

【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23年8月18日(2011.8.18)

【公開番号】特開2010-12302(P2010-12302A)

【公開日】平成22年1月21日(2010.1.21)

【年通号数】公開・登録公報2010-003

【出願番号】特願2009-228949(P2009-228949)

【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 0 4 D

【手続補正書】

【提出日】平成23年6月30日(2011.6.30)

【手続補正1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 3

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 3】

また、図柄等のスクロール中には、時として通常時よりも高確率で遊技者にとって有利な遊技状態(例えば、大当たり)となることを事前に示唆する興趣演出(例えば、リーチ表示による演出等)が行われて、有利な遊技に対する期待感を遊技者に持たせる工夫もなされている。リーチ表示による演出は、例えば、スクロール中の3列の図柄列のうち左右2列の図柄列を所定の図柄で停止させ、その後、中1列の図柄列を低速にスクロールさせることで、遊技者に対して、予め定められた組み合わせの停止図柄で停止する期待感を持たせる演出である。このリーチ表示による演出は、遊技者により高い期待感を持たせるために、通常の変動演出(リーチ表示を行わない変動演出)よりも長い時間行われる。尚、一般的に興趣演出のパターンは、始動入賞時に行われる大当たりを発生させるか否かを決定する抽選と合わせて選択される。

さて、興趣演出のパターンとして、有利な遊技状態への遷移を、複数回の変動演出にわたって連続的に実行する演出(以下、「連続予告演出」と称す。)によって示唆する遊技機が知られている。この連続予告演出は、始動入賞時に興趣演出のパターンが確定した場合に、その確定以前に待機されていた全ての変動演出に対して例えば所定の表示を伴わせることにより行われる。そして、この連続予告演出により、1回の変動演出でなく、複数回の変動演出にわたって遊技者に有利な遊技状態への期待感を持たせることで、遊技の興趣向上が図られている。

【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 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 5】

しかしながら、従来の連続予告演出を行う遊技機では、始動入賞時の抽選を実行する主制御装置によって連続予告演出の態様を設定する処理が行われるので、主制御装置において、処理に係る負荷が増大する恐れがある。一方、主制御装置では、抽選処理の遅延や誤動作を防止するため、処理負荷を小さく抑えることが求められるため、種々の態様で連続予告演出を行うことが難しい、という問題点があった。

【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】**変更**【補正の内容】****【0007】**

この目的を達成するために請求項1に記載の遊技機は、所定の始動条件の成立を検出する検出手段と、その検出手段によって前記始動条件の成立が検出された場合にランダムな情報を取得して所定の判定を行う第1判定手段と、その第1判定手段による判定結果に基づいて識別情報の動的表示である第1の演出の態様を選定する選定手段とを有する主制御手段と、その主制御手段からの指示に応じて、前記選定手段により選定された前記第1の演出の態様に基づき前記第1の演出を実行する第1演出実行手段を有する副制御手段とを備え、前記第1演出実行手段により実行される前記第1の演出において予め定めた識別情報の組み合わせが現出される場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与するものであって、前記主制御手段は、前記第1判定手段による判定結果に基づき、前記第1の演出の停止に合わせて第2の演出を行うか否かを判定する第2判定手段と、その第2判定手段によって前記第2の演出を行うと判定された場合に、その第2の演出の実行を許可する許可コマンドを前記副制御手段に対して送信する許可送信手段とを備え、前記副制御手段は、前記第1演出実行手段により実行される前記第1の演出の待機回数を記憶する記憶手段と、前記許可送信手段により送信される許可コマンドを受信することに基づいて、前記記憶手段に記憶された待機回数分の前記第1の演出のそれぞれにおいて、その第1の演出の停止に合わせて前記第2の演出を実行可能に設定する設定手段と、その設定手段により前記第2の演出が加えられた第1の演出の態様を検出する態様検出手段と、その態様検出手段により検出された前記第1の演出の態様が所定の演出態様である場合は、その第1の演出に割り当てられた時間の中で、前記所定の演出態様の停止に合わせて所定の動作が行われるように前記第1の演出の態様を変更する態様変更手段と、前記設定手段により前記第2の演出が加えられた第1の演出が前記第1演出実行手段により実行されると、その第1の演出の停止に合わせて前記第2の演出を実行し、前記態様変更手段により前記第1の演出の態様が変更された場合は、前記所定の動作に合わせて前記第2の演出を実行する第2演出実行手段とを備えている。

【手続補正4】**【補正対象書類名】**明細書**【補正対象項目名】**0013**【補正方法】**変更**【補正の内容】****【0013】**

また、例えば、抽選の結果として遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技状態への遷移が確定した場合に、主制御手段において、第2判定手段により第2の演出を行うと判定するようすれば、副制御手段によって、その確定以前に待機されていた第1の演出がそれぞれ第1演出実行手段により実行される度に、その第1の演出に加えて、第2の演出が第2演出実行手段によって実行される。よって、第1の演出に加えて第2の演出が連続して実行されれば、待機していた全ての第1の演出が終了した後に、遊技者に対して、遊技機の遊技状態が遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技状態へ遷移する期待感を持たせることができる。また、第2の演出は、第1の演出の実行に割り当てられた時間の中で、第1の演出に加えて実行可能に設定されるので、第2の演出が実行されることに伴って第1の演出の実行時間が長くなることを防止することができる。これにより、例えば、第1の演出の最大待機回数が決まっており、最大待機回数分の第1の演出を有している段階で始動条件が成立した場合に、その始動条件の成立が無視されるものであっても、第1の演出の実行時間が短く抑えられることによって、その待機回数が早く消費されるので、最大待機回数分の第1の演出を有する状況においても、遊技者に対して、そのまま球の打ち込みを

継続させることができる。よって、遊技機の稼働率の低下を抑制し、また、遊技者に対して有利な遊技状態への遷移の機会を与えつつ、遊技者に所定の期待感を持たせる演出を連続して実行することができるという効果がある。

【手続補正5】

【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】

所定の始動条件の成立を検出する検出手段と、その検出手段によって前記始動条件の成立が検出された場合にランダムな情報を取得して所定の判定を行う第1判定手段と、その第1判定手段による判定結果に基づいて識別情報の動的表示である第1の演出の態様を選定する選定手段とを有する主制御手段と、その主制御手段からの指示に応じて、前記選定手段により選定された前記第1の演出の態様に基づき前記第1の演出を実行する第1演出実行手段を有する副制御手段とを備え、前記第1演出実行手段により実行される前記第1の演出において予め定めた識別情報の組み合わせが現出される場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機において、

前記主制御手段は、

前記第1判定手段による判定結果に基づき、前記第1の演出の停止に合わせて第2の演出を行うか否かを判定する第2判定手段と、

その第2判定手段によって前記第2の演出を行うと判定された場合に、その第2の演出の実行を許可する許可コマンドを前記副制御手段に対して送信する許可送信手段とを備え、

前記副制御手段は、

前記第1演出実行手段により実行される前記第1の演出の待機回数を記憶する記憶手段と、

前記許可送信手段により送信される許可コマンドを受信することに基づいて、前記記憶手段に記憶された待機回数分の前記第1の演出のそれぞれにおいて、その第1の演出の停止に合わせて前記第2の演出を実行可能に設定する設定手段と、

その設定手段により前記第2の演出が加えられた第1の演出の態様を検出する態様検出手段と、

その態様検出手段により検出された前記第1の演出の態様が所定の演出態様である場合は、その第1の演出に割り当てられた時間の中で、前記所定の演出態様の停止に合わせて所定の動作が行われるように前記第1の演出の態様を変更する態様変更手段と、

前記設定手段により前記第2の演出が加えられた第1の演出が前記第1演出実行手段により実行されると、その第1の演出の停止に合わせて前記第2の演出を実行し、前記態様変更手段により前記第1の演出の態様が変更された場合は、前記所定の動作に合わせて前記第2の演出を実行する第2演出実行手段とを備えていることを特徴とする遊技機。

【請求項2】

前記態様変更手段は、前記第1の演出において、前記所定の演出態様により前記識別情報の動的表示を停止した後に、前記所定の動作として、前記動的表示の停止によって停留した一部または全ての識別情報を再び動的表示させて、その動的表示を停止するように、前記第1の演出の態様を変更するものであることを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

【請求項3】

前記態様変更手段は、前記所定の動作として、前記動的表示の停止によって停留した識別情報の表示態様を維持したまま、引き続きその停留した一部または全ての識別情報を再び動的表示させて、その動的表示を停止するように、前記第1の演出の態様を変更するものであることを特徴とする請求項2に記載の遊技機。

【請求項4】

前記態様変更手段は、前記所定の動作として、前記動的表示の停止によって停留した一部または全ての識別情報を、遊技者に視認可能な動的態様で再び動的表示させて、その動的表示を停止するように、前記第1の演出の態様を変更するものであることを特徴とする請求項2又は3に記載の遊技機。