

【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 17 年 8 月 25 日 (2005.8.25)

【公開番号】特開 2002-360771 (P2002-360771A)
 【公開日】平成 14 年 12 月 17 日 (2002.12.17)
 【出願番号】特願 2001-171535 (P2001-171535)
 【国際特許分類第 7 版】

A 6 3 F 5/04

【F I】

A 6 3 F 5/04 5 1 2 Z

A 6 3 F 5/04 5 1 1 E

【手続補正書】

【提出日】平成 17 年 2 月 9 日 (2005.2.9)

【手続補正 1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】特許請求の範囲

【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、

前記可変表示装置は、所定順に配列された識別情報を複数の可変表示領域において更新表示させ、各可変表示領域における識別情報の更新表示を順次停止させて、各可変表示領域の複数の停止位置に識別情報を表示させることで表示結果を導出表示させるものであり、

前記スロットマシンは、

遊技の進行を制御すると共に、遊技の進行状況に応じたコマンドを送信する遊技制御手段と、

前記遊技制御手段から送信されたコマンドを受信し、該受信したコマンドに従って所定の処理を行うことが可能な演出制御手段とを備え、

前記遊技制御手段は、

各可変表示領域において更新表示が停止される度に、該更新表示が停止された可変表示領域中の特定の位置で停止された識別情報の配列位置を示す配列コードを含む識別情報コマンドを可変表示領域毎に生成する識別情報コマンド生成手段と、

前記識別情報コマンド生成手段が識別情報コマンドを生成する度に、該生成した識別情報コマンドを前記演出制御手段に送信する識別情報コマンド送信手段とを備え、

前記演出制御手段は、

前記複数の可変表示領域における識別情報の配列に関する情報を記憶した識別情報配列記憶手段と、

前記識別情報コマンド送信手段から送信された識別情報コマンドを受信する度に、該識別情報コマンドに含まれる配列コードと該識別情報配列記憶手段に記憶された配列に関する情報とに基づいて前記可変表示装置の表示態様を特定する表示態様特定手段と、

前記表示態様特定手段により特定した表示態様に応じた内容の演出を演出手段に実行させる演出実行手段とを備える

ことを特徴とするスロットマシン。

【請求項 2】

前記演出実行手段は、前記表示態様特定手段により特定した表示態様が、一部の可変表示領域において識別情報の更新表示を停止しておらず且つ他の可変表示領域に停止された識別情報が入賞の表示態様の一部を構成する表示態様となったときに、該表示態様に応じた内容の演出を前記演出手段に実行させる

ことを特徴とする請求項 1 に記載のロットマシン。

【請求項 3】

前記演出実行手段は、前記可変表示装置の表示結果が導出された際に前記表示態様特定手段により特定した表示態様が、前記入賞の表示態様となったときに、該表示態様に応じた内容の演出を前記演出手段に実行させる

ことを特徴とする請求項 1 または 2 に記載のロットマシン。

【請求項 4】

前記遊技制御手段は、前記可変表示装置の表示結果に応じた入賞の発生に関するコマンドを前記演出制御手段に送信しない

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】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

【課題を解決するための手段】

上記目的を達成するため、本発明のロットマシンは、

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ロットマシンにおいて、

前記可変表示装置は、所定順に配列された識別情報を複数の可変表示領域において更新表示させ、各可変表示領域における識別情報の更新表示を順次停止させて、各可変表示領域の複数の停止位置に識別情報を表示させることで表示結果を導出表示させるものであり、

前記ロットマシンは、

遊技の進行を制御すると共に、遊技の進行状況に応じたコマンドを送信する遊技制御手段と、

前記遊技制御手段から送信されたコマンドを受信し、該受信したコマンドに従って所定の処理を行うことが可能な演出制御手段とを備え、

前記遊技制御手段は、

各可変表示領域において更新表示が停止される度に、該更新表示が停止された可変表示領域中の特定の位置で停止された識別情報の配列位置を示す配列コードを含む識別情報コマンドを可変表示領域毎に生成する識別情報コマンド生成手段と、

前記識別情報コマンド生成手段が識別情報コマンドを生成する度に、該生成した識別情報コマンドを前記演出制御手段に送信する識別情報コマンド送信手段とを備え、

前記演出制御手段は、

前記複数の可変表示領域における識別情報の配列に関する情報を記憶した識別情報配列記憶手段と、

前記識別情報コマンド送信手段から送信された識別情報コマンドを受信する度に、該識別情報コマンドに含まれる配列コードと該識別情報配列記憶手段に記憶された配列に関する情報とに基づいて前記可変表示装置の表示態様を特定する表示態様特定手段と、

前記表示態様特定手段により特定した表示態様に応じた内容の演出を演出手段に実行させる演出実行手段とを備える

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】0010
【補正方法】変更
【補正の内容】
【0010】

上記スロットマシンでは、演出制御手段は、識別情報コマンドが特定の位置で停止した識別情報の配列位置を示す配列コードしか有していなくても、受信した識別情報コマンド及び識別情報記憶手段に基づいて、可変表示装置の全ての表示態様を特定することが可能となる。これにより演出制御手段は、可変表示装置の表示態様に対応した処理を行うことが可能となる。ここで、全ての可変表示領域において識別情報の更新表示を停止しているかどうかということに関わらず、演出手段において実行される演出の内容を、可変表示装置の表示態様に対応したものとすることができる。また、処理を行うかどうか、どのような処理を行うかということ、入賞の有無に関わらないものとすることができる。

【手続補正4】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0011
【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】0012
【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】0013
【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】0014
【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】0015
【補正方法】削除
【補正の内容】

【手続補正9】
【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10】

【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】

上記スロットマシンにおいて、

前記演出実行手段は、前記表示態様特定手段により特定した表示態様が、一部の可変表示領域において識別情報の更新表示を停止しておらず且つ他の可変表示領域に停止された識別情報が入賞の表示態様の一部を構成する表示態様となったときに、該表示態様に応じた内容の演出を前記演出手段に実行させるものとすることができる。

【手続補正12】
【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、

前記演出実行手段は、前記可変表示装置の表示結果が導出された際に前記表示態様特定手段により特定した表示態様が、前記入賞の表示態様となったときに、該表示態様に応じた内容の演出を前記演出手段に実行させるものとすることができる。

【手続補正13】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0111
【補正方法】変更
【補正の内容】

【0111】

【発明の効果】

請求項1の発明によれば、演出制御手段は、受信した識別情報コマンド及び識別情報記憶手段に基づいて、可変表示装置の表示態様を特定し、演出の内容を可変表示装置の表示態様に対応したものとすることができる。

【手続補正14】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0112
【補正方法】削除
【補正の内容】

【手続補正15】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0113
【補正方法】削除
【補正の内容】

【手続補正16】
【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】 0 1 1 4
【補正方法】 削除
【補正の内容】

【手続補正 1 7】
【補正対象書類名】 明細書
【補正対象項目名】 0 1 1 5
【補正方法】 削除
【補正の内容】

【手続補正 1 8】
【補正対象書類名】 明細書
【補正対象項目名】 0 1 1 6
【補正方法】 削除
【補正の内容】

【手続補正 1 9】
【補正対象書類名】 明細書
【補正対象項目名】 0 1 1 7
【補正方法】 変更
【補正の内容】
【 0 1 1 7 】

請求項 4 の発明によれば、演出制御手段が特定できる内容のコマンドを識別情報コマンドに加えて送信する必要がなく、遊技制御手段にかかる負荷を小さくすることができる。