

【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7月17日(2008.7.17)

【公開番号】特開2003-236165(P2003-236165A)

【公開日】平成15年8月26日(2003.8.26)

【出願番号】特願2002-42390(P2002-42390)

【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 1 5 Z

A 6 3 F 7/02 3 3 4

【手続補正書】

【提出日】平成20年5月29日(2008.5.29)

【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】識別情報を可変表示可能な可変表示手段を備え、あらかじめ定められている可変表示の実行条件が成立した後、可変表示の開始条件の成立にもとづいて識別情報の可変表示を開始し、当該識別情報の可変表示の表示結果が特定の表示結果となつ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つて、

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演出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可能な演出手段を制御する演出制御手段と、

前記遊技制御手段に備えられ、前記識別情報の可変表示の内容および表示結果を事前に決定する事前決定手段とを備え、

前記事前決定手段は、前記可変表示の実行条件の成立時に前記識別情報の可変表示の内容および表示結果の決定に関わる判定の少なくとも一部を行う実行条件成立時判定手段を含み、

前記遊技制御手段は、前記実行条件成立時判定手段による判定結果を特定可能な判定結果コマンドを送信し、

前記演出制御手段は、前記演出手段による演出に関わる変動データを記憶するとともに遊技機への電力供給が停止しても所定期間は該記憶内容を保持可能な演出用変動データ記憶手段と、該演出用変動データ記憶手段に記憶された変動データと判定結果コマンドにより特定される判定結果とともにとづいて所定の演出を行うか否かを決定する演出決定手段とを含み、

前記演出制御手段は、前記演出決定手段により、前記所定の演出を行う旨が決定されたとき、前記実行条件成立時判定手段により判定された実行条件の成立にもとづく可変表示の開始条件が成立する以前に、前記所定の演出を前記演出手段を用いて実行することを特徴とする遊技機。

【請求項2】遊技制御手段は、実行条件成立時判定手段の判定結果が所定の結果であることを条件に判定結果コマンドを送信する

請求項1記載の遊技機。

【請求項3】識別情報の表示結果が特定の表示結果のうち特別の表示結果となつたことを条件に表示結果が特定遊技状態となる確率が向上された特別遊技状態に制御可能であ

つて、

所定の更新タイミングで更新される特定遊技状態判定用数値データを備え、

事前決定手段は、可変表示の実行条件の成立時に抽出した特定遊技状態判定用数値データが予め定められている判定条件に合致したときに、識別情報の表示結果を特定の表示結果とする決定を行うとともに、前記特別遊技状態において前記判定条件を変更する判定条件変更手段を含み、

実行条件成立時判定手段による判定は、特定遊技状態判定用数値データが前記判定条件変更手段による変更前の判定条件と変更後の判定条件とのうちいずれの判定条件について合致しているかの判定を含み、

遊技制御手段は、抽出した特定遊技状態判定用数値データが前記判定条件変更手段による変更前の判定条件と変更後の判定条件とのうちいずれの判定条件について合致しているかの判定結果を特定可能な判定結果コマンドを送信する

請求項1または請求項2記載の遊技機。

【請求項4】 演出決定手段は、演出用変動データ記憶手段に記憶されている演出に関する変動データと判定結果コマンドにより特定される判定結果とともにとづいて所定の演出の選択割合が相異なる複数の演出テーブルからいずれか一つの演出テーブルを選択し、選択した演出テーブルを用いて前記所定の演出を実行するか否かを決定する

請求項1から請求項3のうちいずれかに記載の遊技機。

【請求項5】 演出用変動データ記憶手段が記憶する変動データは日時データを含み、演出決定手段は、前記日時データにもとづいて、遊技制御手段から判定結果コマンドが送信された時点での時節に関連する所定の演出を行うか否かを決定する

請求項4記載の遊技機。

【請求項6】 演出用変動データ記憶手段が記憶する変動データは演出手段が実行した演出の履歴に関する演出履歴データを含み、

演出決定手段は、遊技制御手段から判定結果コマンドが送信されたときに前記演出履歴データにもとづいて所定の演出を行うか否かを決定する

請求項4記載の遊技機。

【請求項7】 演出制御手段は、演出手段が演出を実行中に遊技機への電力供給が停止し電力供給が再開されたときには、演出用変動データ記憶手段に記憶されている演出に関する変動データにもとづいて、電力供給が停止した時点の状態から演出制御を再開することが可能である

請求項1から請求項6のうちいずれかに記載の遊技機。

【請求項8】 遊技制御手段は、遊技機への電力供給が停止し電力供給が再開されたときに、電力供給再開を示すコマンドを送信可能であり、

前記演出制御手段は、前記遊技制御手段から前記コマンドが送信されたことを条件に演出制御を再開する

請求項7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】0012

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0012】

【課題を解決するための手段】

本発明による遊技機は、識別情報を可変表示可能な可変表示手段（例えば可変表示装置9、図41に示す可変表示手段9a）を備え、あらかじめ定められている可変表示の実行条件（例えば、遊技領域に設けられた入賞領域への入賞があったときに成立する条件）が成立した後、可変表示の開始条件（例えば、前回の特別図柄の可変表示が終了したときに成立する条件）の成立にもとづいて識別情報の可変表示を開始し、当該識別情報の可変表示の表示結果が特定の表示結果（例えば左中右が同一の図柄となった場合）となったとき

に遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば大当たり遊技状態）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、図41に示す遊技制御手段561）と、遊技制御手段からの演出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（例えば、識別情報の可変表示演出や、識別情報の可変表示の実行中に当該可変表示に関連して実行される演出などの各種の演出を含む概念である。）を実行可能な演出手段（例えば、可変表示装置9、発光体、スピーカ27、図41に示す演出手段802）を制御する演出制御手段（例えば、表示制御用CPU101、ランプ制御用CPU351、音制御用CPU701、図41に示す演出制御手段801）と、遊技制御手段に備えられ、識別情報の可変表示の内容（例えば、可変表示中の変動表示の内容）および表示結果を事前（例えば可変表示を開始するための処理を行う前）に決定する事前決定手段（例えば、CPU56、図41に示す事前決定手段562）とを備え、事前決定手段は、可変表示の実行条件の成立時に識別情報の可変表示の内容および表示結果の決定に関わる判定の少なくとも一部（例えば、大当たりとするかの判定、リーチとするかの判定）を行う実行条件成立時判定手段（例えば、CPU56、図41に示す実行条件成立時判定手段562a）を含み、遊技制御手段は、実行条件成立時判定手段による判定結果を特定可能な判定結果コマンド（例えば入賞時判定結果コマンド）を送信し、演出制御手段は、演出手段による演出に関わる変動データ（例えば時計・カレンダーのデータ、予告の実行累積回数、表示制御プロセスフラグ、入賞時判定結果情報）を記憶するとともに遊技機への電力供給が停止しても所定期間は記憶内容を保持可能な演出用変動データ記憶手段（例えばRAM104の電源バックアップRAM領域、図41に示す演出用変動データ記憶手段802a）と、演出用変動データ記憶手段に記憶された変動データと判定結果コマンドにより特定される判定結果とともにとづいて所定の演出（例えば予告演出、事前予告演出）を行うか否かを決定する演出決定手段（例えば、表示制御用CPU101、ランプ制御用CPU351、音制御用CPU701、図41に示す演出決定手段801b）とを含み、演出制御手段は、演出決定手段により、所定の演出を行う旨が決定されたとき、実行条件成立時判定手段により判定された実行条件の成立にもとづく可変表示の開始条件が成立する以前（例えば、ある入賞にもとづく可変表示処理が開始される前。具体的には、例えばその入賞より前の入賞にもとづく可変表示処理時。）に、所定の演出を演出手段を用いて実行す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】0014

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0014】

識別情報の表示結果が特定の表示結果のうち特別の表示結果となったことを条件に表示結果が特定遊技状態となる確率が向上された特別遊技状態（例えば確変状態）に制御可能であって、所定の更新タイミングで更新される特定遊技状態判定用数値データ（例えば大当たり判定用乱数）を備え、事前決定手段が、可変表示の実行条件の成立時に抽出した特定遊技状態判定用数値データが予め定められている判定条件（例えば図15のステップS45aやステップS45bに示す数値であるか）に合致したときに、識別情報の表示結果を特定の表示結果とする決定を行うとともに、特別遊技状態において判定条件を変更する判定条件変更手段（例えばCPU56）を含み、実行条件成立時判定手段による判定は、特定遊技状態判定用数値データが判定条件変更手段による変更前の判定条件（例えば非確変時の判定条件）と変更後の判定条件（例えば確変時の判定条件）とのうちいずれの判定条件について合致しているかの判定（例えばステップS45aおよびステップS45bの判定）を含み、遊技制御手段は、抽出した特定遊技状態判定用数値データが判定条件変更手段による変更前の判定条件と変更後の判定条件とのうちいずれの判定条件（例えば確変時の判定条件と非確変時の判定条件とのいずれか）について合致しているかの判定結果を特定可能な判定結果コマンドを送信するように構成されていてもよい。

【手続補正4】**【補正対象書類名】**明細書**【補正対象項目名】**0016**【補正方法】**変更**【補正の内容】****【0016】**

演出用変動データ記憶手段が記憶する変動データは日時データ（月日および時刻を示すデータ）を含み、演出決定手段が、日時データにもとづいて、遊技制御手段から判定結果コマンドが送信された時点での時節（季節や時刻）に関連する所定の演出（例えば季節予告や時刻予告）を行うか否かを決定するように構成されていてもよい。

【手続補正5】**【補正対象書類名】**明細書**【補正対象項目名】**0017**【補正方法】**変更**【補正の内容】****【0017】**

演出用変動データ記憶手段が記憶する変動データは演出手段が実行した演出の履歴に関する演出履歴データ（例えば予告1実行累積回数～予告4実行累積回数、季節予告実行累積回数、時刻予告累積実行回数）を含み、演出決定手段が、遊技制御手段から判定結果コマンドが送信されたときに演出履歴データにもとづいて所定の演出を行うか否かを決定する（例えば、コマンド解析処理にて、入賞時判定結果コマンド受信時に、ステップS821e、ステップS821g、ステップS821h、ステップS821k、ステップS821m、ステップS821nにて実行される、事前予告演出の選択率が高確率に設定されている予告選択テーブルまたは低確率に設定されている予告選択テーブルを選択する処理などの処理によって決定する。）。

【手続補正6】**【補正対象書類名】**明細書**【補正対象項目名】**0019**【補正方法】**変更**【補正の内容】****【0019】**

遊技制御手段が、遊技機への電力供給が停止し電力供給が再開されたときに、電力供給再開を示すコマンド（例えば復旧コマンド）を送信可能であり（例えばステップS81、S82の処理を実行）、演出制御手段が、遊技制御手段からコマンドが送信されたことを条件に演出制御を再開する（例えばステップS708、S709の処理）ように構成されていてもよい。

【手続補正7】**【補正対象書類名】**明細書**【補正対象項目名】**0314**【補正方法】**変更**【補正の内容】****【0314】****【発明の効果】**

以上のように、請求項1記載の発明では、事前決定手段は、可変表示の実行条件の成立時に識別情報の可変表示の内容および表示結果の決定に関わる判定の少なくとも一部を行う実行条件成立時判定手段を含み、遊技制御手段が、実行条件成立時判定手段による判定結果を特定可能な判定結果コマンドを送信し、演出制御手段が、演出手段による演出に関わる変動データを記憶するとともに遊技機への電力供給が停止しても所定期間は記憶内容を保持可能な演出用変動データ記憶手段と、演出用変動データ記憶手段に記憶された変動データと判定結果コマンドにより特定される判定結果とともにとづいて所定の演出を行うか

否かを決定する演出決定手段とを含み、演出制御手段が、演出決定手段により、所定の演出を行う旨が決定されたとき、実行条件成立時判定手段により判定された実行条件の成立にもとづく可変表示の開始条件が成立する以前に、所定の演出を演出手段を用いて実行することを特徴とするので、遊技機への電力供給が停止しても所定期間は変動データが保持されているので、保持された演出手段による演出に關わる変動データを加味した多彩な演出を行うことができるという効果を有する。また、可変表示の実行条件成立時に行われた判定の結果にもとづく所定の演出を実行する構成とした場合における遊技制御手段の制御負担が軽減される。

【手続補正8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0316

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0316】

請求項3記載の発明では、識別情報の表示結果が特定の表示結果のうち特別の表示結果となったことを条件に表示結果が特定遊技状態となる確率が向上された特別遊技状態に制御可能であって、所定の更新タイミングで更新される特定遊技状態判定用数値データを備え、事前決定手段は、可変表示の実行条件の成立時に抽出した特定遊技状態判定用数値データが予め定められている判定条件に合致したときに、識別情報の表示結果を特定の表示結果とする決定を行うとともに、特別遊技状態において判定条件を変更する判定条件変更手段を含み、実行条件成立時判定手段による判定は、特定遊技状態判定用数値データが判定条件変更手段による変更前の判定条件と変更後の判定条件とのうちいずれの判定条件について合致しているかの判定を含み、遊技制御手段は、抽出した特定遊技状態判定用数値データが判定条件変更手段による変更前の判定条件と変更後の判定条件とのうちいずれの判定条件について合致しているかの判定結果を特定可能な判定結果コマンドを送信するように構成されているので、特別遊技状態であるときの判定条件で判定されたときと特別遊技状態でないときの判定条件で判定されたときとで別々の所定の演出を行うことができる。

【手続補正9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0318

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0318】

請求項5記載の発明では、演出用変動データ記憶手段が記憶する変動データは日時データを含み、演出決定手段は、日時データにもとづいて、遊技制御手段から判定結果コマンドが送信された時点での時節に關連する所定の演出を行うか否かを決定するように構成されているので、遊技者に対して季節や時刻に応じた感覚を持たせることができ遊技の興奮を増加させることができる。

【手続補正10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0319

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0319】

請求項6記載の発明では、演出用変動データ記憶手段が記憶する変動データは演出手段が実行した演出の履歴に関する演出履歴データを含み、演出決定手段は、遊技制御手段から判定結果コマンドが送信されたときに演出履歴データにもとづいて所定の演出を行うか否かを決定するように構成されているので、所定の演出を行うか否かが過去の演出履歴によって影響を受けることとなり、履歴が演出に反映されるため、遊技の興奮を向上させる

ことができるようになる。

【手続補正 1 1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 3 2 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 3 2 1】

請求項 8 記載の発明では、遊技制御手段が、遊技機への電力供給が停止し電力供給が再開されたときに、電力供給再開を示すコマンドを送信可能であり、演出制御手段は、遊技制御手段からコマンドが送信されたことを条件に演出制御を再開する構成とされているので、演出制御手段による演出の再開時期と遊技制御手段による制御の再開の時期とを同期させることができる。