

【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5月17日(2012.5.17)

【公開番号】特開2011-98241(P2011-98241A)

【公開日】平成23年5月19日(2011.5.19)

【年通号数】公開・登録公報2011-020

【出願番号】特願2011-37826(P2011-37826)

【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24年3月28日(2012.3.28)

【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】

キャラクタによるキャラクタ演出を含む演出表示を、所定の演出開始条件の成立に応じて実施する演出表示手段と、

前記キャラクタに対して設定されたパラメータを記憶するパラメータ記憶手段と、

前記パラメータ記憶手段に記憶されているパラメータを遊技状況に応じて更新するパラメータ更新手段と、

前記パラメータ記憶手段に記憶されているパラメータを特定可能な情報であって、複数の識別情報の組み合わせからなるパラメータ特定情報を出力するパラメータ特定情報出力手段と、

前記パラメータ特定情報を構成する各識別情報を入力するための操作を遊技者から受付ける入力操作手段と、

所定の画面表示操作の受付けに基づいて、前記パラメータ特定情報を入力するための入力画面の表示を開始するとともに、前記入力操作手段により入力を受付けた識別情報を該入力画面に逐次表示し、前記パラメータ特定情報を構成する識別情報の入力完了または前記入力操作手段により入力があっても前記入力画面の表示開始から所定の表示期間の経過を条件として、該入力画面の表示を終了して該入力画面の表示前の表示画面に戻す入力画面表示制御手段と、

を備え、

前記パラメータ更新手段は、前記パラメータ特定情報を構成する識別情報の入力完了に基づいて、前記パラメータ記憶手段に記憶されたパラメータを、該入力完了されたパラメータ特定情報から特定されるパラメータに更新し、

前記演出表示手段は、前記パラメータ記憶手段に記憶されたパラメータに応じたキャラクタ演出を行う遊技機であって、

前記表示期間の経過により前記入力画面の表示が終了した後において、該入力画面の表示期間中に入力を受付けた識別情報を記憶保持する記憶保持手段と、

前記表示期間の経過による前記入力画面の表示終了から所定時間が経過したか否かを判定する経過判定手段と、

前記経過判定手段により所定時間が経過したと判定されたことを条件に、前記記憶保持手段により記憶保持されている識別情報を、前記パラメータの初期値に対応する初期値バ

ラメータ特定情報の各識別情報に変更する初期化手段と、
を備え、

前記入力画面表示制御手段は、前記所定の画面表示操作の受付けに基づいて、前記記憶保持手段により記憶保持されている識別情報が、既に入力された識別情報として表示された入力画面を表示する
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】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

上記課題を解決するために、本発明の請求項1に記載の遊技機は、
キャラクタ(キャラクタA, A', B, B', C, C', P)によるキャラクタ演出を含む演出表示を、所定の演出開始条件の成立(有効始動入賞)に応じて実施する演出表示手段(演出制御基板80、可変表示装置9)と、
前記キャラクタに対して設定されたパラメータ(レベル)を記憶するパラメータ記憶手段(RAM108、キャラクタ情報テーブル)と、
前記パラメータ記憶手段に記憶されているパラメータを遊技状況に応じて更新するパラメータ更新手段(演出制御用マイクロコンピュータ100)と、
前記パラメータ記憶手段に記憶されているパラメータを特定可能な情報であって、複数の識別情報(各桁の数値)の組み合わせからなるパラメータ特定情報(パスワード)を出力するパラメータ特定情報出力手段(演出制御用マイクロコンピュータ100;パスワード受付け処理、3、Sp3、Sp13)と、
前記パラメータ特定情報を構成する各識別情報を入力するための操作を遊技者から受付ける入力操作手段(十字キー操作部40)と、
所定の画面表示操作(メニュー選択画面における「パスワード」の選択入力)の受付けに基づいて、前記パラメータ特定情報を入力するための入力画面(パスワード受付け画面)の表示を開始するとともに、前記入力操作手段により入力を受付けた識別情報を該入力画面に逐次表示し、前記パラメータ特定情報を構成する識別情報の入力完了(「決定」の選択入力部の選択入力)または前記入力操作手段により入力があっても前記入力画面の表示開始から所定の表示期間(画面表示制限時間)の経過を条件として、該入力画面の表示を終了して該入力画面の表示前の表示画面に戻す入力画面表示制御手段(演出制御用マイクロコンピュータ100;パスワード受付け処理)と、
を備え、
前記パラメータ更新手段(演出制御用マイクロコンピュータ100)は、前記パラメータ特定情報を構成する識別情報の入力完了に基づいて、前記パラメータ記憶手段に記憶されたパラメータを、該入力完了されたパラメータ特定情報から特定されるパラメータに更新し、
前記演出表示手段は、前記パラメータ記憶手段に記憶されたパラメータ(レベル)に応じたキャラクタ演出(対決リーチ)を行う遊技機(パチンコ機1)であって、

前記表示期間の経過により前記入力画面の表示が終了した後において、該入力画面の表示期間中に入力を受付けた識別情報を記憶保持する記憶保持手段(演出制御用マイクロコンピュータ100;パスワード受付け処理、Sp16)と、

前記表示期間の経過による前記入力画面の表示終了から所定時間が経過したか否かを判定する経過判定手段と、

前記経過判定手段により所定時間が経過したと判定されたことを条件に、前記記憶保持手段により記憶保持されている識別情報を、前記パラメータの初期値に対応する初期値パラメータ特定情報の各識別情報に変更する初期化手段と、

を備え、

前記入力画面表示制御手段は、前記所定の画面表示操作の受付けに基づいて、前記記憶保持手段により記憶保持されている識別情報が、既に入力された識別情報として表示された入力画面（図29（d））を表示することを特徴としている。

この特徴によれば、遊技機の稼働低下を防止できるとともに、入力画面の表示期間内に識別情報の入力を完了できなかった場合には、該入力画面の表示期間中に入力を受付けた識別情報の記憶が保持されて、該記憶が保持された識別情報が、既に入力された識別情報として表示された入力画面が表示されるようになるので、入力操作に不慣れな遊技者が表示期間内に入力を完了できなかった場合の利便性を向上することができる。また、新たな遊技者が、パラメータの初期値から遊技を実施したい場合において、初期値パラメータ特定情報を入力する手間を、極力省くことができる。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正4】

【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】

本発明の手段1の遊技機は、請求項1に記載の遊技機であって、

前記表示期間（画面表示制限時間）の経過による前記入力画面（パスワード受付け画面）の表示終了から所定時間（再表示判定タイマにセットされる時間（1分））が経過するまでに前記所定の画面表示操作を受付けたことを条件に、前記表示期間を延長する表示期間延長手段（演出制御用マイクロコンピュータ100；パスワード受付け処理、Sp2）を備えることを特徴としている。

この特徴によれば、1回目に表示した入力画面において入力が完了されなかった場合でも、次に表示した入力画面において入力が完了される可能性を高めることができる。

【手続補正5】

【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】

本発明の手段2の遊技機は、請求項1に記載の遊技機であって、

前記表示期間（画面表示制限時間）の経過による前記入力画面（パスワード受付け画面）の表示終了から所定時間（再表示判定タイマにセットされる時間（1分））が経過するまでに前記所定の画面表示操作を受付けた回数（再表示カウンタ値）、又は前記表示期間の経過により前記入力画面の表示を終了した回数を計数する計数手段（演出制御用マイクロコンピュータ100；パスワード受付け処理、Sp21）と、

前記計数手段にて計数された回数が所定回数（5回）に達したことを条件（Sp22でYes）に、前記表示期間を延長する表示期間延長手段（演出制御用マイクロコンピュータ100；パスワード受付け処理、Sp23）と、

を備えることを特徴としている。

この特徴によれば、表示期間の経過による入力画面の表示終了または当該表示終了後の再表示という事態の発生状況に応じて、表示期間が延長されるので、入力が完了できずに入力画面を再表示する遊技者の数を低減できる。

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】 0 0 1 0

【補正方法】 削除

【補正の内容】

【手続補正 7】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 1 1

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【0 0 1 1】

本発明の手段3に記載の遊技機は、請求項1または手段1～手段2のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出表示手段（演出制御基板80、可変表示装置9）は、前記パラメータ（レベル）が所定値（100）に達したことを条件として、該パラメータが所定値に達したキャラクタ（キャラクタA、B、C）に代えて該キャラクタと異なる別キャラクタ（キャラクタA'、B'、C'）のキャラクタ演出（修行リーチ、対決リーチ）を行うことを特徴としている。

この特徴によれば、パラメータが所定値に達することで、別キャラクタによるキャラクタ演出が実施されるようになるので、長期間の遊技を実施した場合でも、遊技者を飽きさせることを極力回避でき、遊技の継続を促進することができる。

【手続補正 8】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 1 2

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【0 0 1 2】

本発明の手段4の遊技機は、請求項1または手段1～手段3のいずれかに記載の遊技機であって、

前記キャラクタが複数（キャラクタA、A'、B、B'、C、C'、P）であって、該複数のキャラクタ各々に対して設定されたパラメータ（レベル）を更新する更新条件を、各キャラクタ毎に記憶する更新条件記憶手段（データROM107；修行リーチ決定用テーブル）を備え、

前記パラメータ更新手段（演出制御用マイクロコンピュータ100）は、前記更新条件記憶手段に記憶されている更新条件に基づいて、前記パラメータ記憶手段（RAM108、キャラクタ情報テーブル）に記憶されている各キャラクタのパラメータを更新することを特徴としている。

この特徴によれば、各キャラクタ毎に異なる更新条件を記憶させることができるので、パラメータの変化様態を多様化でき、結果として、遊技者に対する遊技の興味をさらに高めることができる。