

【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25年10月24日 (2013.10.24)

【公開番号】特開2013-10040(P2013-10040A)

【公開日】平成25年1月17日 (2013.1.17)

【年通号数】公開・登録公報2013-003

【出願番号】特願2012-230712(P2012-230712)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】

【提出日】平成25年9月5日 (2013.9.5)

【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】

所定の識別情報を変動表示する第 1 変動表示ゲーム及び第 2 変動表示ゲームを表示可能な表示装置の表示制御を行う演出制御手段と、

遊技を統括的に制御し、前記演出制御手段に第 1 変動表示ゲーム及び第 2 変動表示ゲームを制御するための制御指令を送信する遊技制御手段と、を備え、

前記第 1 変動表示ゲーム又は前記第 2 変動表示ゲームでの結果態様が所定の特別結果態様となる場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な特別遊技状態を発生させる遊技機において、

前記遊技制御手段は、

第 1 の始動入賞領域への遊技球の入賞に基づき前記第 1 変動表示ゲームを実行するための第 1 始動記憶を記憶することが可能な第 1 入賞記憶手段と、

第 2 の始動入賞領域への遊技球の入賞に基づき前記第 2 変動表示ゲームを実行するための第 2 始動記憶を記憶することが可能な第 2 入賞記憶手段と、

前記第 1 入賞記憶手段に記憶される第 1 始動記憶に基づいて前記第 1 変動表示ゲームの実行制御を行う第 1 実行制御手段と、

前記第 2 入賞記憶手段に記憶される第 2 始動記憶に基づいて前記第 2 変動表示ゲームの実行制御を行う第 2 実行制御手段と、

所定の抽選結果に基づいて、前記第 2 の始動入賞領域を閉状態から遊技球の入賞をし易い開状態に変換する制御を行う変換制御手段と、

前記変換制御手段による変換制御を通常遊技状態よりも多く実行するように制御する特定遊技状態を発生させる特定遊技状態発生手段と、を備え、

前記第 1 入賞記憶手段及び前記第 2 入賞記憶手段に始動記憶が記憶されている場合に、前記第 2 実行制御手段による制御を前記第 1 実行制御手段による制御よりも優先させて実行し、

前記第 1 始動記憶が記憶されたことに対応して、当該第 1 始動記憶が前記特別遊技状態を発生させるか否かを特定可能な情報を含む第 1 事前判定情報を、前記演出制御手段に出力する機能と、

前記第 2 始動記憶が記憶されたことに対応して、当該第 2 始動記憶が前記特別遊技状態を発生させるか否かを特定可能な情報を含む第 2 事前判定情報を、前記演出制御手段に出

力する機能を有し、

前記特定遊技状態中に前記第 1 始動記憶が記憶された場合に前記第 1 事前判定情報を前記演出制御手段に出力しないように制御するとともに、前記特別遊技状態中に前記第 1 始動記憶が記憶された場合に前記第 1 事前判定情報を前記演出制御手段に出力しないように制御し、

前記演出制御手段は、

前記第 1 事前判定情報又は前記第 2 事前判定情報を受信したことに対応して、前記第 1 変動表示ゲーム又は前記第 2 変動表示ゲームにおいて予告演出を実行することが可能な予告演出実行手段を備え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】0 0 0 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 1】

この発明は、特別遊技状態を発生可能な特別図柄変動表示ゲームを実行する遊技機に関する。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 5】

また、変動表示ゲームを行う識別情報群を 2 種類設け、この 2 種類の識別情報群による変動表示ゲームの何れかが特定の態様となったことに関連して、特別遊技を発生するようにした遊技機も提案されている（例えば、特許文献 2 参照）。

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 6

【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】0 0 0 8

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 8】

しかしながら、従来の遊技機では、遊技制御装置の負荷を軽減しつつ、遊技の興趣を向上させるための予告演出を実行することができなかった。

【手続補正 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 9

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 9】

本発明の目的は、遊技制御装置にかかる負荷を軽減しつつ、遊技の興趣を向上させるための予告演出を実行可能な遊技機を提供することにある。

【手続補正 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 0

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

本発明は、所定の識別情報を変動表示する第1変動表示ゲーム及び第2変動表示ゲームを表示可能な表示装置の表示制御を行う演出制御手段と、遊技を統括的に制御し、前記演出制御手段に第1変動表示ゲーム及び第2変動表示ゲームを制御するための制御指令を送信する遊技制御手段と、を備え、前記第1変動表示ゲーム又は前記第2変動表示ゲームでの結果態様が所定の特別結果態様となる場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な特別遊技状態を発生させる遊技機において、前記遊技制御手段は、第1の始動入賞領域への遊技球の入賞に基づき前記第1変動表示ゲームを実行するための第1始動記憶を記憶することが可能な第1入賞記憶手段と、第2の始動入賞領域への遊技球の入賞に基づき前記第2変動表示ゲームを実行するための第2始動記憶を記憶することが可能な第2入賞記憶手段と、前記第1入賞記憶手段に記憶される第1始動記憶に基づいて前記第1変動表示ゲームの実行制御を行う第1実行制御手段と、前記第2入賞記憶手段に記憶される第2始動記憶に基づいて前記第2変動表示ゲームの実行制御を行う第2実行制御手段と、定の抽選結果に基づいて、前記第2の始動入賞領域を閉状態から遊技球の入賞をし易い開状態に変換する制御を行う変換制御手段と、前記変換制御手段による変換制御を通常遊技状態よりも多く実行するように制御する特定遊技状態を発生させる特定遊技状態発生手段と、を備え、前記第1入賞記憶手段及び前記第2入賞記憶手段に始動記憶が記憶されている場合に、前記第2実行制御手段による制御を前記第1実行制御手段による制御よりも優先させて実行し、前記第1始動記憶が記憶されたことに対応して、当該第1始動記憶が前記特別遊技状態を発生させるか否かを特定可能な情報を含む第1事前判定情報を、前記演出制御手段に出力する機能と、前記第2始動記憶が記憶されたことに対応して、当該第2始動記憶が前記特別遊技状態を発生させるか否かを特定可能な情報を含む第2事前判定情報を、前記演出制御手段に出力する機能を有し、前記特定遊技状態中に前記第1始動記憶が記憶された場合に前記第1事前判定情報を前記演出制御手段に出力しないように制御するとともに、前記特別遊技状態中に前記第1始動記憶が記憶された場合に前記第1事前判定情報を前記演出制御手段に出力しないように制御し、前記演出制御手段は、前記第1事前判定情報又は前記第2事前判定情報を受信したことに対応して、前記第1変動表示ゲーム又は前記第2変動表示ゲームにおいて予告演出を実行することが可能な予告演出実行手段を備えたことを特徴とする。

【手続補正8】

【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9】

【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10】

【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11】

【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 1 2】

【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】変更

【補正の内容】

【0 0 1 5】

本発明では、遊技制御手段の負荷を軽減しつつ、遊技の興趣を向上させるための連続予告を実行可能な遊技機を提供することができる。

【手続補正 1 3】

【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 4】

【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 5】

【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】