

【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4月2日(2015.4.2)

【公開番号】特開2013-34769(P2013-34769A)

【公開日】平成25年2月21日(2013.2.21)

【年通号数】公開・登録公報2013-009

【出願番号】特願2011-175034(P2011-175034)

【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 A

【手続補正書】

【提出日】平成27年2月16日(2015.2.16)

【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】

周囲に複数の図柄が付された回転リールと、

回転リールの回転を開始させるためのスタートスイッチと、

回転リールの回転を停止させるためのストップスイッチと、

主として遊技を制御する遊技制御装置と、

遊技制御装置からの信号を受信して主として遊技の演出を制御する演出制御装置と、を備え、

遊技制御装置と演出制御装置との間における信号の送受信は遊技制御装置から演出制御装置への一方方向に形成され、

遊技媒体のベットにより遊技の開始を可能とし、スタートスイッチの操作を条件として回転リールの回転を開始させ、複数の役のいずれかに当選か又はハズレかの役抽選を行い、該抽選の結果及びストップスイッチの操作に基づいて回転リールの回転を停止させ、当選した役に係る図柄の組み合わせが揃ったか否かの判定を行い、該判定の結果に応じて所定の利益を遊技者に付与する又は付与しないことで1回の遊技が終了するとともに、

複数の演出のモードを備える遊技機であって、

遊技制御装置には、演出のモードとして少なくとも、

遊技制御装置で制御される演出を実行する第1演出モードと、

遊技制御装置で制御される演出を実行しない第2演出モードとが設けられ、

遊技制御装置は、

所定の状況下であって1回の遊技における役の抽選を行う前において、遊技制御装置における状態を演出のモードを選択可能な選択可能状態に設定する選択可能状態設定手段と、

選択可能状態設定手段により遊技制御装置における状態が選択可能状態に設定されたときに、複数の演出のモードのうちから所定の演出のモードを初期の選択状態に設定する演出モード管理手段と、を備え、

演出モード管理手段は、

選択可能状態において、遊技者による第1の特定の操作により、選択状態に現在設定している演出のモードとは別の演出のモードを選択状態に更新して設定し、

選択可能状態設定手段は、

選択可能状態において、遊技者による第2の特定の操作により、選択可能状態を終了し、

演出モード管理手段は、

選択可能状態が終了したときに選択状態に設定している演出のモードを遊技者が選択した演出のモードとして最終的に確定し、

遊技制御装置は、

遊技制御装置における状態が選択可能状態に設定される場合に、選択可能状態を開始する旨を示す開始制御情報を演出制御装置へ送信する開始制御情報送信手段と、

演出モード管理手段により演出のモードが更新して選択状態に設定された場合に、その更新内容を示す更新内容制御情報を演出制御装置へ送信する更新内容制御情報送信手段と、を備え、

遊技制御装置は、

所定の条件下であって演出のモードが第1演出モードに設定されている場合には、遊技制御装置で制御される演出を実行するものの、演出のモードが第2演出モードに設定されている場合には、遊技制御装置で制御される演出を実行しないように形成され、

演出制御装置は、

開始制御情報を受信した場合に、遊技者が演出のモードを選択するための演出であって、選択状態に現在設定されている演出のモードを遊技者に報知するモード選択演出を実行するモード選択演出実行手段を備え、

モード選択演出実行手段は、

更新内容制御情報を受信した場合に、受信した更新内容制御情報に基づいて、更新内容制御情報を受信する前に選択状態に設定されていた演出のモードとは別の演出のモードが選択状態に現在設定されていることを遊技者に報知するようにモード選択演出の内容を更新して実行するように形成されていることを特徴とする遊技機。

【請求項2】

遊技制御装置は、

演出モード管理手段により演出のモードが最終的に確定された場合に、確定した演出のモードを示す確定制御情報を演出制御装置へ送信する確定制御情報送信手段を備え、

演出制御装置には、

遊技制御装置で管理される演出のモードが特定の演出のモードに設定されている場合に設定可能な第1及び第2の演出状態を含む複数の演出状態が設けられ、

モード選択演出実行手段は、

受信した開始制御情報又は更新内容制御情報に基づいて特定の演出のモードが選択状態に設定されている場合に、選択状態に現在設定されている演出のモードに加えて、所定の演出状態を選択している状態にあることを遊技者に報知するようにモード選択演出を実行するとともに、第1の演出状態を選択している状態にあることを遊技者に報知するようにモード選択演出を実行している場合に、遊技者により第3の特定の操作が行われたときには、第2の演出状態を選択している状態にあることを遊技者に報知するようにモード選択演出の内容を更新して実行するように形成され、

演出制御装置は、

受信した開始制御情報又は更新内容制御情報に基づいて特定の演出のモードが選択状態に設定されている場合に、遊技者により第2の特定の操作が行われたときに、モード選択演出の内容に応じた演出状態を遊技者が選択した演出状態として最終的に確定し、

演出制御装置は、

所定の条件下であって、受信した確定制御情報に基づいて演出のモードが特定の演出のモードに設定されている場合には、設定している演出状態に基づいて、演出制御装置で制御される演出を実行するように形成されていることを特徴とする請求項1記載の遊技機。

【請求項3】

遊技制御装置は、

演出モード管理手段により演出のモードが更新して選択状態に設定された場合に、その後の所定の期間にわたって、選択状態に現在設定している演出のモードとは別の演出のモードを選択状態に更新して設定することを禁止する更新禁止期間を設定する更新禁止期間設定手段を備え、

演出モード管理手段は、

選択可能状態かつ更新禁止期間中において、遊技者による第1の特定の操作が行われた場合には、選択状態に現在設定している演出のモードをそのまま選択状態に維持するように行なわれていることを特徴とする請求項1又は2記載の遊技機。

【請求項4】

特別役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示されることにより開始される遊技であって、通常の遊技である通常遊技とは異なる遊技である特別遊技を備え、

第1演出モード及び第2演出モードは、所定の条件下としての特別遊技における演出のモードであり、

遊技制御装置には、

出玉率を設定するための複数の設定値が設けられ、

選択可能状態設定手段は、

所定の状況下であって1回の遊技における役の抽選を行う前としての特別遊技を開始するときに、遊技制御装置における状態を選択可能状態に設定し、

演出モード管理手段は、

設定値の変更又は特別遊技の終了によっては、記憶している演出のモードを変更又は消去しないように形成されていることを特徴とする請求項1、2又は3記載の遊技機。

【請求項5】

周囲に複数の図柄が付された回転リールと、

回転リールの回転を開始させるためのスタートスイッチと、

回転リールの回転を停止させるためのストップスイッチと、

主として遊技を制御する遊技制御装置と、

遊技制御装置からの信号を受信して主として遊技の演出を制御する演出制御装置と、を備え、

遊技制御装置と演出制御装置との間における信号の送受信は遊技制御装置から演出制御装置への一方方向に形成され、

遊技媒体のベットにより遊技の開始を可能とし、スタートスイッチの操作を条件として回転リールの回転を開始させ、複数の役のいずれかに当選か又はハズレかの役抽選を行い、該抽選の結果及びストップスイッチの操作に基づいて回転リールの回転を停止させ、当選した役に係る図柄の組み合わせが揃ったか否かの判定を行い、該判定の結果に応じて所定の利益を遊技者に付与する又は付与しないことで1回の遊技が終了するとともに、

複数の演出のモードを備える遊技機であって、

遊技制御装置には、遊技者が遊技の進行に関与する前記スタートスイッチ及び前記ストップスイッチとを含む操作部の複数回にわたる操作により、演出の実行を決定可能な回転リールを用いたリール演出が設けられると共に、

演出制御装置は、前記リール演出の実行を決定する遊技者による複数回の操作部の操作手順の補助となる演出を実行可能としたことを特徴とする遊技機。

【請求項6】

周囲に複数の図柄が付された回転リールと、

回転リールの回転を開始させるためのスタートスイッチと、

回転リールの回転を停止させるためのストップスイッチと、

主として遊技を制御する遊技制御装置と、

遊技制御装置からの信号を受信して主として遊技の演出を制御する演出制御装置と、を備え、

遊技制御装置と演出制御装置との間における信号の送受信は遊技制御装置から演出制御

装置への一方向に形成され、

遊技媒体のベットにより遊技の開始を可能とし、スタートスイッチの操作を条件として回転リールの回転を開始させ、複数の役のいずれかに当選か又はハズレかの役抽選を行い、該抽選の結果及びストップスイッチの操作に基づいて回転リールの回転を停止させ、当選した役に係る図柄の組み合わせが揃ったか否かの判定を行い、該判定の結果に応じて所定の利益を遊技者に付与する又は付与しないことで1回の遊技が終了するとともに、

複数の演出のモードを備える遊技機であって、

遊技制御装置には、遊技者が実行の有無を決定可能な遊技演出が設けられると共に、

演出制御装置には、演出制御装置が実行の有無を決定可能な演出が設けられ、

遊技制御装置に遊技者が実行の決定を出力すると、遊技制御装置が遊技演出を実行すると共に、

演出制御装置が実行を決定すると、遊技演出の補助となるような演出を演出制御装置で実行するように形成したことを特徴とする遊技機。

【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】

すなわち本発明では、遊技制御装置21は、演出のモードを更新して選択状態に設定した場合に、更新禁止期間を設定する。これにより、この更新に伴ってモード選択演出の内容が更新されるまでの時間を確保することができるようになり、遊技制御装置21が選択状態に現在設定している演出のモードと、演出制御装置22が実行するモード選択演出の内容とがズレるのを防止することができる。

(請求項4)

請求項4記載の発明は、上記請求項1、2又は3記載の発明の特徴に加え、特別役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示されることにより開始される遊技であって、通常の遊技である通常遊技とは異なる遊技である特別遊技を備え、第1演出モード及び第2演出モードは、所定の条件下としての特別遊技における演出のモードであり、遊技制御装置21には、出玉率を設定するための複数の設定値が設けられ、選択可能状態設定手段200は、所定の状況下であって1回の遊技における役の抽選を行う前としての特別遊技を開始するときに、遊技制御装置21における状態を選択可能状態に設定し、演出モード管理手段210は、設定値の変更又は特別遊技の終了によっては、記憶している演出のモードを変更又は消去しないように形成されてい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】

すなわち本発明では、設定値の変更や特別遊技の終了によっては、記憶している演出のモードを変更又は消去しない。これにより、本発明によれば、モード選択演出によって設定値を変更したことが遊技者に知られることを防止することができる。

(請求項5)

請求項5記載の発明は、周囲に複数の図柄が付された回転リール45と、回転リール45の回転を開始させるためのスタートスイッチ33と、回転リール45の回転を停止させるためのストップスイッチ34と、主として遊技を制御する遊技制御装置21と、遊技制御装置21からの信号を受信して主として遊技の演出を制御する演出制御装置22と、を備え、遊技制御装置21と演出制御装置22との間ににおける信号の送受信は遊技制御装置21から演出制御装置22への一方向に形成され、遊技媒体のベットにより遊技の開始を可能とし、スタートスイッ

チ33の操作を条件として回転リール45の回転を開始させ、複数の役のいずれかに当選か又はハズレかの役抽選を行い、該抽選の結果及びストップスイッチの操作に基づいて回転リールの回転を停止させ、当選した役に係る図柄の組み合わせが揃ったか否かの判定を行い、該判定の結果に応じて所定の利益を遊技者に付与する又は付与しないことで1回の遊技が終了するとともに、複数の演出のモードを備える遊技機であって、遊技制御装置21には、遊技者が遊技の進行に関与する前記スタートスイッチ33及び前記ストップスイッチ34とを含む操作部の複数回にわたる操作により、演出の実行を決定可能な回転リール45を用いたリール演出が設けられると共に、演出制御装置22は、前記リール演出の実行を決定する遊技者による複数回の操作部の操作手順の補助となる演出を実行可能としたことを特徴とする。

【手続補正4】

【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】

(請求項6)

請求項6記載の発明は、周囲に複数の図柄が付された回転リール45と、回転リール45の回転を開始させるためのスタートスイッチ33と、回転リール45の回転を停止させるためのストップスイッチ34と、主として遊技を制御する遊技制御装置21と、遊技制御装置21からの信号を受信して主として遊技の演出を制御する演出制御装置22と、を備え、遊技制御装置21と演出制御装置22との間における信号の送受信は遊技制御装置21から演出制御装置22への一方向に形成され、遊技媒体のベットにより遊技の開始を可能とし、スタートスイッチ33の操作を条件として回転リール45の回転を開始させ、複数の役のいずれかに当選か又はハズレかの役抽選を行い、該抽選の結果及びストップスイッチの操作に基づいて回転リールの回転を停止させ、当選した役に係る図柄の組み合わせが揃ったか否かの判定を行い、該判定の結果に応じて所定の利益を遊技者に付与する又は付与しないことで1回の遊技が終了するとともに、複数の演出のモードを備える遊技機であって、遊技制御装置21には、遊技者が実行の有無を決定可能な遊技演出が設けられると共に、演出制御装置22には、演出制御装置22が実行の有無を決定可能な演出が設けられ、遊技制御装置21に遊技者が実行の決定を出力すると、遊技制御装置21が遊技演出を実行すると共に、演出制御装置22が実行を決定すると、遊技演出の補助となるような演出を演出制御装置22で実行するように形成したことを特徴とする。

【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】変更

【補正の内容】

【0016】

(請求項3)

すなわち、請求項3記載の発明によれば、上記請求項1又は2記載の発明の効果に加え、モード選択演出の内容が更新されるまでの時間を確保することができ、遊技制御装置21が選択状態に現在設定している演出のモードと、演出制御装置22が実行するモード選択演出の内容とがズレるのを防止することができる遊技機を提供することができる。

(請求項4)

すなわち、請求項4記載の発明によれば、上記請求項1、2又は3記載の発明の効果に加え、モード選択演出によって設定値を変更したことが遊技者に知られることを防止することができる遊技機を提供することができる。

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】 0 0 1 7

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 1 7 】

(請求項 5)

すなわち、請求項 5 記載の発明によれば、遊技の進行に関与する操作部の遊技者による複数回にわたる操作によって回転リールを用いたリール演出を実行可能であるので、遊技者は楽しく遊技が行える遊技機を提供することができる。

(請求項 6)

すなわち、請求項 6 記載の発明によれば、遊技者が選択可能な遊技制御装置を用いた演出があるので、遊技者は楽しく遊技が行える遊技機を提供することができる。