

【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24年2月9日(2012.2.9)

【公開番号】特開2010-279829(P2010-279829A)

【公開日】平成22年12月16日(2010.12.16)

【年通号数】公開・登録公報2010-050

【出願番号】特願2010-216850(P2010-216850)

【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

【手続補正書】

【提出日】平成23年12月15日(2011.12.15)

【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】

識別情報を可変表示可能な可変表示手段を備え、遊技領域に発射された打球が該遊技領域に設けられた始動領域に進入した後識別情報の可変表示を開始できる状態になったことを条件とし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応じた演出を実行可能な演出手段を制御する演出制御手段とを備え、

前記遊技制御手段は、

識別情報の可変表示を開始するときに、複数種類の識別情報の可変表示パターンのうち1の可変表示パターンを決定するとともに、識別情報の可変表示の表示結果を決定する事前決定手段と、

前記始動領域に打球が進入したときに、前記事前決定手段が識別情報の可変表示パターンおよび表示結果を決定するために用いる保留情報を所定の上限数を限度として複数記憶する保留記憶手段と、

前記保留情報を用いて表示結果が決定される識別情報の可変表示について、該保留情報より前に記憶された保留情報を用いて表示結果が決定された可変表示の表示結果が導出表示された後に当該識別情報の可変表示を開始させ、表示結果を導出表示させるための可変表示制御を実行する可変表示制御手段と、

識別情報の可変表示を開始させるとときに、前記事前決定手段の決定結果を特定可能な可変表示コマンドを前記演出制御手段に向けて送信する可変表示コマンド送信手段と、

前記始動領域に打球が進入して前記保留記憶手段に前記保留情報を記憶させるとときに、前記保留情報を用いて決定される識別情報の可変表示パターンがリーチ可変表示パターンであるかを判定する保留記憶時判定手段と、

前記保留記憶手段に前記保留情報を記憶させたときに、前記保留記憶時判定手段の判定結果を特定可能な判定結果コマンドを前記演出制御手段に向けて送信する判定結果コマンド送信手段とを含み、

前記演出制御手段は、

受信した前記可変表示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可変表示演出実行手段と、

受信した前記判定結果コマンドにもとづいて、前記リーチ可変表示パターンであると判定された識別情報の可変表示が開始される前に開始される識別情報の可変表示の回数に応じて実行する所定の予告演出の態様を異ならせて決定する予告演出決定手段と、

前記予告演出決定手段の決定結果に応じて、当該判定された保留情報を用いて表示結果が決定される識別情報の可変表示が開始される前に該予告演出を実行する予告演出実行手段とを含む

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】0001

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0001】

本発明は、識別情報を可変表示可能な可変表示手段を備え、遊技領域に発射された打球が該遊技領域に設けられた始動領域に進入した後識別情報の可変表示を開始できる状態になったことを条件とし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パチンコ機等の遊技機に関する。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0011】

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42に示す可変表示手段9a）を備え、遊技領域に発射された打球が該遊技領域に設けられた始動領域に進入した後識別情報の可変表示を開始できる状態になったことを条件とし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（例えば左中右図柄が同一の図柄）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、大当たり状態）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42に示す遊技制御手段561）と、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応じた演出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42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42に示す演出制御手段801）とを備え、遊技制御手段が、識別情報の可変表示を開始するときに、複数種類の識別情報の可変表示パターンのうち1の可変表示パターンを決定するとともに、識別情報の可変表示の表示結果を決定する事前決定手段と、始動領域に打球が進入したときに、事前決定手段が識別情報の可変表示パターンおよび表示結果を決定するために用いる保留情報を所定の上限数を限度として複数記憶する保留記憶手段と、保留情報を用いて表示結果が決定される識別情報の可変表示について、該保留情報より前に記憶された保留情報を用いて表示結果が決定された可変表示の表示結果が導出表示された後に当該識別情報の可変表示を開始させ、表示結果を導出表示させるための可変表示制御を実行する可変表示制御手段と、識別情報の可変表示を開始させときに、事前決定手段の決定結果を特定可能な可変表示コマンドを演出制御手段に向けて送信する可変表示コマンド送信手段と、始動領域に打球が進入して保留記憶手段に保留情報を記憶させるときに、保留情報を用いて決定される識別情報の可変表示パターンがリーチ可変表示パターンであるかを判定する保留記憶時判定手段と、保留記憶手段に保留情報を

記憶させたときに、保留記憶時判定手段の判定結果を特定可能な判定結果コマンドを演出制御手段に向けて送信する判定結果コマンド送信手段とを含み、演出制御手段が、受信した可変表示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可変表示演出実行手段と、受信した判定結果コマンドにもとづいて、リーチ可変表示パターンであると判定された識別情報の可変表示が開始される前に開始される識別情報の可変表示の回数に応じて実行する所定の予告演出の態様を異ならせて決定する予告演出決定手段と、予告演出決定手段の決定結果に応じて、当該判定された保留情報を用いて表示結果が決定される識別情報の可変表示が開始される前に該予告演出を実行する予告演出実行手段とを含むことを特徴とする。

【手続補正4】

【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】

請求項1記載の発明では、遊技制御手段が、始動領域に打球が進入して保留記憶手段に保留情報を記憶させるときに、保留情報を用いて決定される識別情報の可変表示パターンがリーチ可変表示パターンであるかを判定する保留記憶時判定手段と、保留記憶手段に保留情報を記憶させたときに、保留記憶時判定手段の判定結果を特定可能な判定結果コマンドを演出制御手段に向けて送信する判定結果コマンド送信手段とを含み、演出制御手段が、受信した判定結果コマンドにもとづいて、リーチ可変表示パターンであると判定された識別情報の可変表示が開始される前に開始される識別情報の可変表示の回数に応じて実行する所定の予告演出の態様を異ならせて決定する予告演出決定手段と、予告演出決定手段の決定結果に応じて、当該判定された保留情報を用いて表示結果が決定される識別情報の可変表示が開始される前に該予告演出を実行する予告演出実行手段とを含むことを特徴とするので、遊技制御手段の制御負担を増大させずに、始動領域に打球が進入したが未だ可変表示を開始する条件が成立していない可変表示に係る情報を加味した予告演出を実行することができる。