

【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27年11月5日(2015.11.5)

【公開番号】特開2014-42676(P2014-42676A)

【公開日】平成26年3月13日(2014.3.13)

【年通号数】公開・登録公報2014-013

【出願番号】特願2012-187021(P2012-187021)

【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 D

A 6 3 F 5/04 5 1 6 F

【手続補正書】

【提出日】平成27年9月15日(2015.9.15)

【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】

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に表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、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であって、

ゲームの制御を行う遊技制御手段と、

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と、

前記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と、
を備え、

前記遊技制御手段と、前記演出制御手段と、は前記遊技制御手段から前記演出制御手段への一方向のデータ通信のみ可能に接続されており、

前記遊技制御手段は、

前記可変表示装置の表示結果が導出される前に、前記入賞の発生を許容するか否かを決定する事前決定手段と、

前記事前決定手段の決定結果が所定結果となり、前記導出操作手段が複数種類の操作様のうち少なくとも2種類以上の特定操作様のいずれかの種類の特定操作様で操作されたときに、遊技者に対する利益が同一となる表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段と、

前記事前決定手段の決定結果が前記所定結果となったときに、該所定結果に応じた所定制御情報を前記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と、

を含み、

前記演出制御手段は、

時間を計時する計時手段と、

前記所定制御情報を受信したときに、前記特定操作様のうち前記計時手段により計時されている時間が特定条件を満たしているか否かに応じた操作様を特定可能に報知する所定時操作様報知手段と、

を含み、

前記事前決定手段の決定結果が前記所定結果となったときに、前記所定時操作態様報知手段が前記特定操作態様のうち前記計時手段により計時されている時間が特定条件を満たしているか否かに応じた操作態様を特定可能に報知し、報知された操作態様で導出操作手段の操作が遊技者により行われることで、前記遊技制御手段側で前記導出操作手段の操作態様に応じて前記計時手段により計時されている時間が特定条件を満たしているか否かを特定することが可能であり、

前記遊技制御手段は、前記事前決定手段の決定結果が前記所定結果となったときに、前記導出操作手段の操作態様に基づいて前記計時手段により計時されている時間が前記特定条件を満たしているか否かを特定する時間特定手段をさらに含む

ことを特徴とするスロットマシン。

【請求項 2】

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に表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、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であって、

ゲームの制御を行う遊技制御手段と、

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と、

前記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と、

遊技者が操作可能な演出用操作手段と、

を備え、

前記遊技制御手段と、前記演出制御手段と、は前記遊技制御手段から前記演出制御手段への一方向のデータ通信のみ可能に接続されており、

前記遊技制御手段は、

前記可変表示装置の表示結果が導出される前に、前記入賞の発生を許容するか否かを決定する事前決定手段と、

前記事前決定手段の決定結果が所定結果となり、前記導出操作手段が複数種類の操作態様のうち少なくとも2種類以上の特定操作態様のいずれかの種類の特定操作態様で操作されたときに、遊技者に対する利益が同一となる表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段と、

前記事前決定手段の決定結果が前記所定結果となったときに、該所定結果に応じた所定制御情報を前記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と、

を含み、

前記演出制御手段は、

前記演出用操作手段の操作に応じて演出の制御を行う操作演出制御手段と、

前記所定制御情報を受信したときに、前記特定操作態様のうち前記演出用操作手段による操作状況が特定条件を満たしているか否かに応じた操作態様を特定可能に報知する所定時操作態様報知手段と、

を含み、

前記事前決定手段の決定結果が前記所定結果となったときに、前記所定時操作態様報知手段が前記特定操作態様のうち前記演出用操作手段による操作状況が特定条件を満たしているか否かに応じた操作態様を特定可能に報知し、報知された操作態様で導出操作手段の操作が遊技者により行われることで、前記遊技制御手段側で前記導出操作手段の操作態様に応じて前記演出用操作手段による操作状況が特定条件を満たしているか否かを特定することが可能であり、

前記遊技制御手段は、前記事前決定手段の決定結果が前記所定結果となったときに、前記導出操作手段の操作態様に基づいて前記演出用操作手段による操作状況が前記特定条件を満たしているか否かを特定する操作状況特定手段をさらに含む

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】

上記課題を解決するために、本発明の請求項1に記載のスロットマシンは、

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図柄を変動表示可能な可変表示装置（リール2L、2C、2R）に表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、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（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（メイン制御部41）と、

前記遊技制御手段（メイン制御部41）から送信された制御情報（コマンド）に基づいて演出の制御を行う演出制御手段（サブ制御部91）と、

前記可変表示装置（リール2L、2C、2R）に表示結果を導出させる際に操作される導出操作手段（ストップスイッチ8L、8C、8R）と、

を備え、

前記遊技制御手段（メイン制御部41）と、前記演出制御手段（サブ制御部91）とは前記遊技制御手段（メイン制御部41）から前記演出制御手段（サブ制御部91）への一方向のデータ通信のみ可能に接続されており、

前記遊技制御手段（メイン制御部41）は、

前記可変表示装置（リール2L、2C、2R）の表示結果が導出される前に、前記入賞の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）の決定結果が所定結果（通常リプレイ）となり、前記導出操作手段（ストップスイッチ8L、8C、8R）が複数種類の操作態様のうち少なくとも2種類以上の特定操作態様（第1の停止順、第2の停止順）のいずれかの種類の特定操作態様で操作されたときに、遊技者に対する利益が同一となる表示結果（通常リプレイ）を導出させる制御を行う導出制御手段（リールの停止制御）と、

前記事前決定手段（内部抽選）の決定結果が前記所定結果（通常リプレイ）となったときに、該所定結果（通常リプレイ）に応じた所定制御情報（通常リプレイの当選を示す内部当選コマンド）を前記制御情報（コマンド）として前記演出制御手段（サブ制御部91）に対して送信する所定制御情報送信手段（通常リプレイの当選を示す内部当選コマンドの送信制御）と、

を含み、

前記演出制御手段（サブ制御部91）は、

時間を計時する計時手段（時計装置97）と、

前記所定制御情報（通常リプレイの当選を示す内部当選コマンド）を受信したときに、前記特定操作態様（第1の停止順、第2の停止順）のうち前記計時手段（時計装置97）により計時されている時間（現在時刻）が特定条件（22時以降）を満たしているか否か（時間検知の有無）に応じた操作態様を特定可能に報知する所定時操作態様報知手段（通常リプレイ当選時のナビ演出）と、

を含み、

前記事前決定手段（内部抽選）の決定結果が前記所定結果（通常リプレイ）となったときに、前記所定時操作態様報知手段が前記特定操作態様（第1の停止順、第2の停止順）の前記計時手段（時計装置97）により計時されている時間（現在時刻）が特定条件（22時以降）を満たしているか否か（時間検知の有無）に応じた操作態様を特定可能に報知し、報知された操作態様で導出操作手段（ストップスイッチ8L、8C、8R）の操作が遊技者により行われることで、前記遊技制御手段（メイン制御部41）側で前記導出操作

手段（ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R）の操作態様に応じて前記計時手段（時計装置 97）により計時されている時間（現在時刻）が特定条件（22 時以降）を満たしているか否か（時間検知の有無）を特定することが可能であり、

前記遊技制御手段（メイン制御部 41）は、前記事前決定手段（内部抽選）の決定結果が前記所定結果（通常リプレイ）となったときに、前記導出操作手段（ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R）の操作態様に基づいて前記計時手段（時計装置 97）により計時されている時間（現在時刻）が前記特定条件（22 時以降）を満たしているか否か（時間検知の有無）を特定する時間特定手段（通常リプレイ当選時の時間検知の有無の判定）をさらに含む

ことを特徴としている。

この特徴によれば、演出制御手段が、事前決定手段の決定結果が所定結果となったときに、計時手段により計時されている時間が特定条件を満たしているか否かに応じて定められた操作態様を特定可能に報知し、報知された操作態様での操作を遊技者に対して促すことで、報知された操作態様で導出操作手段の操作が遊技者により行われることで、所定結果となったときの操作態様が、計時手段により計時されている時間が特定条件を満たしているか否かに応じた操作態様となる。これにより遊技制御手段は、所定結果となったときの操作態様に基づいて計時手段により計時されている時間が特定条件を満たしているか否かを特定することが可能となり、演出制御手段の計時手段により計時されている時間に応じた制御を行うことが可能となる。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

本発明の請求項 2 に記載のスロットマシンは、

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図柄を変動表示可能な可変表示装置（リール 2 L、2 C、2 R）に表示結果が導出されることにより 1 ゲームが終了し、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（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（メイン制御部 41）と、

前記遊技制御手段（メイン制御部 41）から送信された制御情報（コマンド）に基づいて演出の制御を行う演出制御手段（サブ制御部 91）と、

前記可変表示装置（リール 2 L、2 C、2 R）に表示結果を導出させる際に操作される導出操作手段（ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R）と、

遊技者が操作可能な演出用操作手段（演出用スイッチ 56）と、

を備え、

前記遊技制御手段（メイン制御部 41）と、前記演出制御手段（サブ制御部 91）と、は前記遊技制御手段（メイン制御部 41）から前記演出制御手段（サブ制御部 91）への一方向のデータ通信のみ可能に接続されており、

前記遊技制御手段（メイン制御部 41）は、

前記可変表示装置（リール 2 L、2 C、2 R）の表示結果が導出される前に、前記入賞の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）の決定結果が所定結果（通常リプレイ）となり、前記導出操作手段（ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R）が複数種類の操作態様のうち少なくとも 2 種類以上の特定操作態様（第 1 の停止順、第 2 の停止順）のいずれかの種類の特定操作態様で操作されたときに、遊技者に対する利益が同一となる表示結果（通常リプレイ）を導出させる制御を行う導出制御手段（リールの停止制御）と、

前記事前決定手段（内部抽選）の決定結果が前記所定結果（通常リプレイ）となったと

きに、該所定結果（通常リプレイ）に応じた所定制御情報（通常リプレイの当選を示す内部当選コマンド）を前記制御情報（コマンド）として前記演出制御手段（サブ制御部91）に対して送信する所定制御情報送信手段（通常リプレイの当選を示す内部当選コマンドの送信制御）と、

を含み、

前記演出制御手段（サブ制御部91）は、

前記演出用操作手段（演出用スイッチ56）の操作に応じて演出の制御を行う操作演出制御手段（演出用スイッチ56の操作による操作演出）と、

前記所定制御情報（通常リプレイの当選を示す内部当選コマンド）を受信したときに、前記特定操作態様（第1の停止順、第2の停止順）の前記演出用操作手段（演出用スイッチ56）による操作状況が特定条件（演出操作率50%以上）を満たしているか否か（操作検知の有無）に応じた操作態様を特定可能に報知する所定時操作態様報知手段（通常リプレイ当選時のナビ演出）と、

を含み、

前記事前決定手段（内部抽選）の決定結果が前記所定結果（通常リプレイ）となったときに、前記所定時操作態様報知手段が前記特定操作態様（第1の停止順、第2の停止順）のうち前記演出用操作手段（演出用スイッチ56）による操作状況が特定条件（演出操作率50%以上）を満たしているか否か（操作検知の有無）に応じた操作態様を特定可能に報知し、報知された操作態様で導出操作手段（ストップスイッチ8L、8C、8R）の操作が遊技者により行われることで、前記遊技制御手段（メイン制御部41）側で前記導出操作手段（ストップスイッチ8L、8C、8R）の操作態様に応じて前記演出用操作手段（演出用スイッチ56）による操作状況が特定条件（演出操作率50%以上）を満たしているか否か（操作検知の有無）を特定することが可能であり、

前記遊技制御手段（メイン制御部41）は、前記事前決定手段（内部抽選）の決定結果が前記所定結果（通常リプレイ）となったときに、前記導出操作手段（ストップスイッチ8L、8C、8R）の操作態様に基づいて前記演出用操作手段（演出用スイッチ56）による操作状況が特定条件（演出操作率50%以上）を満たしているか否か（操作検知の有無）を特定する操作状況特定手段（通常リプレイ当選時の操作検知の有無の判定）をさらに含む

ことを特徴としている。

この特徴によれば、演出制御手段が、事前決定手段の決定結果が所定結果となったときに、演出用操作手段による操作状況が特定条件を満たしているか否かに応じて定められた操作態様を特定可能に報知し、報知された操作態様での操作を遊技者に対して促すことと、報知された操作態様で導出操作手段の操作が遊技者により行われることで、所定結果となったときの操作態様が、演出用操作手段による操作状況が特定条件を満たしているか否かに応じた操作態様となる。これにより遊技制御手段は、所定結果となったときの操作態様に基づいて演出用操作手段による操作状況が特定条件を満たしているか否かを特定することが可能となり、演出用操作手段の操作状況に応じた制御を行うことが可能となる。