

【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20年4月3日(2008.4.3)

【公開番号】特開2003-325873(P2003-325873A)

【公開日】平成15年11月18日(2003.11.18)

【出願番号】特願2002-140828(P2002-140828)

【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

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z

【手続補正書】

【提出日】平成20年2月19日(2008.2.19)

【手続補正 1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】請求項 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【請求項 1】 複数種類の識別情報を可変表示可能な可変表示部と、普通識別情報を可変表示可能な普通可変表示部と、該普通可変表示部における表示結果があらかじめ定められた所定の表示態様となったときに遊技者にとって有利な状態に変化する普通可変入賞装置とを備え、前記可変表示部における識別情報の表示結果が特定の表示結果となったときに遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御可能となる遊技機であって、

遊技の進行を制御する遊技制御手段と、

前記遊技制御手段からのコマンドにもとづいて、識別情報の可変表示に関わる演出を実行する複数種類の演出手段を制御する演出制御手段と、

遊技者の選択操作を入力するための選択手段とを備え、

前記遊技制御手段は、

前記特定遊技状態に制御するか否かを、識別情報の表示結果が導出表示される前に決定する第 1 の事前決定手段と、

前記普通可変表示部にて前記所定の表示態様を表示するか否かを、表示結果が導出表示される前に決定する第 2 の事前決定手段とを含み、

所定の処理を繰り返し実行するメインルーチンと、前記メインルーチン実行中の所定時間毎に発生するタイマ割込に依じて前記メインルーチンを中断して起動される割込ルーチンとを実行し、

前記割込ルーチンにおいて、前記第 1 の事前決定手段が特定遊技状態とするか否か決定するための特定遊技状態決定用数値を所定の数値範囲内で更新する特定遊技状態決定用数値更新処理と、前記第 2 の事前決定手段が前記普通可変表示部にて前記所定の表示態様を表示するか否かを定めるための普通可変表示決定用数値を所定の数値範囲内で更新する普通可変表示決定用数値更新処理とを実行し、

前記メインルーチンにおいて、前記特定遊技状態決定用数値の初期値となる特定遊技初期値用数値を更新する特定遊技初期値用数値更新処理と、前記普通可変表示決定用数値の初期値となる普通可変表示初期値用数値を更新する普通可変表示初期値用数値更新処理とを実行し、前記特定遊技初期値用数値更新処理および前記普通可変表示初期値用数値更新処理を開始する前に前記タイマ割込による割込を禁止し、前記特定遊技初期値用数値更新処理および前記普通可変表示初期値用数値更新処理の完了後に前記タイマ割込による割込を許可し、

前記演出制御手段は、

前記遊技制御手段から受信したコマンドにもとづいて遊技者に複数の選択肢を提示する選択肢提示手段と、

受信したコマンドにもとづく前記第1の事前決定手段の決定結果と前記選択手段による選択操作の入力がいずれの選択肢に対応する入力であったのかともとづいて前記複数種類の演出手段を用いて実行する演出態様を独自に決定する演出決定手段とを含む

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】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

【発明が解決しようとする課題】

遊技制御手段が多数の制御手段に対して制御コマンドを送信するように構成すると、遊技制御手段の負担が過大になる。そこで、遊技制御手段から制御コマンドを受けた各制御手段が独自に演出内容を決定して演出を実行するように構成されることがある。しかし、そのような構成では、各制御手段は、他の制御手段との間で演出の同期をとらなければならない、各制御手段の負担が過大になる。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】削除

【補正の内容】

【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】

【課題を解決するための手段】

本発明による遊技機は、複数種類の識別情報を可変表示可能な可変表示部（例えば可変表示装置9）と、普通識別情報を可変表示可能な普通可変表示部と、普通可変表示部における表示結果があらかじめ定められた所定の表示態様となったときに遊技者にとって有利な状態に変化する普通可変入賞装置とを備え、可変表示部における識別情報の表示結果が特定の表示結果（例えば左中右図柄が揃った大当り図柄）となったときに遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば大当り遊技状態）に制御可能となる遊技機であって、遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えばCPU56等）と、遊技制御手段からのコマンド（例えば演出制御コマンド）にもとづいて識別情報の可変表示に関わる演出を実行する複数種類の演出手段（例えば可変表示装置9、ランプ・LED、スピーカ27、演出用の可動部材）を制御する演出制御手段（例えば演出制御用CPU101等）と、遊技者の選択操作を入力するための選択手段（例えば発光部17a, 17bと受光部19a, 19bとによる人体センサ）とを備え、遊技制御手段は、特定遊技状態に制御するか否かを、識別情報の表示結果が導出表示される前に決定する第1の事前決定手段（例えば遊技制御手段におけるステップS55～S58の処理を実行する部分）と、普通可変表示部にて所定の表示態様を表示するか否かを、表示結果が導出表示される前に決定する第2の事前決定手段とを含み、所定の処理を繰り返し実行するメインルーチンと、メインルーチン実行中の所定時間毎に発生するタイマ割込に応じてメインルーチンを中断して起動される割込ルーチンとを実行し、割込ルーチンにおいて、第1の事前決定手段が特定遊技状態とするか否かを決定するための特定遊技状態決定用数値を所定の数値範囲内で更新する特定遊技状態決定

用数値更新処理と、第 2 の事前決定手段が普通可変表示部にて所定の表示態様を表示するか否かを定めるための普通可変表示決定用数値を所定の数値範囲内で更新する普通可変表示決定用数値更新処理とを実行し、メインルーチンにおいて、特定遊技状態決定用数値の初期値となる特定遊技初期値用数値を更新する特定遊技初期値用数値更新処理と、普通可変表示決定用数値の初期値となる普通可変表示初期値用数値を更新する普通可変表示初期値用数値更新処理とを実行し、特定遊技初期値用数値更新処理および普通可変表示初期値用数値更新処理を開始する前にタイマ割込による割込を禁止し、特定遊技初期値用数値更新処理および普通可変表示初期値用数値更新処理の完了後にタイマ割込による割込を許可し、演出制御手段が、遊技制御手段から受信したコマンドにもとづいて遊技者に複数の選択肢（例えば野球の球種や打者）を提示する選択肢提示手段（例えば演出制御手段における選択演出の選択処理やステップ S 8 3 2 を実行する部分）と、受信したコマンドにもとづく第 1 の事前決定手段の決定結果と選択手段による選択操作の入力がいずれの選択肢に対応する入力であったのかともとづいて複数種類の演出手段を用いて実行する演出態様を独自に決定する演出決定手段（例えば演出制御手段におけるステップ S 8 4 1 を実行する部分）とを含むことを特徴とする。

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 9 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 1 9 1】

【発明の効果】

以上のように、請求項 1 記載の発明では、複数種類の演出手段を制御する演出制御手段が、遊技制御手段から受信したコマンドにもとづいて遊技者に複数の選択肢を提示する選択肢提示手段と、受信したコマンドにもとづく第 1 の事前決定手段の決定結果と選択手段による選択操作の入力がいずれの選択肢に対応する入力であったのかともとづいて複数種類の演出手段を用いて実行する演出態様を独自に決定する演出決定手段とを含むように構成されているので、遊技制御手段の負担を増すことなく演出内容をより豊富にして遊技の興趣をより増進させることができる。