

【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 2002-224269 (P2002-224269A)
 【公開日】平成 14 年 8 月 13 日 (2002.8.13)
 【出願番号】特願 2001-24441 (P2001-24441)
 【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 D

【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、

遊技の進行を制御すると共に、遊技の進行状況に応じた制御情報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制御情報を受信し、該受信した制御情報に従って、前記遊技制御手段とは独立した処理により演出装置に演出を行わせる演出制御手段とを備え

、
 前記遊技制御手段は、

前記可変表示装置における識別情報の表示結果として表れたときに有価価値の付与が行われるものを複数種類含む入賞態様について、前記入賞の発生を許容させるかどうかを事前に決定し、該決定に応じて発生が許容されている入賞態様の種類に対応した決定情報を、異なる種類の入賞態様に対応した複数の決定情報を同時に設定することが可能な決定情報設定手段に設定する事前決定手段と、

1 回で送信される制御情報であって、前記決定情報設定手段に設定されている決定情報の全てを示す事前決定情報を、各回のゲーム毎に生成する制御情報生成手段と、

前記制御情報生成手段の生成した制御情報を、前記演出制御手段に送信する制御情報送信手段とを備え、

前記演出制御手段は、前記事前決定情報を受信したときに、該受信した事前決定情報に基づいて前記演出装置に演出を行わせる

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、所定の条件が成立することにより、複数の遊技状態のうちのいずれかの遊技状態に移行させる遊技状態移行手段をさらに備え、

前記制御情報生成手段は、前記遊技状態移行手段によって移行された遊技状態を示す遊技状態情報を、前記事前決定情報と共に生成する

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】

前記制御情報生成手段は、1 回で送信される制御情報であって、前記遊技状態情報と前

記事前決定情報とを含む制御情報を生成する

ことを特徴とする請求項 2 に記載のスロットマシン。

【請求項 4】

前記演出制御手段は、受信した事前決定情報が同一の種類の決定情報が設定されている旨を示しているときであっても、異なる遊技状態に移行されているときには、異なる種類の演出を前記演出装置に行わせる

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】

前記演出制御手段は、受信した事前決定情報に基づいて、前記事前決定手段によって許容された入賞態様を報知手段から報知させることが可能である

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】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

【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、

遊技の進行を制御すると共に、遊技の進行状況に応じた制御情報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制御情報を受信し、該受信した制御情報に従って、前記遊技制御手段とは独立した処理により演出装置に演出を行わせる演出制御手段とを備え

、

前記遊技制御手段は、

前記可変表示装置における識別情報の表示結果として表れたときに有価価値の付与が行われるものを複数種類含む入賞態様について、前記入賞の発生を許容させるかどうかを事前に決定し、該決定に応じて発生が許容されている入賞態様の種類に対応した決定情報を、異なる種類の入賞態様に対応した複数の決定情報を同時に設定することが可能な決定情報設定手段に設定する事前決定手段と、

1 回で送信される制御情報であって、前記決定情報設定手段に設定されている決定情報の全てを示す事前決定情報を、各回のゲーム毎に生成する制御情報生成手段と、

前記制御情報生成手段の生成した制御情報を、前記演出制御手段に送信する制御情報送信手段とを備え、

前記演出制御手段は、前記事前決定情報を受信したときに、該受信した事前決定情報に基づいて前記演出装置に演出を行わせる

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】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

上記スロットマシンでは、遊技制御手段が備える事前決定手段による事前決定が行われると、この結果が事前決定情報として演出制御手段へと送られる。ここで、事前決定手段によって入賞が許容される表示態様、とりわけ小役の表示態様が豊富に設けられることによって、遊技性を向上させることができる。また、事前決定情報は、事前決定手段による

決定結果の全てを把握することが可能となっているため、演出制御手段は、事前決定情報に基づいて演出の態様を自由に決定し、演出装置に行わせることができる。また、演出の態様の少なくとも一部を演出制御手段が決定することができるので、遊技制御手段にかかる負荷を小さくすることができる。また、各回のゲーム毎に事前決定情報が生成されることで、演出制御手段は、ゲーム毎に適切な態様の演出を演出装置に行わせることができるようになる。

【手続補正 4】

【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において、

前記遊技制御手段は、所定の条件が成立することにより、複数の遊技状態のうちのいずれかの遊技状態に移行させる遊技状態移行手段をさらに備えていてもよい。この場合、

前記制御情報生成手段は、前記遊技状態移行手段によって移行された遊技状態を示す遊技状態情報を、前記事前決定情報と共に生成するものとすることができる。

【手続補正 5】

【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】

さらに、前記制御情報生成手段は、1回で送信される制御情報であって、前記遊技状態情報と前記事前決定情報とを含む制御情報を生成するものとしてもよい。

【手続補正 6】

【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】

上記のように遊技状態情報も事前決定情報と共に生成され、演出制御手段に送信されることによって、演出制御手段は、遊技状態に合わせて適切な演出を行うことができるようになる。さらに、1回で送信される制御情報で遊技状態情報と事前決定情報とを含む制御情報が生成されることにより、遊技制御手段が制御情報の送信のために要する処理回数を少なくすることができ、遊技制御手段にかかる負荷をさらに小さくすることができる。

なお、前記演出制御手段は、受信した事前決定情報が同一の種類の決定情報が設定されている旨を示しているときであっても、異なる遊技状態に移行されているときには、異なる種類の演出を前記演出装置に行わせることができる。

【手続補正 7】

【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】

上記スロットマシンにおいて、

前記演出制御手段は、受信した事前決定情報に基づいて、前記事前決定手段によって許容された入賞態様を報知手段から報知させることが可能なものとしてもよい。

【手続補正 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】 0 0 1 4

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 1 4 】

上記のように、入賞が許容された表示態様を報知手段から報知させることによって、遊技者にいわゆる目押しを促進させることにより、獲得可能な有価価値の数をより多くすることができるようになるので、遊技の興趣を向上させることができる。

【手続補正 9】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 1 5

【補正方法】 削除

【補正の内容】

【手続補正 1 0】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 1 6

【補正方法】 削除

【補正の内容】

【手続補正 1 1】

【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】 削除

【補正の内容】

【手続補正 1 2】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 1 8

【補正方法】 削除

【補正の内容】

【手続補正 1 3】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 1 0 0

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 1 0 0 】

【発明の効果】

請求項 1 の発明によれば、演出制御手段が独自に演出の内容を決定でき、演出の自由度が高くなる。また、遊技制御手段が演出の内容を決定する必要がなく、遊技制御手段にかかる負荷を小さくすることができる。また、豊富な入賞態様、とりわけ小役入賞の態様を豊富にすることによって遊技性を向上させることができる。さらに、演出制御手段は、ゲーム毎に適切な態様の演出を行うことができる。

【手続補正 1 4】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 1 0 2

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 1 0 2 】

請求項 3 の発明によれば、制御情報の送信のために遊技制御手段にかかる負荷を小さく

することができる。

【手続補正 15】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0103

【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】0104

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 17】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0105

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0105】

請求項4の発明によれば、遊技者が獲得可能な有価価値の数を多くすることができ、遊技興趣を向上させることができる。

【手続補正 18】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0106

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 19】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0107

【補正方法】削除

【補正の内容】