

【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23年5月6日(2011.5.6)

【公開番号】特開2011-41863(P2011-41863A)

【公開日】平成23年3月3日(2011.3.3)

【年通号数】公開・登録公報2011-009

【出願番号】特願2010-270138(P2010-270138)

【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23年3月22日(2011.3.22)

【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】

判定条件の成立に起因して遊技の当否判定を行う当否判定手段と、

判定図柄を変動表示した後で停止表示し、その停止表示した判定図柄により前記当否判定の結果を表示する判定結果表示手段と、

前記当否判定手段による前記当否判定の結果に応じて、前記判定図柄の変動パターンを、複数種類の変動パターンの中から決定する変動パターン決定手段と、

前記判定図柄の変動表示中に遊技者による操作が有効になる操作部とを備え、

前記判定図柄が前記変動表示を開始してから前記停止表示に移行するまでの変動表示期間の総実行時間が前記変動パターン毎に予め設定された遊技機において、

前記変動表示期間内には、前記操作部の操作を有効とする操作有効期間と、前記操作有効期間の終了後に開始され、前記操作有効期間内での前記操作部の操作に応じた操作対応演出を行う操作対応演出期間とが含められると共に、それら操作有効期間及び操作対応演出期間の開始タイミングが前記変動表示期間内で変更され、

前記変動表示期間のうち前記操作有効期間を開始するタイミングである第1開始タイミングと、前記操作対応演出期間を開始するタイミングである第2開始タイミングとをランダムに決定する開始タイミング決定手段を備え、

前記操作有効期間の終了から前記第2開始タイミングまでのインターバル時間をランダムに変更することを特徴とする遊技機。

【請求項2】

前記操作対応演出は、複数種類の中から抽選されることを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

【請求項3】

複数種類の前記操作対応演出には、遊技者にとって有利な特別遊技状態になることを報知する第1操作対応演出と、前記特別遊技状態に比べて不利な遊技状態になることを報知する第2操作対応演出とが含まれていることを特徴とする請求項2に記載の遊技機。

【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】****【0001】**

本発明は、遊技の当否に関する判定結果を、表示手段にて変動表示後、停止表示された判定図柄により報知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】0005****【補正方法】変更****【補正の内容】****【0005】**

上記目的を達成するためになされた請求項1の発明に係る遊技機は、判定条件の成立に起因して遊技の当否判定を行う当否判定手段と、判定図柄を変動表示した後で停止表示し、その停止表示した判定図柄により当否判定の結果を表示する判定結果表示手段と、当否判定手段による当否判定の結果に応じて、判定図柄の変動パターンを、複数種類の変動パターンの中から決定する変動パターン決定手段と、判定図柄の変動表示中に遊技者による操作が有効になる操作部とを備え、判定図柄が変動表示を開始してから停止表示に移行するまでの変動表示期間の総実行時間が変動パターン毎に予め設定された遊技機において、変動表示期間内には、操作部の操作を有効とする操作有効期間と、操作有効期間の終了後に開始され、操作有効期間内での操作部の操作に応じた操作対応演出を行う操作対応演出期間とが含められると共に、それら操作有効期間及び操作対応演出期間の開始タイミングが変動表示期間内で変更され、変動表示期間のうち操作有効期間を開始するタイミングである第1開始タイミングと、操作対応演出期間を開始するタイミングである第2開始タイミングとをランダムに決定する開始タイミング決定手段を備え、操作有効期間の終了から第2開始タイミングまでのインターバル時間をランダムに変更するところに特徴を有する。

**【手続補正4】****【補正対象書類名】明細書****【補正対象項目名】0006****【補正方法】変更****【補正の内容】****【0006】**

請求項2の発明は、請求項1に記載の遊技機において、操作対応演出は、複数種類の中から抽選されるところに特徴を有する。

**【手続補正5】****【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】**

請求項3の発明は、請求項2に記載の遊技機において、複数種類の操作対応演出には、遊技者にとって有利な特別遊技状態になることを報知する第1操作対応演出と、特別遊技状態に比べて不利な遊技状態になることを報知する第2操作対応演出とが含まれているところに特徴を有する。

**【手続補正6】****【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7】****【補正対象書類名】明細書**

【補正対象項目名】0009

【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】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

[請求項1の発明]

上記のように構成した請求項1の発明によれば、操作部の操作を有効とする操作有効期間の開始タイミングである第1開始タイミングと、操作部の操作に応じた演出を行う操作対応演出期間の開始タイミングである第2開始タイミングとが、変動表示期間の中でランダムに変更される。換言すれば、変動表示期間のうち、変動表示開始から操作有効期間が開始されるまでの時間及び、操作有効期間が終了してから操作対応演出期間が開始されるまでのインターバル時間の長さが、それぞれランダムに変更される。これにより、変動表示のランダム性が向上する。そして、操作有効期間の開始タイミングや操作対応演出期間の開始タイミングを遊技者が予測し難くなるので、遊技に意外性を持たせて遊技者の興味を持続させることができ、趣向性が向上する。

【手続補正9】

【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】

[請求項2の発明]

請求項2の発明によれば、複数種類の操作対応演出を抽選することができる。

【手続補正10】

【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】

[請求項3の発明]

請求項3の発明によれば、遊技者が操作対応演出の結果によってその後の遊技状態を知ることができる。

【手続補正11】

【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12】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0028

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0028】

その変動パターンテーブルには、当否判定結果が当たりの場合と外れの場合のデータがそれぞれ設定されている。そして、各変動パターンには、「変動態様カウンタ値」が割り付けられており、始動入賞口14A, 14Bに遊技球が入賞した際に取得される変動態様

決定用カウンタ（後述する表1の「ラベル - T R N D - T 1」）の値が、どの変動パターンの「変動態様カウンタ値」と一致したかによって変動パターンのデータが決定される。

【手続補正13】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0034

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0034】

当否判定結果が「当たり」である場合に行われる「当たり予告」では、「爆弾」図柄87Bだけが液晶表示画面34の右上に再出現して下部中央に移動し、その後、図6に示すように「打ち上げ花火」の画像が表示される。一方、「外れ」である場合に行われる「ハズレ予告」では、「爆弾」図柄87Bが液晶表示画面34の右上に再出現して中央に移動し、その後、振動してから図7に示すように大爆発を起こす画像が表示される。なお、当たり予告が本発明の「第1操作対応演出」に相当し、外れ予告が本発明の「第2操作対応演出」に相当する。

【手続補正14】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0094

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0094】

ステップS51, S52及びS53を終えると、乱数シード更新処理(S57)を、無限に繰り返して行う。乱数シード更新処理(S57)では、電源投入時に「0」にリセットされた乱数シードC1が、乱数シード更新処理(S57)が実行される毎(具体的には、後述するステップS54, S55, S56の処理の合間)に、1インクリメントされ、更新値が上限値を越えたか否かがチェックされる。本実施形態では、乱数シードC1の数値範囲は「0」～「128」となっており、上限値(「128」)を越えた場合には、下限値(「0」)にリセットされて、再び下限値から1インクリメントされる。更新された乱数シードC1、RAM52Bのカウンタ値記憶領域に逐一記憶され、この処理(S57)を終了する。そして、その無限ループに対して、受信割り込み処理(S54)、サブ制御基板2msタイミング割り込み処理(S55)、サブ制御基板10msタイミング割り込み処理(S56)が割り込んで実行される。ここで、乱数シードC1の更新周期と、変動態様決定用カウンタ(ラベル - T R N D - T 1)の更新周期は異なっている。また、乱数シードC1の数値範囲は「0」～「128」までの連続した129個の整数で構成されており、変動態様決定用カウンタ(ラベル - T R N D - T 1)の数値範囲は「0」～「198」までの連続した199個の整数で構成されており、互いに異なっている。これにより、更新周期又は数値範囲の何れか一方が同一である場合に比べて、乱数シードC1と変動態様決定用カウンタの組合せが同じ組合せになるまでの間隔を長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】0116

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0116】

次いで、残余時間T5と乱数シードC1の値を用いて、操作有効期間の終了から操作対応演出期間の開始までのインターバル時間T6を設定する(S576、図32(A)参照)。具体的には、まず、乱数シードC1から、次の式(2)で数値W1を求める。

$$W1 = P2 \cdot C1 + Q2 \quad \dots (2)$$

【手続補正16】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0124

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0124】

ここで、コマンド監視処理（S565）は、本発明の「開始タイミング決定手段」に相当する。

【手続補正17】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0126

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0126】

次いで、SW処理（S567）が行われる、SW処理（S567）は、図29に示されており、まず、操作有効開始フラグがONか否か（S590）、即ち、現在、操作有効期間か否かを判定する。操作有効開始フラグがOFFの場合（S590でno）、即ち、操作有効期間以外の期間である場合には、この処理（S567）を直ちに抜ける。一方、操作有効開始フラグがONの場合（S590でyes）、即ち、操作有効期間である場合は場合は、ジョグシャトル90がPUSH操作されたか否かを判定する（S591）。PUSH操作されていない場合（S591でno）は、ステップS593にジャンプする一方、PUSH操作されていた場合（S591でyes）は、操作対応演出フラグをONする（S592）。つまり、操作有効期間内にジョグシャトル90がPUSH操作された場合だけ、操作対応演出としての予告演出表示が行われ、操作有効期間内にPUSH操作されなかった場合には、変動パターンに操作対応演出期間が設定されても、実際には操作対応演出が行われないようになっている。

【手続補正18】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0156

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0156】

10 パチンコ遊技機

13 表示装置（判定図柄表示手段）

13A, 13B, 13C 特別図柄（判定図柄）

90 ジョグシャトル（操作部）

ST1 操作有効期間の開始タイミング（第1開始タイミング）

ST2 操作対応演出期間の開始タイミング（第2開始タイミング）

T1 変動表示の総実行時間

T2 操作有効時間

T3 操作対応演出時間（操作対応演出期間の長さ）

T4 通常演出時間（通常演出期間の長さ）

T5 残余時間

T6 インターバル時間

RT1 第1ランダム可変時間

RT2 第2ランダム可変時間

S203 特別図柄大当たり判定処理（当否判定手段）

S205 特別図柄変動パターン作成処理（変動パターン決定手段）

S565 コマンド監視処理（開始タイミング決定手段）