

【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27日(2017.7.27)

【公開番号】特開2017-64510(P2017-64510A)

【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2017-6373(P2017-6373)

【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

【手続補正書】

【提出日】平成29年6月8日(2017.6.8)

【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せず、

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所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ないときに前記示唆演出を前記所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】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せず、

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所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ないときに前記示唆演出を前記所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。

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複数の可変表示領域（例えば、リール 2 L, 2 C, 2 R）のそれぞれに表示結果を導出させることが可能な可変表示装置（例えば、リールユニット 2）を備え、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、前記複数の可変表示領域の全てに前記表示結果が導出されることにより 1 ゲームが終了し、1 ゲームの結果として前記

複数の可変表示領域のそれぞれに導出された前記表示結果の組合せ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、

複数の可変表示領域の表示結果を導出させる際に操作されるそれぞれの導出操作手段（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通信可能に接続されており、

前記遊技制御手段は、

可変表示領域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、

導出操作手段が操作されたときに、該導出操作手段の操作に対応する可変表示領域に表示結果を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（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（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、

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）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導出操作手段の操作手順によって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Ｓｃ６やＳｃ７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Ｓｃ８の処理を実行する部分）とをさらに含み、

前記導出制御手段は、前記事前決定手段の決定結果が所定結果であるときに、

識別情報が変動表示されている前記複数の可変表示領域のうち該所定結果に応じた可変表示領域に対応する導出操作手段が最初に操作される特定手順によって導出操作手段が操作され、その後に残りの可変表示領域に対応する導出操作手段が操作されて全ての可変表示領域に表示結果が導出されたときには残りの可変表示領域に対応する導出操作手段の操作手順にかかわらず遊技者に対する利益が同一になる所定表示結果（例えば、特殊リプレイの入賞）の組合せを導出し（例えば、図１５に示すように、リプレイＧＲ２１～２３は第１停止が正解すれば第２、第３停止の停止順にかかわらず特殊リプレイが入賞する部分）、

前記特定手順以外の手順によって導出操作手段が操作され、その後に残りの可変表示領域に対応する導出操作手段が操作されて全ての可変表示領域に表示結果が導出されたときには前記所定表示結果の組合せを導出せず（例えば、図１５に示すように、リプレイＧＲ２１～２３は第１停止が不正解であれば特殊リプレイが入賞せずに通常リプレイが入賞する部分）、

前記演出制御手段は、前記事前決定手段の決定結果が前記所定結果であるときに、前記演出制御状態特定手段が演出制御状態を特定するまでの特定期間において前記特定手順および該演出制御状態を特定するための残りの可変表示領域に対応する導出操作手段の操作手順を特定可能な特定情報を報知するとともに特定期間の経過後の期間において前記特定手順を特定可能な特定情報のみを報知する報知手段（例えば、図３８のＳｅ８で「Ｙ」のときはＳｅ９の処理を実行する部分）をさらに含む。

そのような構成によれば、特定期間の経過後は特定手順を特定可能な特定情報のみを報

知するので、所定制御が実行された後は演出制御状態を特定するための残りの可変表示領域に対応する導出操作手段の操作手順による導出操作手段の操作を行わなくてもよくなり、遊技者の負担を軽減できる。

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。