

【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2013-220231(P2013-220231A)

【公開日】平成25年10月28日(2013.10.28)

【年通号数】公開・登録公報2013-059

【出願番号】特願2012-94269(P2012-94269)

【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 C

A 6 3 F 5/04 5 1 6 F

【手続補正書】

【提出日】平成27年9月17日(2015.9.17)

【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、

遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行させる特別遊技状態移行手段と、

遊技者にとって有利な有利状態に移行させる有利状態移行手段と、

前記有利状態において前記特別遊技状態への移行が決定された場合に、該特別遊技状態への移行に関連するタイミングで該有利状態を中断させる有利状態中断手段と、

入賞のうち付与入賞が発生した場合に遊技用価値を付与する遊技用価値付与手段と、

前記遊技用価値付与手段により付与された遊技用価値から遊技に用いた遊技用価値を減算した純増数を表示する純増数表示手段と、

前記純増数表示手段による前記純増数の表示に用いる値を計数する計数手段と、

前記有利状態の開始に関連するタイミングで前記計数手段による計数値を基準値に設定する第1の基準値設定手段と、

前記有利状態において前記特別遊技状態への移行が決定され、該有利状態が中断した際に該特別遊技状態の開始に関連するタイミングで前記計数手段による計数値が前記基準値未満の場合に、該計数値を前記基準値に設定する第2の基準値設定手段と、

を備える

ことを特徴とするスロットマシン。

【請求項2】

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、

遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行させる特別遊技状態移行手段と、

遊技者にとって有利な有利状態に移行させる有利状態移行手段と、

入賞のうち付与入賞が発生した場合に遊技用価値を付与する遊技用価値付与手段と、

前記遊技用価値付与手段により付与された遊技用価値から遊技に用いた遊技用価値を減

算した純増数を表示する純増数表示手段と、

前記純増数表示手段による前記純増数の表示に用いる値を計数する計数手段と、

前記有利状態の開始に関連するタイミングで前記計数手段による計数値を基準値に設定する第1の基準値設定手段と、

前記有利状態の終了後、特定条件が成立するまでの期間で前記特別遊技状態への移行が決定された場合において該特別遊技状態の開始に関連するタイミングで前記計数手段による計数値が前記基準値未満の場合に、該計数値を前記基準値に設定する第2の基準値設定手段と、

を備える

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】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

前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、

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、

遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行させる特別遊技状態移行手段と、

遊技者にとって有利な有利状態に移行させる有利状態移行手段と、

前記有利状態において前記特別遊技状態への移行が決定された場合に、該特別遊技状態への移行に関連するタイミングで該有利状態を中断させる有利状態中断手段と、

入賞のうち付与入賞が発生した場合に遊技用価値を付与する遊技用価値付与手段と、

前記遊技用価値付与手段により付与された遊技用価値から遊技に用いた遊技用価値を減算した純増数を表示する純増数表示手段と、

前記純増数表示手段による前記純増数の表示に用いる値を計数する計数手段と、

前記有利状態の開始に関連するタイミングで前記計数手段による計数値を基準値に設定する第1の基準値設定手段と、

前記有利状態において前記特別遊技状態への移行が決定され、該有利状態が中断した際に該特別遊技状態の開始に関連するタイミングで前記計数手段による計数値が前記基準値未満の場合に、該計数値を前記基準値に設定する第2の基準値設定手段と、

を備える

ことを特徴としている。

本発明の請求項2に記載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、

遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行させる特別遊技状態移行手段と、

遊技者にとって有利な有利状態に移行させる有利状態移行手段と、

入賞のうち付与入賞が発生した場合に遊技用価値を付与する遊技用価値付与手段と、

前記遊技用価値付与手段により付与された遊技用価値から遊技に用いた遊技用価値を減算した純増数を表示する純増数表示手段と、

前記純増数表示手段による前記純増数の表示に用いる値を計数する計数手段と、

前記有利状態の開始に関連するタイミングで前記計数手段による計数値を基準値に設定する第1の基準値設定手段と、

前記有利状態の終了後、特定条件が成立するまでの期間で前記特別遊技状態への移行が決定された場合において該特別遊技状態の開始に関連するタイミングで前記計数手段による計数値が前記基準値未満の場合に、該計数値を前記基準値に設定する第2の基準値設定

手段と、  
を備える

ことを特徴としている。

本発明の手段1のスロットマシンは、

遊技用価値（メダル）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（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、

通常状態（非ART・RT1）よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態（ボーナス）に移行させる特別遊技状態移行手段と、

前記特別遊技状態（ボーナス）とは異なる遊技状態であり前記通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（ART）に移行させる有利状態移行手段と、

前記有利状態（ART）において前記特別遊技状態（ボーナス）への移行が決定された場合に、該特別遊技状態（ボーナス）への移行に関連するタイミングで該有利状態（ART）を中断させる有利状態中断手段と、

前記入賞のうち付与入賞（小役）が発生した場合に前記遊技用価値（メダル）を付与する遊技用価値付与手段と、

前記遊技用価値付与手段により付与された遊技用価値（払出枚数）から前記賭数の設定に用いた遊技用価値（投入枚数）を減算した純増数（純増枚数）を表示する純増数表示手段（液晶表示器51内の純増枚数表示）と、

前記純増数表示手段による前記純増数（液晶表示器51内の純増枚数表示）の表示に用いる値を計数する計数手段（純増枚数カウンタ）と、

前記有利状態（ART）の開始に関連するタイミングで前記計数手段（純増枚数カウンタ）による計数値を基準値（0）に設定する第1の基準値設定手段と、

前記有利状態（ART）において前記特別遊技状態（ボーナス）への移行が決定され、該有利状態（ART）が中断した場合において該特別遊技状態（ボーナス）の開始に関連するタイミングで前記計数手段（純増枚数カウンタ）による計数値が前記基準値（0）未満の場合に、該計数値を前記基準値（0）に設定する第2の基準値設定手段と、

を備える

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態に移行後、特別遊技状態への移行が決定され、有利状態が中断した場合に、該特別遊技状態の開始に関連するタイミングで有利状態から継続して計数されている純増数が基準値以上であれば、当該純増数をそのまま維持することで有利状態に続く一連の特別遊技状態における純増数が表示される一方で、該特別遊技状態の開始に関連するタイミングで有利状態から継続して計数されている純増数が基準値に対してマイナスとなった場合には、該特別遊技状態の開始に関連するタイミングで純増数を基準値に戻して以後の計数を行うので、有利状態に続く一連の特別遊技状態における純増数が目減りしている印象を遊技者に対して与えてしまうことを防止できる。

【手続補正3】

【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】

本発明の手段2のスロットマシンは、

遊技用価値（メダル）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（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、

通常状態（非A T・R T1）よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態（ボーナス）に移行させる特別遊技状態移行手段と、

前記特別遊技状態（ボーナス）とは異なる遊技状態であり前記通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（A R T）に移行させる有利状態移行手段と、

前記入賞のうち付与入賞（小役）が発生した場合に前記遊技用価値（メダル）を付与する遊技用価値付与手段と、

前記遊技用価値付与手段により付与された遊技用価値（払出枚数）から前記賭数の設定に用いた遊技用価値（投入枚数）を減算した純増数（純増枚数）を表示する純増数表示手段（液晶表示器51内の純増枚数表示）と、

前記純増数表示手段による前記純増数（液晶表示器51内の純増枚数表示）の表示に用いる値を計数する計数手段（純増枚数カウンタ）と、

前記有利状態（A R T）の開始に関連するタイミングで前記計数手段（純増枚数カウンタ）による計数値を基準値（0）に設定する第1の基準値設定手段と、

前記有利状態（A R T）の終了後、特定条件が成立するまでの期間（32ゲーム経過までの期間）で前記特別遊技状態（ボーナス）への移行が決定された場合において該特別遊技状態（ボーナス）の開始に関連するタイミングで前記計数手段（純増枚数カウンタ）による計数値が前記基準値（0）未満の場合に、該計数値を前記基準値（0）に設定する第2の基準値設定手段と、

を備える

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態の終了後、特定条件が成立するまでの期間で特別遊技状態への移行が決定された場合に、該特別遊技状態の開始に関連するタイミングで有利状態から継続して計数されている純増数が基準値以上であれば、当該純増数をそのまま維持することで有利状態の終了後、特定条件が成立するまでに連続して移行することが決定された一連の特別遊技状態における純増数が表示される一方で、該特別遊技状態の開始に関連するタイミングで遊技状態から継続して計数されている純増数が基準値に対してマイナスとなつた場合には、該特別遊技状態の開始に関連するタイミングで純増数を基準値に戻して以後の計数を行うので、有利状態の終了後、特定条件が成立するまでに連続して移行することが決定された一連の特別遊技状態における純増数が目減りしている印象を遊技者に対して与えてしまうことを防止できる。

#### 【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

尚、手段1において特別遊技状態への移行に関連するタイミングとは、特別遊技状態に移行することが決定されたタイミング、特別遊技状態への移行条件が成立したタイミングなどが該当する。

また、手段1、2において有利状態の開始に関連するタイミングとは、有利状態に移行することが決定されたタイミング、有利状態への移行条件が成立したタイミング、有利状態が開始したタイミングなどが該当する。

また、手段1、2において特別遊技状態の開始に関連するタイミングとは、特別遊技状態に移行することが決定されたタイミング、特別遊技状態への移行条件が成立したタイミング、特別遊技状態が開始したタイミングなどが該当する。

#### 【手続補正5】

【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】

本発明の手段3のスロットマシンは、手段1または2に記載のスロットマシンであって

、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、

前記事前決定手段（内部抽選）の決定結果が複数種類の特定結果のうちいずれかの種類の特定結果（リプレイGR11～15のいずれか）となった場合において、前記導出操作手段（ストップスイッチ8L、8C、8R）が前記特定結果の種類に応じた特定の操作様（特殊リプレイの入賞条件を満たす停止順）にて操作された場合に前記可変表示装置（リール2L、2C、2R）に特定の表示結果（特殊リプレイの入賞様）を導出させる制御を行い、前記導出操作手段（ストップスイッチ8L、8C、8R）が前記特定結果の種類に応じた特定の操作様以外の操作様（特殊リプレイの入賞条件を満たさない停止順）にて操作された場合に前記可変表示装置（リール2L、2C、2R）に前記特定の表示結果以外の表示結果（転落リプレイの入賞様）を導出させる制御を行う導出制御手段と、

前記有利状態（ART（AT・RT2））に移行させる権利（ナビストック）が付与されることで、前記事前決定手段（内部抽選）の決定結果が前記複数種類の特定結果のうちいずれかの種類の特定結果（リプレイGR11～15のいずれか）となった場合に該特定結果の種類に応じた前記特定の操作様（特殊リプレイの入賞条件を満たす停止順）を特定可能な特定報知（ナビ演出）が行われる特定報知状態（AT・RT1、RT0）に制御する特定報知状態制御手段と、

を備え、

前記有利状態移行手段は、前記可変表示装置（リール2L、2C、2R）の表示結果として前記特定の表示結果（特殊リプレイの入賞様）が導出されることで、前記有利状態（ART）に移行させ、

前記スロットマシンは、

前記特定報知状態（AT・RT1、RT0）において前記有利状態（ART）へ移行した場合、または前記事前決定手段（内部抽選）の決定結果が前記複数種類の特定結果のうちいずれかの種類の特定結果（リプレイGR11～15のいずれか）となり前記特定報知（ナビ演出）が行われたにも関わらず前記特定の表示結果（特殊リプレイの入賞様）が導出されなかった場合に、数値（残りゲーム数）の更新を開始する数値更新手段と、

前記数値更新手段により更新される数値が終了条件を満たす場合（残りゲーム数が0となった場合）に前記有利状態へ移行させる権利（ナビストック）に基づく一の前記有利状態（ART）を終了させる有利状態終了手段と、

前記所数値更新手段が前記数値（残りゲーム数）の更新を開始する場合に該数値の更新を開始する旨を示す更新開始演出（ART開始演出）を実行する更新開始演出実行手段と、

をさらに備える

ことを特徴としている。

この特徴によれば、更新開始演出が実行された場合には、有利状態へ移行しない場合であっても、その終了条件の判定対象となる数値の更新が開始するので、特定報知状態において特定報知が行われた場合に、特定報知により特定される操作様での導出操作手段の操作を促すことができる。

尚、数値更新手段により更新される数値とは、有利状態終了手段が終了条件を満たすか否かを判定する際に用いる数値であり、例えば、ゲーム数、内部抽選の結果が所定の結果となった回数、可変表示装置の表示結果が所定の表示結果となった回数、付与された遊技用価値の合算値、上記の純増数などが該当する。

また、数値更新手段は、一律に数値を減算または加算する構成である必要はなく、減算条件の成立で減算され、加算条件の成立で加算されるといったように増減しうる構成でも良い。

また、更新開始演出は、少なくとも前記特定報知状態において前記有利状態へ移行した場合、または前記事前決定手段の決定結果が前記複数種類の特定結果のうちいずれかの種類の特定結果となり前記特定報知が行われたにも関わらず前記特定の表示結果が導出されなかった場合に実行されるものであれば良く、これら以外の契機で実行される構成でも良い。

#### 【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

【補正方法】変更

【補正の内容】

#### 【0011】

本発明の手段4のスロットマシンは、手段1～3のいずれかに記載のスロットマシンであって、

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、

前記事前決定手段（内部抽選）の決定結果が複数種類の特定結果のうちいずれかの種類の特定結果（リプレイGR11～15のいずれか）となった場合において、前記導出操作手段（ストップスイッチ8L、8C、8R）が前記特定結果の種類に応じた特定の操作態様（特殊リプレイの入賞条件を満たす停止順）にて操作された場合に前記可変表示装置（リール2L、2C、2R）に特定の表示結果（特殊リプレイの入賞態様）を導出させる制御を行い、前記導出操作手段（ストップスイッチ8L、8C、8R）が前記特定結果の種類に応じた特定の操作態様以外の操作態様（特殊リプレイの入賞条件を満たさない停止順）にて操作された場合に前記可変表示装置（リール2L、2C、2R）に前記特定の表示結果以外の表示結果（転落リプレイの入賞態様）を導出させる制御を行う導出制御手段と、

前記有利状態（ART（AT・RT2））に移行させる権利（ナビストック）が付与されることで、前記事前決定手段（内部抽選）の決定結果が前記複数種類の特定結果のうちいずれかの種類の特定結果（リプレイGR11～15のいずれか）となった場合に該特定結果の種類に応じた前記特定の操作態様（特殊リプレイの入賞条件を満たす停止順）を特定可能な特定報知（ナビ演出）が行われる特定報知状態（AT・RT1、RT0）に制御する特定報知状態制御手段と、

遊技者に対する有利度（ナビストックの個数）の決定を行う有利度決定手段（ナビストック抽選）と、

を備え、

前記有利状態移行手段は、前記可変表示装置（リール2L、2C、2R）の表示結果として前記特定の表示結果（特殊リプレイの入賞態様）が導出されることで、前記有利状態（ART）に移行させ、

前記有利度決定手段（ナビストック抽選）は、前記特定報知状態（準備モード（ART確定報知後、ART開始演出が行われるまでの期間））において前記通常状態（非AT・RT1）よりも有利な条件で前記有利度（ナビストックの個数）の決定を行うことを特徴としている。

この特徴によれば、特定報知状態に制御された後、通常状態よりも有利な有利状態へ移行するまでの準備的な期間が遊技者の意図に関わらず長引いてしまった場合でも遊技者の興味を減退してしまうことを防止できる。

尚、遊技者に対する有利度とは、遊技者にとって有利な権利の数、遊技者にとって有利

な状態の継続ゲーム数、遊技者にとって有利な状態の継続率などが該当し、有利な条件とは、これらの権利数、継続ゲーム数、継続率が遊技者にとって有利となるように優遇された条件のことである。

#### 【手続補正7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0012

【補正方法】変更

【補正の内容】

#### 【0012】

本発明の手段5のスロットマシンは、手段1～4のいずれかに記載のスロットマシンであって、

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、

前記事前決定手段（内部抽選）の決定結果が複数種類の特定結果のうちいずれかの種類の特定結果（リプレイGR11～15のいずれか）となった場合において、前記導出操作手段（ストップスイッチ8L、8C、8R）が前記特定結果の種類に応じた特定の操作態様（特殊リプレイの入賞条件を満たす停止順）にて操作された場合に前記可変表示装置（リール2L、2C、2R）に特定の表示結果（特殊リプレイの入賞態様）を導出させる制御を行い、前記導出操作手段（ストップスイッチ8L、8C、8R）が前記特定結果の種類に応じた特定の操作態様以外の操作態様（特殊リプレイの入賞条件を満たさない停止順）にて操作された場合に前記可変表示装置（リール2L、2C、2R）に前記特定の表示結果以外の表示結果（転落リプレイの入賞態様）を導出させる制御を行う導出制御手段と、

前記有利状態（ART（AT・RT2））に移行させる権利（ナビストック）が付与されることで、前記事前決定手段（内部抽選）の決定結果が前記複数種類の特定結果のうちいずれかの種類の特定結果（リプレイGR11～15のいずれか）となった場合に該特定結果の種類に応じた前記特定の操作態様（特殊リプレイの入賞条件を満たす停止順）を特定可能な特定報知（ナビ演出）が行われる特定報知状態（AT・RT1、RT0）に制御する特定報知状態制御手段と、

前記有利状態（ART）に関する有利度（ナビストックの個数）の決定を行う有利度決定手段（ナビストック抽選）と、

を備え、

前記有利度決定手段（ナビストック抽選）は、前記特定報知状態（準備モード（ART確定報知後、ART開始演出が行われるまでの期間））において前記有利状態（ARTモード（ART開始演出後、ART終了演出または特別役の当選によるARTの中断までの期間））よりも有利な条件で前記有利度（ナビストックの個数）の決定を行うことを特徴としている。

この特徴によれば、特定報知状態に制御された後、通常状態よりも有利な有利状態へ移行するまでの準備的な期間が遊技者の意図に関わらず長引いてしまった場合でも遊技者の興味を減退してしまうことを防止できるとともに、有利状態へ移行するまでの準備的な期間が遊技者の意図に関わらず長引くことで、その後の有利状態においてより多くの遊技用価値の獲得を期待させることができる。

尚、有利状態に関する有利度とは、有利状態に移行させる権利の数、有利状態の継続ゲーム数、有利状態の継続率などが該当し、有利な条件とは、これらの権利数、継続ゲーム数、継続率が遊技者にとって有利となるように優遇された条件のことである。

#### 【手続補正8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0013

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0013】

尚、手段3～5において事前決定手段の決定結果として、特定報知状態においてのみ複数種類の特定結果が決定され得る構成でも良いし、通常状態及び特定報知状態の双方で複数種類の特定結果が決定され得る構成でも良い。また、特定報知状態が、通常状態から移行する第1の状態と、第1の状態において移行条件が成立することで移行する第2の状態と、からなり、第2の状態でのみ複数種類の特定結果が決定され得る構成でも良い。

また、手段3～5において特定報知状態は、前記事前決定手段の決定結果が前記複数種類の特定結果のうちいすれかの種類の特定結果となった場合に該特定結果の種類に応じた前記特定の操作態様を特定可能な特定報知が行われる点で少なくとも通常状態よりも有利な状態であるが、それ以外で通常状態よりも有利な状態であるか否かは問わない。

また、手段3～5において通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態とは、遊技者にとって有利な表示結果が導出される確率、遊技者にとって有利な表示結果の導出が許容される確率が通常状態よりも高くなったり、遊技者にとって有利な表示結果を導出させるための操作態様が報知されること等により、純増数の増加率が通常状態よりも高くなる状態である。

【手続補正9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0014

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0014】

本発明の手段6のスロットマシンは、手段1～5のいずれかに記載のスロットマシンであって、

ゲームに関連する信号を外部出力（外部出力信号）する制御を行う外部出力制御手段を備え、

前記外部出力制御手段は、

前記有利状態（ART（RT2））に移行することを条件として、前記有利状態に対応する状態信号（RT2信号）を出力する状態信号出力手段と、

前記ゲームを進行させる制御に伴ってゲームに関わるゲーム関連信号（メダルIN信号、メダルOUT信号等）を出力するゲーム関連信号出力手段と、

を含み、

前記状態信号出力手段は、前記状態信号（RT2信号）の出力を開始してから新たに次のゲームが開始された後であって前記ゲーム関連信号（メダルIN信号、メダルOUT信号等）が出力され得るゲーム関連信号出力期間に含まれない特定タイミングに到達するまで、当該状態信号（RT2信号）の出力を継続する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、状態信号の出力は、新たに次のゲームが開始された後であってゲーム関連信号出力期間に含まれない特定タイミングに到達するまで継続されるため、外部機器が状態信号を受信するのに必要となる時間をゲームの進行を阻害することなく確保でき、かつゲーム関連信号の出力中に特定遊技状態信号が送信（出力終了）されることがないので、外部機器側において受信したゲーム関連信号が特定遊技状態中のものであるか否かを容易に特定することができる。

尚、前記有利状態に移行することを条件として、前記有利状態に対応する状態信号を出力するとは、有利状態に実際に移行する前に状態信号を出力するものでも良いし、有利状態に移行した後に状態信号を出力するものでも良い。

また、ゲーム関連信号は、ゲームの進行に伴って出力される信号であれば良く、ゲームの開始や終了を示す信号など直接的にゲームの進行を示す信号であっても良いし、ゲームの進行以外の情報を示す信号（賭数の設定に用いられた遊技用価値を示す信号など）をゲ

ームの進行に伴って必ず出力する場合には、このような信号をゲーム関連信号として用いても良い。

また、ゲーム関連信号が出力され得るゲーム関連信号出力期間とは、進行操作がなされてからゲーム関連信号の出力が完了するまでの予め定められた期間（たとえば、スタートスイッチ7を操作してから賭数分のメダルIN信号の出力を完了するまでの期間、ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作のうち最終停止操作が行なわれてから、全リールが停止してメダル払出が発生しなかったときには当該全リール停止時までの期間であって、全リールが停止してメダル払出が発生したときにはメダルOUT信号の出力を完了するまでの期間）をいい、進行操作あるいはゲーム関連信号の種類に応じて異なる予め定められた期間であっても良く、また、進行操作やゲーム関連信号の種類に関わらず一定期間であっても良い。

#### 【手続補正10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0015

【補正方法】変更

【補正の内容】

#### 【0015】

本発明の手段7のスロットマシンは、手段3～6のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記可変表示装置は、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複数の可変表示領域（リール2L、2C、2R）のそれぞれに表示結果を導出させることができあり、

前記導出操作手段は、前記複数の可変表示領域（リール2L、2C、2R）にそれぞれに表示結果を導出させる際に操作される操作手段（ストップスイッチ8L、8C、8R）であり、

前記複数の可変表示領域（リール2L、2C、2R）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（リール2L、2C、2R）のそれぞれに導出された前記表示結果の組み合わせに応じて入賞が発生可能なスロットマシンであって、

前記特定報知状態（AT・RT1、RT0）において前記事前決定手段（内部抽選）の決定結果が前記複数種類の特定結果のうちいずれかの種類の特定結果（リプレイG R 11～15のいずれか）となった場合に前記特定報知（ナビ演出）を行う制御を行う特定報知制御手段と、

電力供給が停止しても前記事前決定手段（内部抽選）の決定結果を含むバックアップデータを所定期間保持可能なバックアップ記憶手段（RAM91c）と、

前記特定報知（ナビ演出）中に電力供給が停止した後に電力供給が開始された場合には、前記事前決定手段（内部抽選）の決定結果を示すバックアップデータに基づいて、前記各可変表示領域（リール2L、2C、2R）の変動状況に関わらず、前記特定報知（ナビ演出）として共通の復帰時特定報知（共通ナビ画像の表示）を行う制御を行う復帰制御手段と、

を備える

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電断復帰後も特定報知を継続するように構成した場合に、特定報知を実行するためのプログラムやデータを簡素化することができる。

#### 【手続補正11】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0018

【補正方法】変更

【補正の内容】

#### 【0018】

本発明が適用されたスロットマシンの実施例を図面を用いて説明すると、本実施例のスロットマシン1は、前面が開口する筐体1aと、この筐体1aの側端に回動自在に枢支された前面扉1bと、から構成されている。

【手続補正12】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0020

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0020】

リール2L、2C、2Rの外周部には、図3に示すように、それぞれ「黒7」、「網7(図中網掛け7)」、「白7」、「BAR」、「リブレイ」、「ラム」、「スイカ」、「チェリー」、「ベル」、「オレンジ」といった互いに識別可能な複数種類の図柄が所定の順序で、それぞれ21個ずつ描かれている。リール2L、2C、2Rの外周部に描かれた図柄は、前面扉1bの略中央に設けられた透視窓3において各々上中下三段に表示される。

【手続補正13】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0103

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0103】

メイン制御部41は、リールの回転が開始したとき、及びリールが停止し、かつ未だ回転中のリールが残っているときに、ROM506に格納されているテーブルインデックス及びテーブル作成用データを参照して、回転中のリール別に停止制御テーブルを作成する。そして、ストップスイッチ8L、8C、8Rのうち、回転中のリールに対応するいずれかの操作が有効に検出されたときに、該当するリールの停止制御テーブルを参照し、参照した停止制御テーブルの滑りコマ数に基づいて、操作されたストップスイッチ8L、8C、8Rに対応するリール2L、2C、2Rの回転を停止させる制御を行う。

【手続補正14】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0113

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0113】

また、本実施例では、滑りコマ数として0～4の値が定められており、停止操作を検出してから最大4コマを引き込んでリールを停止させることが可能である。すなわち停止操作を検出した停止操作位置を含め、最大5コマの範囲から図柄の停止位置を指定できるようになっている。また、1図柄分リールを移動させるのに1コマの移動が必要であるので、停止操作を検出してから最大4図柄を引き込んでリールを停止させることが可能であり、停止操作を検出した停止操作位置を含め、最大5図柄の範囲から図柄の停止位置を指定できることとなる。

【手続補正15】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0147

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0147】

また、操作検出コマンドは、タイマ割込処理(メイン)のスイッチ入力判定処理において、いずれかのスイッチの検出状態の変化が検出された場合(いずれかのスイッチのエッジデータが設定された場合)に生成され、操作検出コマンド格納領域に格納されるととも

に、操作検出コマンド送信要求が設定されることにより操作検出コマンド格納領域に格納されている操作検出コマンドの送信が命令され、その後実行されるタイマ割込処理（メイン）のコマンド送信処理において、コマンドバッファに格納され、シリアル通信回路 5 1 1 に転送することで、サブ制御部 9 1 に送信される。

【手続補正 1 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 6 9

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 1 6 9】

後述する内部抽選において B B 1 ~ B B 4、R B 1、R B 2 のうちいずれかに当選していても、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R をこれらの役に入賞可能とする適正なタイミングで操作しなければ、これらの役に入賞することはない。B B 1 ~ B B 4、R B 1、R B 2 を構成する図柄（「黒 7」、「白 7」、「網 7」）は、各々、左リール 2 L、中リール 2 C、右リール 2 R 各々において 5 コマ以内に配置されていないためである。

【手続補正 1 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 2 3 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 2 3 5】

図 3 に示すように、昇格リプレイ 1、昇格リプレイ 2 及び通常リプレイを構成する図柄は、左リール 2 L、中リール 2 C、右リール 2 R の全てにおいて 5 コマ以内に配置されているため、停止操作順に応じて、ストップスイッチ 8 L ~ 8 R の停止操作タイミングに関わらず、昇格リプレイ 1、昇格リプレイ 2 または通常リプレイが必ず入賞するようにリール制御が行われる。

【手続補正 1 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 2 4 3

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 2 4 3】

図 3 に示すように、特殊リプレイ及び転落リプレイを構成する図柄は、左リール 2 L、中リール 2 C、右リール 2 R の全てにおいて 5 コマ以内に配置されているため、停止操作順に応じて、ストップスイッチ 8 L ~ 8 R の停止操作タイミングに関わらず、特殊リプレイまたは転落リプレイが必ず入賞するようにリール制御が行われる。

【手続補正 1 9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 2 5 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 2 5 1】

図 3 に示すように、右下がりベルの構成図柄は、全てのリールにおいて 5 コマ以内に配置されており、左ベル 1 ~ 4 が当選した場合に、左押しにて停止操作を行った場合には、停止操作のタイミングに関わらず、必ず右下がりベルを入賞ライン L N に揃える制御が行われる一方で、上段ベル 1 ~ 8 を構成する図柄は、全てのリールにおいて 5 コマ以上の間隔で配置されている箇所があるため、左ベル 1 ~ 4 が当選した場合でも、中押しまたは右押しにて停止操作を行った場合には、当選した上段ベル 1 ~ 8 の構成図柄の引込範囲となる適切なタイミングで停止操作を行わなければ、当選した上段ベルを入賞ライン L N に揃えることはできず、その場合には、移行出目が入賞ライン L N に揃うように制御される。

**【手続補正20】****【補正対象書類名】**明細書**【補正対象項目名】**0256**【補正方法】**変更**【補正の内容】****【0256】**

図3に示すように、中段ベルの構成図柄は、全てのリールにおいて5コマ以内に配置されており、中ベル1～4が当選した場合に、中押しにて停止操作を行った場合には、停止操作のタイミングに関わらず、必ず中段ベルを入賞ラインLNに揃える制御が行われる一方で、上段ベル1～8を構成する図柄は、全てのリールにおいて5コマ以上の間隔で配置されている箇所があるため、中ベル1～4が当選した場合でも、左押しまたは右押しにて停止操作を行った場合には、当選した上段ベル1～8の構成図柄の引込範囲となる適切なタイミングで停止操作を行わなければ、当選した上段ベルを入賞ラインLNに揃えることはできず、その場合には、移行出目が入賞ラインLNに揃うように制御される。

**【手続補正21】****【補正対象書類名】**明細書**【補正対象項目名】**0261**【補正方法】**変更**【補正の内容】****【0261】**

図3に示すように、中段ベルの構成図柄は、全てのリールにおいて5コマ以内に配置されており、右ベル1～4が当選した場合に、右押しにて停止操作を行った場合には、停止操作のタイミングに関わらず、必ず中段ベルを入賞ラインLNに揃える制御が行われる一方で、上段ベル1～8を構成する図柄は、全てのリールにおいて5コマ以上の間隔で配置されている箇所があるため、右ベル1～4が当選した場合でも、左押しまたは中押しにて停止操作を行った場合には、当選した上段ベル1～8の構成図柄の引込範囲となる適切なタイミングで停止操作を行わなければ、当選した上段ベルを入賞ラインLNに揃えることはできず、その場合には、移行出目が入賞ラインLNに揃うように制御される。

**【手続補正22】****【補正対象書類名】**明細書**【補正対象項目名】**0379**【補正方法】**変更**【補正の内容】****【0379】**

また、本実施例では、RT2の開始時及び終了時にRT2信号を出力する構成であるが、開始時または終了時の一方のみRT2信号を出力する構成でも良く、さらには、RT2の制御を特定可能な構成であれば、RT2の開始から終了までの所定のタイミング（例えば、RT2が開始して所定ゲーム数後など）、RT2の開始前のタイミング（例えば、RT2の開始よりも所定ゲーム数前など）、RT2の開始後のタイミング（例えば、RT2の開始よりも所定ゲーム数後など）でRT2信号を出力する構成でも良く、これらの構成により少なくとも外部機器側でRT2に制御された回数を特定することが可能となる。

**【手続補正23】****【補正対象書類名】**明細書**【補正対象項目名】**0380**【補正方法】**変更**【補正の内容】****【0380】**

また、本実施例では、所定期間にわたり外部出力信号を出力することで外部機器にその状態が通知される遊技状態として再遊技役の当選確率が高いRT2を適用しているが、他の遊技状態、例えば、BBやRB、すなわち通常よりも小役の当選確率が高まる状態、全

ての小役が許容される状態（リールの引込が一部制限されるとともに、全小役の入賞が許容されるC B（チャレンジボーナス）やC T（チャレンジタイム）など）、さらには、これら遊技者にとって有利な状態への移行確率が通常よりも高い遊技状態などを適用しても良い。さらに、遊技者にとって有利な遊技状態に限るものではなく、例えば、その遊技状態自体は、遊技者にとって不利であるが、一定ゲーム数後に有利な状態に移行し得るなど、当該遊技状態の開始や終了などを特定することで有用な情報を得られる遊技状態であれば不利な遊技状態を適用しても良い。

【手続補正24】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0400

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0400】

図32に示すように、まず、サブ制御部91は、メイン制御部41からR T情報2コマンドを受信したか否かを判定する（Se1）。R T情報2コマンドを受信していないことを判定した場合には処理を終了する。R T情報2コマンドを受信したことを判定した場合には、R T情報2コマンドに基づいてR T0～2のいずれかであるか否かを判定する（Se2）。R T0～2のいずれかでない場合には処理を終了する。R T0～2のいずれかであることを判定した場合、A T中か否かを判定する（Se3）。A T中でないことを判定した場合には処理を終了する。A T中であることを判定した場合には、メイン制御部41から当選番号コマンドを受信したか否かを判定する（Se6）。

【手続補正25】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0527

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0527】

前記実施例1では、本発明を遊技用価値としてメダル並びにクレジットを用いて賭数が設定されるスロットマシンに適用した例について説明したが、遊技用価値として遊技球を用いて賭数を設定するスロットマシンや、遊技用価値としてクレジットのみを使用して賭数を設定する完全クレジット式のスロットマシンに適用しても良い。遊技球を遊技用価値として用いる場合は、例えば、メダル1枚分を遊技球5個分に対応させることができ、前記実施例1で賭数として3を設定する場合は、15個の遊技球を用いて賭数を設定するものに相当する。

【手続補正26】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0541

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0541】

また、前述の実施例1では、A R T確定報知が行われた時点から液晶表示器51に純増枚数が表示される構成であったが、本実施例では、A R T開始演出が行われてA R Tの制御を開始した時点から液晶表示器51に純増枚数が表示されるようになっている。

【手続補正27】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0554

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0554】

また、前述の実施例2では、A R T確定報知が行われた時点から液晶表示器51に純増

枚数が表示される構成であったが、本実施例では、特殊リプレイ2が入賞してRT2へ移行した時点から液晶表示器51に純増枚数が表示されるようになっている。