

【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31年2月7日(2019.2.7)

【公開番号】特開2018-164774(P2018-164774A)

【公開日】平成30年10月25日(2018.10.25)

【年通号数】公開・登録公報2018-041

【出願番号】特願2018-144672(P2018-144672)

【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30年12月19日(2018.12.19)

【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】

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技媒体が入賞可能な第1状態と、遊技媒体が入賞困難または入賞不能な第2状態とに変化可能な可変入賞手段と、

前記可変入賞手段へ所定数の遊技媒体が入賞したときに、前記可変入賞手段を前記第1状態から前記第2状態に制御する可変入賞制御手段と、

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指令情報に基づいて演出を制御する演出制御手段とを備え、

前記演出制御手段は、前記所定数よりも多い遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞したことに関連して特定演出を実行し、

前記特定演出は、第1演出手段により実行される第1特定演出と、前記第1演出手段とは異なる第2演出手段により実行される第2特定演出とを含み、

前記演出制御手段は、さらに、

所定条件が成立したことに基づいて、前記第1特定演出を制限する第1制限期間と、前記第2特定演出を制限する第2制限期間とを設定する設定手段と、

前記第1特定演出を実行するときに、前記第1制限期間内であれば前記第1特定演出を実行せず、前記第1制限期間外であれば前記第1特定演出を実行するように、前記第1特定演出の実行を制限する第1特定演出制限手段と、

前記第2特定演出を実行するときに、前記第2制限期間内であれば前記第2特定演出を実行せず、前記第2制限期間外であれば前記第2特定演出を実行するように、前記第2特定演出の実行を制限する第2特定演出制限手段とを備え、

前記第1制限期間は、第1特定演出の実行期間より長く、

前記第2制限期間は、第2特定演出の実行期間より長い、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 4

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 4】

しかし、特許文献1の遊技機においては、メイン制御基板（遊技制御手段）からサブ制御基板（演出制御手段）に送信される指令情報に基づいて行われる演出の興趣が十分でなかった。

【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】

この発明はかかる事情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、遊技制御手段から演出制御手段への指令情報に基づいて行われる演出の興趣が向上する遊技機を提供することである。

【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】

(A) 遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当たり状態、高開放状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機1）であって、

遊技媒体（たとえば、遊技球）が入賞可能な第1状態（たとえば、開放状態）と、遊技媒体が入賞困難または入賞不能な第2状態（たとえば、閉鎖状態）とに変化可能な可変入賞手段（たとえば、特別可変入賞球装置7A、7B、普通可変入賞球装置6B）と、

前記可変入賞手段へ所定数（たとえば、入賞上限判定値=10個）の遊技媒体が入賞したときに、前記可変入賞手段を前記第1状態から前記第2状態に制御する可変入賞制御手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100、図23のステップS127）と

、遊技の進行を制御する遊技制御手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

前記遊技制御手段からの指令情報に基づいて演出を制御する演出制御手段（たとえば、演出制御用CPU120）とを備え、

前記演出制御手段は、前記所定数よりも多い遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞したこと（たとえば、いわゆるオーバー入賞）に関連して特定演出（たとえば、「+15」などのオーバー入賞に対する賞球数の表示、オーバー入賞音の出力）を実行し（たとえば、演出制御用CPU120、図37のステップS827、図42のステップS918、図38（B）参照）、

前記特定演出は、第1演出手段により実行される第1特定演出と、前記第1演出手段とは異なる第2演出手段により実行される第2特定演出とを含み、

前記演出制御手段は、さらに、

所定条件が成立したことに基づいて、前記第1特定演出を制限する第1制限期間と、前記第2特定演出を制限する第2制限期間とを設定する設定手段と、

前記第1特定演出を実行するときに、前記第1制限期間内であれば前記第1特定演出を実行せず、前記第1制限期間外であれば前記第1特定演出を実行するように、前記第1特定演出の実行を制限する第1特定演出制限手段と、

前記第2特定演出を実行するときに、前記第2制限期間内であれば前記第2特定演出を実行せず、前記第2制限期間外であれば前記第2特定演出を実行するように、前記第2特定演出の実行を制限する第2特定演出制限手段とを備え、

前記第1制限期間は、第1特定演出の実行期間より長く、

前記第2制限期間は、第2特定演出の実行期間より長い。

このような構成によれば、演出の興趣が向上する。

(1) 遊技者にとって有利な有利状態(たとえば、大当たり状態、高開放状態)に制御可能な遊技機(たとえば、パチンコ遊技機1)であって、

遊技媒体(たとえば、遊技球)が入賞可能な第1状態(たとえば、開放状態)と、遊技媒体が入賞困難または入賞不能な第2状態(たとえば、閉鎖状態)とに変化可能な可変入賞手段(たとえば、特別可変入賞球装置7A, 7B、普通可変入賞球装置6B)と、

前記可変入賞手段へ所定数(たとえば、入賞上限判定値=10個)の遊技媒体が入賞したときに、前記可変入賞手段を前記第1状態から前記第2状態に制御する可変入賞制御手段(たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100、図23のステップS127)と、

遊技の進行を制御する遊技制御手段(たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100)と、

前記遊技制御手段からの指令情報に基づいて演出を制御する演出制御手段(たとえば、演出制御用CPU120)とを備え、

前記遊技制御手段は、前記所定数を特定可能な所定数指令情報(たとえば、大入賞口規定入賞数コマンド)を、当該遊技機の起動時に前記演出制御手段に送信し、

前記演出制御手段は、前記遊技制御手段からの前記所定数指令情報に基づいて前記所定数よりも多い遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞したこと(たとえば、いわゆるオーバー入賞)に関連して特定演出(たとえば、「+15」などのオーバー入賞に対する賞球数の表示、オーバー入賞音の出力)を実行し(たとえば、演出制御用CPU120、図37のステップS827、図42のステップS918、図38(B)参照)、

前記特定演出は、第1演出手段により実行される第1特定演出と、前記第1演出手段とは異なる第2演出手段により実行される第2特定演出とを含み、

前記演出制御手段は、さらに、

所定条件が成立したことに基づいて、前記第1特定演出を制限する第1制限期間と、前記第2特定演出を制限する第2制限期間とを設定する設定手段を備え、

前記演出制御手段は、さらに、

前記第1特定演出を実行するときに、前記第1制限期間内であれば前記第1特定演出を実行せず、前記第1制限期間外であれば前記第1特定演出を実行するように、前記第1特定演出の実行を制限する第1特定演出制限手段と、

前記第2特定演出を実行するときに、前記第2制限期間内であれば前記第2特定演出を実行せず、前記第2制限期間外であれば前記第2特定演出を実行するように、前記第2特定演出の実行を制限する第2特定演出制限手段とを備える。