す特定情報を報知する報知手段と、

前記事前決定手段の決定結果を示唆する示唆演出を実行する示唆演出実行手段と、を備え、

前記外部出力制御手段は、

前記特定遊技状態への制御に基づいて特定遊技状態信号を出力する特定遊技状態信号出力手段と、

前記付与表示結果が導出されたときに付与信号を出力する付与信号出力手段とを含み

、

前記特定遊技状態信号出力手段は、

前記特定遊技状態の出力を開始した以降で開始される所定ゲームにおいて、前記付与表示結果が導出されずに前記付与信号が出力されなかったときには前記特定遊技状態信号の出力を終了する一方、前記付与表示結果が導出されて前記付与信号が出力されたときには前記特定遊技状態信号の出力を前記付与信号の出力が終了するまで継続させた後に終了し、

前記示唆演出実行手段は、

前記事前決定手段の決定結果が前記所定結果であるときかつ前記報知手段により前記特定情報が報知されていないときに前記示唆演出を特定態様により実行可能であり、前記事前決定手段の決定結果が前記所定結果であるときかつ前記報知手段により前記特定情報が報知されているときに前記示唆演出を前記特定態様により実行しない

なお、以下の構成を備えるものであってもよい。

遊技用価値を用いて1ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、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装置（例えば、リールユニット2）に表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、当該可変表示装置に導出された表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシン（例えば、スロットマシン1）であって、

ゲームの制御を行う遊技制御手段（例えば、メイン制御部41）と、

前記遊技制御手段から送信された制御情報に基づいて演出の制御を行う演出制御手段（例えば、サブ制御部91）と、

可変表示装置に表示結果を導出させる際に操作される導出操作手段（例えば、ストップスイッチ8L, 8C, 8R）とを備え、

前記遊技制御手段と前記演出制御手段とは当該遊技制御手段から当該演出制御手段への一方向通信のみ可能に接続されており、

前記遊技制御手段は、

可変表示装置に表示結果が導出される前に入賞の発生を許容するか否かを決定する事前決定手段（例えば、図19のSd2の処理を実行する部分）と、

前記事前決定手段による決定結果と前記導出操作手段の操作とに応じて表示結果を可変表示装置に導出させる制御を行う導出制御手段（例えば、図19のSd4の処理を実行する部分）と、

前記事前決定手段の決定結果が所定結果（例えば、リプレイGR21~23、ベル）となったときに当該所定結果となった旨を特定可能な所定制御情報（例えば、判定用役当選コマンド）を制御情報として前記演出制御手段に対して送信する所定制御情報送信手段（例えば、図20のSg5の処理を実行して送信する部分）とを含み、

前記演出制御手段は、

通常状態と該通常状態よりも有利な有利状態（例えば、AT）とを含む複数種類の演出制御状態に制御する演出制御状態制御手段（例えば、図31のSb6の処理を実行する部分）と、

前記有利状態に所定期間制御するとともに終了条件の成立（例えば、ゲーム数抽選で決定されたゲーム数の消化）で制御中の該有利状態を終了させる有利状態制御手段（例えば、図31のSb6の処理を実行する部分）と、

前記有利状態に制御する権利（例えば、ナビストック）を付与するか否かを決定する権利付与決定手段（例えば、図31のS b 5の処理を実行する部分）と、

前記通常状態において付与された権利に基づいて該通常状態から前記有利状態に制御する有利状態開始制御手段（例えば、図31のS b 6の処理を実行する部分）と、

前記有利状態開始制御手段により制御された有利状態でさらなる権利が付与されているときに該有利状態の終了条件の成立後以降にさらなる権利に基づく有利状態に継続して制御する有利状態継続制御手段（例えば、図31のS b 6の処理を実行する部分）とを含み、

前記遊技制御手段は、

前記事前決定手段の決定結果が所定結果となったときに前記導出操作手段の操作手順によって前記複数種類の演出制御状態のうちいずれかを特定することが可能な演出制御状態特定手段（例えば、図21のS c 6やS c 7の処理を実行する部分）と、

前記演出制御状態特定手段が特定した演出制御状態に応じて所定制御（例えば、ART信号出力）を行う所定制御手段（例えば、図21のS c 8の処理を実行する部分）とをさらに含み、

前記演出制御手段は、前記有利状態において所定制御情報を受信したときに該有利状態に対応する操作手順を特定可能な特定情報を報知し前記事前決定手段が特定結果（例えば、ナビ対象役）に決定したときに特定表示結果が導出される操作手順を特定可能な特定情報を報知する報知手段（例えば、図37のS e 7やS e 9の処理を実行する部分）をさらに含み、

前記演出制御状態特定手段は、

前記有利状態開始制御手段が制御する有利状態において特定期間で該有利状態を特定し、前記有利状態継続制御手段が制御する有利状態において特定期間より短い所定期間で該有利状態を特定する（例えば、図21のS c 6よりもS c 7のほうが判定回数が少ない部分）。

そのような構成によれば、有利状態であることが特定された場合には、遊技者が有利状態中に報知にしたがって該有利状態に対応する操作手順で導出操作手段を操作した結果、有利状態であることが特定された可能性が高い。したがって、通常状態から移行した初回の有利状態から引き続いて移行した再度の有利状態では、初回の有利状態において有利状態に対応する操作手順の報知および特定結果に対応する操作手順の報知を経ているので、報知にしたがって導出操作手段を操作することへの遊技者の意識がすでに高まっており、報知にしたがわずに導出操作手段を操作するようなことは起こりにくい。このため、再度の有利状態では、有利状態であることを特定する期間を短くすることができる。これにより、有利状態であることを偶然に特定してしまうことを防止しながらも、有利状態が開始するタイミングと有利状態であることを特定するタイミングとのずれを小さくすることができる。

なお、手段1において、「所定数の賭数」とは、少なくとも1以上の賭数であって、2以上の賭数が設定されることや最大賭数が設定されることでゲームが開始可能となるようにしてもよい。また、遊技状態に応じて定められた賭数が設定されることでゲームが開始可能となるようにしてもよい。