

【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6月13日(2013.6.13)

【公開番号】特開2012-213567(P2012-213567A)

【公開日】平成24年11月8日(2012.11.8)

【年通号数】公開・登録公報2012-046

【出願番号】特願2011-82132(P2011-82132)

【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

【手続補正書】

【提出日】平成25年4月25日(2013.4.25)

【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】請求項1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【請求項1】

遊技球が入球可能な始動手段と、前記始動手段による遊技球の入球を契機に、図柄を変動させて行う図柄変動ゲームが当りとなるか否かを判定するための当り判定用乱数の値を取得する乱数取得手段と、前記始動手段に遊技球が入球したときに前記乱数取得手段が取得した当り判定用乱数を始動保留球に対応付けて記憶する保留記憶手段と、前記遊技球の入球を契機に前記乱数取得手段によって取得されて前記保留記憶手段に前記始動保留球と対応付けて記憶された当り判定用乱数と予め定めた判定値とを比較し、両値が一致するか否かの当り判定を、前記始動手段への入球に対応する図柄変動ゲームの開始時に行う当り判定手段と、を備え、前記当り判定手段の判定結果が肯定の場合には当り遊技が行われる遊技機において、

演出を実行する演出実行手段と、

前記遊技球の入球を契機に前記乱数取得手段が前記判定値と一致する当り判定用乱数の値を取得したか否かの判定を、前記始動手段への入球に対応する図柄変動ゲームの開始時よりも前に行う判定手段と、

前記判定手段の判定結果をもとに、予告演出を実行させるか否かを判定する予告判定手段と、

前記予告判定手段による判定結果が肯定である場合、前記始動手段への入球を契機に実行可能な第1予告演出と、入球を契機に実行させないが該入球したときに既に実行が保留されていた保留図柄変動ゲーム、又は該入球により予告演出の実行の契機となる予告契機図柄変動ゲームの開始を契機に実行可能な第2予告演出との少なくとも何れか一方を前記演出実行手段に実行させる演出制御手段と、を備え、

前記演出制御手段は、前記始動手段に遊技球が入球したときに図柄変動ゲームの実行中であり、かつ、既に実行が保留されている保留図柄変動ゲームがない場合、該遊技球の入球に応じた第1予告演出を実行可能とするが、該遊技球の入球に応じた第2予告演出を実行させない制御を行う遊技機。

【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】**

上記問題点を解決するために、請求項1に記載の発明は、遊技球が入球可能な始動手段と、前記始動手段による遊技球の入球を契機に、図柄を変動させて行う図柄変動ゲームが当りとなるか否かを判定するための当り判定用乱数の値を取得する乱数取得手段と、前記始動手段に遊技球が入球したときに前記乱数取得手段が取得した当り判定用乱数を始動保留球に対応付けて記憶する保留記憶手段と、前記遊技球の入球を契機に前記乱数取得手段によって取得されて前記保留記憶手段に前記始動保留球と対応付けて記憶された当り判定用乱数と予め定めた判定値とを比較し、両値が一致するか否かの当り判定を、前記始動手段への入球に対応する図柄変動ゲームの開始時に行う当り判定手段と、を備え、前記当り判定手段の判定結果が肯定の場合には当り遊技が行われる遊技機において、演出を実行する演出実行手段と、前記遊技球の入球を契機に前記乱数取得手段が前記判定値と一致する当り判定用乱数の値を取得したか否かの判定を、前記始動手段への入球に対応する図柄変動ゲームの開始時よりも前に行う判定手段と、前記判定手段の判定結果をもとに、予告演出を実行させるか否かを判定する予告判定手段と、前記予告判定手段による判定結果が肯定である場合、前記始動手段への入球を契機に実行可能な第1予告演出と、入球を契機に実行させないが該入球したときに既に実行が保留されていた保留図柄変動ゲーム、又は該入球により予告演出の実行の契機となる予告契機図柄変動ゲームの開始を契機に実行可能な第2予告演出との少なくとも何れか一方を前記演出実行手段に実行させる演出制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記始動手段に遊技球が入球したときに図柄変動ゲームの実行中であり、かつ、既に実行が保留されている保留図柄変動ゲームがない場合、該遊技球の入球に応じた第1予告演出を実行可能とするが、該遊技球の入球に応じた第2予告演出を実行させない制御を行うことを要旨とする。

**【手続補正3】****【補正対象書類名】明細書****【補正対象項目名】0121****【補正方法】変更****【補正の内容】****【0121】**

ここで、主制御用CPU30aによって実行される事前判定処理について図10及び図11を参照して以下に説明する。この事前判定処理は、特別図柄入力処理の終了直後に実行され、特別図柄入力処理において第1始動入賞口14、又は第2始動入賞口15への入賞に伴って取得された各種の乱数を、該入賞に対応する変動ゲームの実行よりも前に(事前に)判定する処理である。主制御用CPU30aは、本処理を所定周期毎に実行するようになっている。

**【手続補正4】****【補正対象書類名】明細書****【補正対象項目名】0151****【補正方法】変更****【補正の内容】****【0151】**

ここで、統括制御用CPU31aによって実行される保留記憶数制御処理について図14及び図15を参照して以下に説明する。この保留記憶数制御処理は、保留指定コマンドや先読みコマンドの入力に伴い、保留画像の表示制御を行うための処理である。統括制御用CPU31aは、保留記憶数制御処理を所定周期毎に実行するようになっている。なお、本実施形態では、以下に説明する各種処理を実行する統括制御用CPU31aが演出制御手段として機能する。

**【手続補正5】****【補正対象書類名】明細書****【補正対象項目名】0236**

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 2 3 6】

1 1 ... 演出表示装置（演出実行手段、保留記憶数表示部）、1 4 ... 第1始動入賞口（始動手段、第1始動手段）、1 5 ... 第2始動入賞口（始動手段、第2始動手段）、1 6 ... 開閉羽根（開閉手段）、3 0 ... 主制御基板、3 0 a ... 主制御用CPU（乱数取得手段、当たり判定手段）、3 0 c ... 主制御用RAM（保留記憶手段）、3 1 ... 統括制御基板、3 1 a ... 統括制御用CPU（演出制御手段）、3 1 b ... 統括制御用ROM、3 1 c ... 統括制御用RAM、3 2 ... 表示制御基板、3 2 a ... 表示制御用CPU（演出制御手段）。