

【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28年8月25日(2016.8.25)

【公開番号】特開2015-8855(P2015-8855A)

【公開日】平成27年1月19日(2015.1.19)

【年通号数】公開・登録公報2015-004

【出願番号】特願2013-135777(P2013-135777)

【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28年7月11日(2016.7.11)

【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、

遊技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、

前記可変表示装置に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、

前記導出操作手段が操作されたときに、前記可変表示装置に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所定結果となったときに、該所定結果となった旨を特定可能な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、

遊技者にとって有利な有利状態を含む複数種類の演出制御状態から選択された演出制御状態に制御する演出制御状態制御手段と、

前記有利状態において前記所定制御情報を受信したときに、複数の異なる操作態様のうち前記所定結果に対応する所定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、

前記遊技制御手段は、

該遊技制御手段が把握し得るゲームの進行に関する情報に基づいて前記演出制御手段側が前記有利状態であることを特定する有利状態開始特定手段と、

前記有利状態開始特定手段により前記有利状態であることが特定された後、前記事前決定手段の決定結果が前記所定結果となった旨を特定可能な前記所定制御情報を受信したときに、前記所定操作態様とは異なる操作態様で前記導出操作手段が操作された回数が2回以上の所定回数に到達したときに、前記演出制御手段側で前記有利状態が終了したことを特定する有利状態終了特定手段と、

前記有利状態終了特定手段が前記有利状態の終了を特定したときに所定制御を行う所定制御手段と、

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前記所定操作態様とは異なる操作態様で前記導出操作手段が操作されたときには、該所定操作態様とは異なる操作態様で前記導出操作手段が操作されたゲームよりも後のゲームにおいて前記所定制御情報を受信したときに、前記所定操作態様とは異なる操作態様で前記導出操作手段が操作されることを防止する異操作態様防止手段をさらに含む

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】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、

遊技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）とは当該遊技制御手段（メイン制御部41）から当該演出制御手段（サブ制御部91）への一方通行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）に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、

前記導出操作手段（ストップスイッチ8L、8C、8R）が操作されたときに、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、

前記事前決定手段の決定結果が所定結果（押し順ベル）となったときに、該所定結果となった旨を特定可能な所定制御情報（押し順ベルの当選を示す内部当選コマンド）を前記制御情報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（内部当選コマンドの送信）と、

を含み、

前記演出制御手段は、

遊技者にとって有利な有利状態（A T）を含む複数種類の演出制御状態（通常状態、A T等）から選択された演出制御状態に制御する演出制御状態制御手段（サブ制御部91による通常状態、A T等の制御）と、

前記有利状態（A T）において前記所定制御情報（押し順ベルの当選を示す内部当選コマンド）を受信したときに、複数の異なる操作態様（6通りの停止順）のうち前記所定結果に対応する所定操作態様（中段ベルの停止順）を特定可能に報知する所定時操作態様報知手段（ナビ演出）と、

を含み、

前記遊技制御手段は、

該遊技制御手段（メイン制御部41）が把握し得るゲームの進行に関する情報（通常リプレイ2または3が当選し、7揃いリプレイが揃い得る停止順で停止操作がされたこと）に基づいて前記演出制御手段（サブ制御部91）側が前記有利状態（A T）であることを特定する有利状態開始特定手段と、

前記有利状態開始特定手段により前記有利状態（A T）であることが特定された後、前記事前決定手段の決定結果が前記所定結果（押し順ベル）となった旨を特定可能な前記所定制御情報（押し順ベルの当選を示す内部当選コマンド）を受信したときに、前記所定操作態様（中段ベルの停止順）とは異なる操作態様で前記導出操作手段（ストップスイッチ8L、8C、8R）が操作された回数が2回以上の所定回数（2回）に到達したときに、前記演出制御手段（サブ制御部91）側で前記有利状態（A T）が終了したことを特定する有利状態終了特定手段と、

前記有利状態終了特定手段が前記有利状態（A T）の終了を特定したときに所定制御（A T中信号のONからOFFへの変更、B E Tフリーズ）を行う所定制御手段と、

をさらに含み、

前記演出制御手段は、前記有利状態（A T）において前記所定操作態様（中段ベルの停止順）とは異なる操作態様で前記導出操作手段（ストップスイッチ8L、8C、8R）が操作されたときには、該所定操作態様（中段ベルの停止順）とは異なる操作態様で前記導出操作手段（ストップスイッチ8L、8C、8R）が操作されたゲームよりも後のゲームにおいて前記所定制御情報（押し順ベルの当選を示す内部当選コマンド）を受信したときに、前記所定操作態様（中段ベルの停止順）とは異なる操作態様で前記導出操作手段（ストップスイッチ8L、8C、8R）が操作されることを防止する異操作態様防止手段（注意喚起のメッセージ表示、通常ナビ演出画面でのナビ演出の実行、連続演出の禁止）をさらに含む

ことを特徴としている。

この特徴によれば、演出制御手段側が有利状態に制御されているときには、事前決定手段の決定結果が所定結果となったときに、該所定結果に対応する所定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が遊技者に対して促される一方、有利状態が終了したときには、事前決定手段の決定結果が所定結果となったときに、該所定結果に対応する所定操作態様が報知されなくなる。有利状態では、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、該所定結果に対応する所定操作態様と一致することとなるが、有利状態が終了すると、所定操作態様が報知されず、所定結果となったときの操作態様が、該所定結果に対応する所定操作態様と一致する割合が下がる。このため、遊技制御手段は、演出制御手段側の有利状態の開始を特定した後、所定結果となったときの操作態様が所定操作態様とは異なる操作態様で操作された回数が2以上の所定回数に到達することで、演出制御手段側の有利状態の終了を特定するようになっており、有利状態の終了を特定したときに、所定制御を行うようになっており、演出制御手段側の有利状態の終了に合わせて所定制御を行うことが可能となっている。

このような構成において、演出制御手段は、有利状態において所定時操作態様報知手段により報知された所定操作態様とは異なる操作態様で操作されたときには、該所定操作態様とは異なる操作態様で操作されたゲームよりも後のゲームにおいて所定結果となったと

きに、所定時操作態様報知手段により報知された所定操作態様とは異なる操作態様で導出操作手段が操作されることを防止する異操作態様防止手段を備えるので、遊技者により誤って、報知された所定操作態様とは異なる操作態様で操作されても、その後、さらに報知された所定操作態様とは異なる操作態様で操作されることが防止されることで、有利状態が終了していないにも関わらず、所定操作態様とは異なる操作態様で操作された回数が所定回数に到達することで、有利状態の終了が誤って特定され、所定制御が行われてしまうことを防止できる。