

【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5月9日(2013.5.9)

【公開番号】特開2011-62252(P2011-62252A)

【公開日】平成23年3月31日(2011.3.31)

【年通号数】公開・登録公報2011-013

【出願番号】特願2009-213559(P2009-213559)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

【手続補正書】

【提出日】平成25年3月26日(2013.3.26)

【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】

遊技媒体による始動領域の通過により変動表示の実行条件が成立した後、変動表示の開始を許容する開始条件が成立したときに、各々を識別可能な複数種類の識別情報を変動表示する変動表示部を備え、該変動表示部に導出表示された識別情報の表示結果が予め定められた特定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する遊技機であって、

遊技者が操作可能な操作手段と、

前記実行条件が成立したときに、数値データを更新する数値データ更新手段から数値データを抽出する抽出手段と、

前記実行条件が成立したが前記開始条件が成立していない変動表示について、前記抽出手段により抽出された数値データを保留記憶情報として所定の上限数の範囲内で記憶可能な保留記憶手段と、

前記開始条件が成立したときに、当該開始条件が成立した変動表示の前記保留記憶情報に対応する数値データに基づいて、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以前に決定する事前決定手段と、

前記事前決定手段による決定に応じて、前記事前決定手段による決定がされた変動表示の変動パターンを決定する変動パターン決定手段と、

前記変動パターン決定手段が決定した変動パターンに基づいて、前記開始条件が成立した変動表示を実行する変動表示実行手段と、

前記変動パターン決定手段により決定される変動パターンに基づいて、前記操作手段が操作されたことによって所定の演出を実行する操作演出を実行する操作演出実行手段と、

前記操作演出実行手段により前記操作演出が実行される場合に、前記操作演出が実行される変動表示の前記開始条件が成立する以前に実行される変動表示において、前記操作演出が実行されることを予告する予告演出実行手段とを備えることを特徴とする、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】

(1) 遊技媒体(遊技球)による始動領域(第1始動入賞口13、第2始動入賞口14)の通過により変動表示の実行条件(始動入賞)が成立した後、変動表示の開始を許容する開始条件(大当たり遊技中でなくかつ先に変動表示を開始した保留記憶に起因する変動表示が終了しているとき)が成立したときに、各々を識別可能な複数種類の識別情報(図柄)を変動表示する変動表示部を備え、該変動表示部(演出表示装置9)に導出表示された識別情報の表示結果が予め定められた特定表示結果(大当たり表示結果)となったときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態(大当たり遊技状態)に制御する遊技機(パチンコ遊技機1)であって、

遊技者が操作可能な操作手段(操作ボタン130)と、

前記実行条件が成立したときに、数値データ(ランダムRの数値データ、ランダム3の数値データ)を更新する数値データ更新手段から数値データを抽出する抽出手段(遊技制御用マイクロコンピュータ560、図24のS213、図25のS223)と、

前記実行条件が成立したが前記開始条件が成立していない変動表示について、前記抽出手段により抽出された数値データを保留記憶情報として所定の上限数の範囲内で記憶可能な保留記憶手段(遊技制御用マイクロコンピュータ560、第1保留記憶バッファ、第2保留記憶バッファ、RAM55、図24のS213、図24のS223)と、

前記開始条件が成立したときに、当該開始条件が成立した変動表示の前記保留記憶情報に対応する数値データに基づいて、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以前に決定する事前決定手段(遊技制御用マイクロコンピュータ560、図28のS59、図29のS591～S594)と、

前記事前決定手段による決定に応じて、前記事前決定手段による決定がされた変動表示の変動パターン(図14～図19の変動パターン)を決定する変動パターン決定手段(遊技制御用マイクロコンピュータ560、図30のS96、S98)と、

前記変動パターン決定手段が決定した変動パターンに基づいて、前記開始条件が成立した変動表示を実行する変動表示実行手段(演出制御用マイクロコンピュータ100、図46のS800～S803)と、

前記変動パターン決定手段により決定される変動パターンに基づいて、前記操作演出手段が操作されたことによって所定の演出を実行する操作演出(図9～図11の操作演出)を実行する操作演出実行手段(図49のS552)と、

前記操作演出実行手段により前記操作演出が実行される場合に、前記操作演出が実行される変動表示の前記開始条件が成立する以前に実行される変動表示において、前記操作演出が実行されることを予告する予告演出実行手段(演出制御用マイクロコンピュータ100、図49のS552～図50のS572、図47のS509、S517～S524、図55のS845)とを備える。

【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】変更

【補正の内容】

【0008】

このような構成によれば、操作演出実行手段により操作演出が実行される場合に、操作演出が実行される変動表示の開始条件が成立する以前に実行される変動表示において、操作演出が実行されることを予告されるので、操作演出が実行されることを遊技者が予め認識できるようになる。したがって、遊技者が、操作演出が実行されることに対して操作手段を操作する準備をすることが可能となる。これにより、操作手段を用いた遊技への遊技者の参加意欲を向上させ、遊技者が遊技に積極的に参加できるようにすることができ、遊技の興味を向上させることができる。

【手続補正4】

【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】

(2) 遊技の進行を制御するとともにコマンドを出力する遊技制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ560)と、

該遊技制御手段からのコマンドに基づいて前記変動表示部の表示状態を制御する演出制御手段(演出制御用マイクロコンピュータ100)とをさらに備え、

前記遊技制御手段は、前記変動パターン決定手段により前記操作演出を行なう変動パターンが決定されたときに、前記操作演出が実行されることを指定するコマンド(図21に示すような変動パターン種別に対応して区分されたランダム3の数値範囲を示す第1始動入賞時変動種別指定コマンドおよび第2始動入賞時変動種別指定コマンド)を前記演出制御手段へ送信し(図26のS243)、

前記演出制御手段は、前記遊技制御手段から送信されたコマンドに基づいて、前記操作演出が実行されることを予告する(図9の(E)、図10の(E)、図11の(E)、図47のS520、図49のS552～図50のS572の先読み予告)。

【手続補正5】

【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】

このような構成によれば、操作演出を行なう変動パターンが決定されたときに、遊技制御手段は、操作演出が実行されることを指定するコマンドを演出制御手段に送信する。演出制御手段により、遊技制御手段から送信されたコマンドに基づいて、操作演出が実行されることが予告されるので、操作演出が実行されることを予告するときの制御負担を遊技制御手段と、演出制御手段とで分担することができる。これにより、演出制御手段の制御負担を軽減することができる。

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0011】

(3) 遊技の進行を制御するとともにコマンドを出力する遊技制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ560)と、

前記遊技制御手段からのコマンドに基づいて前記変動表示部の表示状態を制御する演出制御手段(演出制御用マイクロコンピュータ100)とをさらに備え、

前記演出制御手段は、前記遊技制御手段から送信されたコマンド(スーパー1～3の変動パターン種別の変動パターンコマンド)に基づいて、前記実行条件が成立した変動表示の前記開始条件が成立する以前に、前記操作演出が実行されるか否かを判定し、前記操作演出が実行されると判定されたことに基づいて、前記操作演出が実行されることを予告する(図58のS552A～図59のS572)。

【手続補正7】

【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】

【 0 0 1 2 】

このような構成によれば、演出制御手段は、遊技制御手段から送信されたコマンドに基づいて、実行条件が成立した変動表示の開始条件が成立する以前に、操作演出が実行されるか否かを判定するので、操作演出が実行されることを予告するときの制御負担を遊技制御手段と、演出制御手段とで分担することができる。これにより、遊技制御手段の制御負担を軽減することができる。