

【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22年2月12日 (2010.2.12)

【公開番号】特開2007-190429(P2007-190429A)

【公開日】平成19年8月2日 (2007.8.2)

【年通号数】公開・登録公報2007-029

【出願番号】特願2007-116192(P2007-116192)

【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 2 C

A 6 3 F 5/04 5 1 6 E

A 6 3 F 5/04 5 1 6 D

A 6 3 F 5/04 5 1 4 G

A 6 3 F 5/04 5 1 6 F

【手続補正書】

【提出日】平成21年12月18日 (2009.12.18)

【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】

1 ゲームに対して賭け数を設定することによりゲームを開始させることが可能となり、可変表示装置の表示結果が導出表示されることにより 1 ゲームが終了し、該可変表示装置の表示結果に応じて所定の入賞が発生可能であるスロットマシンにおいて、

前記入賞の発生を許容するかどうかを事前に決定する事前決定手段と、

遊技の進行を制御すると共に、各回のゲームにおいて前記事前決定手段の決定結果を示す事前決定コマンドを送信する遊技制御手段と、

予め定められた特別の入賞が発生することにより、遊技状態を遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行させる遊技状態移行手段と、

前記遊技制御手段から送信された事前決定コマンドを受信し、該受信したコマンドに基づいて前記事前決定手段が前記特別の入賞の発生を許容しているか否かに関する情報を示す演出を演出手段に実行させる演出制御手段とを備え、

前記演出制御手段が前記演出手段に実行させる演出は、1 ゲームの期間内で実行される 1 ゲーム演出と、複数ゲームの期間に亘って実行される複数ゲーム演出とが含まれ、

前記複数ゲーム演出は、該複数ゲーム演出の最初のゲームで実行される初期段階の演出と、該初期段階の演出が実行された後のゲームで実行される中途段階の演出と、該中途段階の演出が実行されたゲームよりもさらに後に実行される最終段階の演出とを含み、該複数ゲーム演出により前記事前決定手段が前記特別の入賞の発生を許容しているか否かを示す情報を報知するとともに、該最終段階の演出が実行されずに終了する場合があります、

前記演出制御手段は、

前記初期段階の演出と、前記中途段階の演出のうちのいずれの段階の演出までを実行したかを示す情報を記憶する演出段階記憶手段と、

前記複数ゲーム演出が実行されていないときにおいて、前記事前決定コマンドに基づいて、前記 1 ゲーム演出を実行するか、前記複数ゲーム演出を実行するか、或いは前記 1

ゲーム演出も前記複数ゲーム演出も実行しないかを決定する手段であって、前記遊技制御手段から受信した事前決定コマンドが前記特別の入賞の発生を許容している旨を示しているときには該特別の入賞の発生を許容している旨を示していないときよりも高い確率で前記複数ゲーム演出を実行する旨を決定する演出決定手段と、

前記演出決定手段による１ゲーム演出を実行する旨の決定に従って該１ゲーム演出を前記演出手段に実行させるとともに、前記演出決定手段による複数ゲーム演出を実行する旨の決定に従って該複数ゲーム演出の前記演出段階記憶手段に記憶された情報に応じて前記初期段階、中途段階及び最終段階の演出を順次前記演出手段に実行させる演出実行手段とを含み、

前記演出実行手段は、

前記演出決定手段により前記複数ゲーム演出を実行する旨が決定されたときに該複数ゲーム演出の初期段階の演出を実行するとともに、該初期段階の演出の実行により該初期段階の演出までを実行した旨を示す情報を前記演出段階記憶手段に記憶させて該複数ゲーム演出の中途段階以降の演出を実行し得る状態に移行させ、

前記複数ゲーム演出が実行されているときの各ゲームで、前記遊技制御手段から受信した事前決定コマンドが前記特別の入賞の発生を許容している旨を示しているか否かを判定し、

前記遊技制御手段から受信した事前決定コマンドが前記特別の入賞の発生を許容している旨を示しているか否かの判定結果に応じて、前記中途段階の演出を実行させ、

前記遊技制御手段から受信した事前決定コマンドが前記特別の入賞の発生を許容していない旨を示しているときに、前記最終段階の演出を実行させることなく前記中途段階の演出までで前記複数ゲーム演出を終了させ、

前記遊技制御手段から受信した事前決定コマンドが前記特別の入賞の発生を許容している旨を示していることを条件として前記中途段階の演出が終了した後に前記最終段階の演出を実行させることが可能であり、前記複数ゲーム演出の最終段階の演出を実行させることにより前記事前決定手段が前記特別の入賞の発生を許容している旨を報知する

ことを特徴とするスロットマシン。

【請求項２】

前記遊技制御手段は、前記事前決定コマンドを前記演出制御手段に送信する際に、所定の送信遅延処理を行う

ことを特徴とする請求項１に記載のスロットマシン。

【請求項３】

前記演出制御手段は、前記事前決定手段及び前記遊技制御手段とは独立した独自の乱数生成手段をさらに含み、

前記演出決定手段は、前記乱数生成手段により生成した乱数の値と前記遊技制御手段から受信した事前決定コマンドとに従って、前記１ゲーム演出の実行及び前記複数ゲーム演出の実行を決定する

ことを特徴とする請求項１または２に記載のスロットマシン。

【請求項４】

前記１ゲーム演出は、１ゲームの期間内で完了して演出の最終結果が示されるものである

ことを特徴とする請求項１乃至３のいずれか１項に記載のスロットマシン。

【請求項５】

前記複数ゲーム演出は、各回のゲームに対応して分けられた複数の段階を有するものであり、そのうちの中途段階、最終段階の演出は、それぞれ初期段階、中途段階の演出の続きを示すものである

ことを特徴とする請求項１乃至４のいずれか１項に記載のスロットマシン。

【手続補正２】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】００１１

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0011】

上記目的を達成するため、本発明のスロットマシンは、

1ゲームに対して賭け数を設定することによりゲームを開始させることが可能となり、可変表示装置の表示結果が導出表示されることにより1ゲームが終了し、該可変表示装置の表示結果に応じて所定の入賞が発生可能であるスロットマシンにおいて、

前記入賞の発生を許容するかどうかを事前に決定する事前決定手段と、

遊技の進行を制御すると共に、各回のゲームにおいて前記事前決定手段の決定結果を示す事前決定コマンドを送信する遊技制御手段と、

予め定められた特別の入賞が発生することにより、遊技状態を遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行させる遊技状態移行手段と、

前記遊技制御手段から送信された事前決定コマンドを受信し、該受信したコマンドに基づいて前記事前決定手段が前記特別の入賞の発生を許容しているか否かに関する情報を示す演出を演出手段に実行させる演出制御手段とを備え、

前記演出制御手段が前記演出手段に実行させる演出は、1ゲームの期間内で実行される1ゲーム演出と、複数ゲームの期間に亘って実行される複数ゲーム演出とが含まれ、

前記複数ゲーム演出は、該複数ゲーム演出の最初のゲームで実行される初期段階の演出と、該初期段階の演出が実行された後のゲームで実行される中途段階の演出と、該中途段階の演出が実行されたゲームよりもさらに後に実行される最終段階の演出とを含み、該複数ゲーム演出により前記事前決定手段が前記特別の入賞の発生を許容しているか否かを示す情報を報知するとともに、該最終段階の演出が実行されずに終了する場合があります、

前記演出制御手段は、

前記初期段階の演出と、前記中途段階の演出のうちのいずれの段階の演出までを実行したかを示す情報を記憶する演出段階記憶手段と、

前記複数ゲーム演出が実行されていないときにおいて、前記事前決定コマンドに基づいて、前記1ゲーム演出を実行するか、前記複数ゲーム演出を実行するか、或いは前記1ゲーム演出も前記複数ゲーム演出も実行しないかを決定する手段であって、前記遊技制御手段から受信した事前決定コマンドが前記特別の入賞の発生を許容している旨を示しているときには該特別の入賞の発生を許容している旨を示していないときよりも高い確率で前記複数ゲーム演出を実行する旨を決定する演出決定手段と、

前記演出決定手段による1ゲーム演出を実行する旨の決定に従って該1ゲーム演出を前記演出手段に実行させるとともに、前記演出決定手段による複数ゲーム演出を実行する旨の決定に従って該複数ゲーム演出の前記演出段階記憶手段に記憶された情報に応じて前記初期段階、中途段階及び最終段階の演出を順次前記演出手段に実行させる演出実行手段とを含み、

前記演出実行手段は、

前記演出決定手段により前記複数ゲーム演出を実行する旨が決定されたときに該複数ゲーム演出の初期段階の演出を実行するとともに、該初期段階の演出の実行により該初期段階の演出までを実行した旨を示す情報を前記演出段階記憶手段に記憶させて該複数ゲーム演出の中途段階以降の演出を実行し得る状態に移行させ、

前記複数ゲーム演出が実行されているときの各ゲームで、前記遊技制御手段から受信した事前決定コマンドが前記特別の入賞の発生を許容している旨を示しているか否かを判定し、

前記遊技制御手段から受信した事前決定コマンドが前記特別の入賞の発生を許容している旨を示しているか否かの判定結果に応じて、前記中途段階の演出を実行させ、

前記遊技制御手段から受信した事前決定コマンドが前記特別の入賞の発生を許容していない旨を示しているときに、前記最終段階の演出を実行させることなく前記中途段階の演出までで前記複数ゲーム演出を終了させ、

前記遊技制御手段から受信した事前決定コマンドが前記特別の入賞の発生を許容して

いる旨を示していることを条件として前記中途段階の演出が終了した後に前記最終段階の演出を実行させることが可能であり、前記複数ゲーム演出の最終段階の演出を実行させることにより前記事前決定手段が前記特別の入賞の発生を許容している旨を報知する

ことを特徴とする。

【手続補正 3】

【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】

上記スロットマシンでは、演出の実行の制御だけでなく、どのような演出を実行させるかを決定するのも演出制御手段が行っている。このため、遊技制御手段にかかる処理負荷を小さくすることができる。また、演出制御手段が演出手段に実行させる演出は、1ゲーム演出と複数ゲーム演出とがあってバリエーションが多い。このため、遊技の興趣を向上させることができる。また、演出決定手段は、各回のゲームに対応した事前決定コマンドを受信することができるので、複数ゲーム演出が実行されていないときにおいて各回のゲームの事前決定結果に応じて実行すべき演出を決定することができる。

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0015

【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】0016

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0017

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0018

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0019

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0019】

上記スロットマシンにおいて、

前記演出制御手段は、前記事前決定手段及び前記遊技制御手段とは独立した独自の乱数生成手段をさらに含み、

前記演出決定手段は、前記乱数生成手段により生成した乱数の値と前記遊技制御手段から受信した事前決定コマンドとに従って、前記1ゲーム演出の実行及び前記複数ゲームの実行を決定するものとすることができる。

【手続補正 9】

【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0023
【補正方法】変更
【補正の内容】
【0023】

上記スロットマシンにおいて、
前記複数ゲーム演出は、各回のゲームにおいて断続的に実行されるものであってもよい。
また、

前記複数ゲーム演出は、各回のゲームに対応して分けられた複数の段階を有するものであり、そのうちの中途段階、最終段階の演出は、それぞれ初期段階、中途段階の演出の続きを示すものであってもよい。このような複数段階を有するものである場合、各段階を一連のシリーズとして示す演出が構成される。

【手続補正10】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0025
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正11】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0026
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正12】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0027
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正13】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0028
【補正方法】削除
【補正の内容】