

【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26年4月24日(2014.4.24)

【公開番号】特開2013-158558(P2013-158558A)

【公開日】平成25年8月19日(2013.8.19)

【年通号数】公開・登録公報2013-044

【出願番号】特願2012-24408(P2012-24408)

【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26年2月28日(2014.2.28)

【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】請求項1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【請求項1】

主制御基板と、前記主制御基板から出力された制御コマンドにしたがって演出を制御する演出制御基板と、を備え、

前記主制御基板は、

始動入賞口に遊技球が入賞したことを契機に図柄変動ゲームにてリーチ演出を実行させるか否かを決定する際に使用するリーチ乱数の値を取得する乱数取得手段と、

前記始動入賞口に遊技球が入賞する毎に、前記乱数取得手段が取得したリーチ乱数の値を記憶して、図柄変動ゲームの実行を保留するゲーム保留記憶手段と、

前記ゲーム保留記憶手段に図柄変動ゲームの実行が保留されているとき、実行が保留されている図柄変動ゲームをゲーム実行手段に実行させるゲーム制御手段と、

前記始動入賞口に遊技球が入賞したことを契機に、前記乱数取得手段が取得したリーチ乱数の値がリーチ演出の実行を示す値であるか否かを判定し、その判定結果としてリーチ演出の実行に関する情報を特定し得る制御コマンドを前記演出制御基板に出力するコマンド出力手段と、を含み、

前記演出制御基板には、

前記コマンド出力手段が出力した制御コマンドを記憶するコマンド記憶手段と、

前記コマンド記憶手段に記憶されている前記制御コマンドからリーチ演出が実行されることを特定できる場合、当該制御コマンドに対応するリーチ乱数の値に基づいて実行される図柄変動ゲームと、当該図柄変動ゲームが実行されるまでの1又は複数の図柄変動ゲームにて予め決められた連続演出を連続演出実行手段に実行させる連続演出制御手段と、

前記連続演出制御手段が連続演出を実行させているとき、前記連続演出とは異なる特別演出を特別演出実行手段に実行させる特別演出制御手段と、を含み、

前記特別演出制御手段は、

実行中の図柄変動ゲームにてリーチ演出が行われない場合には第1演出内容で特別演出を実行させる一方、実行中の図柄変動ゲームにてリーチ演出が行われる場合にはリーチ演出開始時までに前記第1演出内容とは異なる演出内容の第2演出内容で特別演出を実行されることを特徴とする遊技機。

【手続補正2】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】請求項2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【請求項 2】

前記始動入賞口には、遊技球が入球可能な第1始動入賞口と、遊技球が入球可能で、開閉部材を有する第2始動入賞口と、があり、

前記ゲーム制御手段は、

前記第2始動入賞口に遊技球が入賞したことを契機に取得されたリーチ乱数の値が前記ゲーム保留記憶手段に記憶されている場合には、前記第1始動入賞口に遊技球が入賞したことを契機に取得されたリーチ乱数の値が前記ゲーム保留記憶手段に記憶されているか否かにかかわらず前記第2始動入賞口に遊技球が入賞したことを契機に取得されたリーチ乱数の値に基づき第2図柄変動ゲームを実行させる一方、前記第1始動入賞口に遊技球が入賞したことを契機に取得されたリーチ乱数の値のみが前記ゲーム保留記憶手段に記憶されている場合には、前記第1始動入賞口に遊技球が入賞したことを契機に取得されたリーチ乱数の値に基づき第1図柄変動ゲームを実行させ、

前記連続演出実行手段は、

前記第1始動入賞口に遊技球が入賞したことを契機に、前記乱数取得手段が取得したリーチ乱数の値がリーチ演出の実行を示す値であるとき、当該リーチ乱数の値に基づいて実行される第1図柄変動ゲームと、当該第1図柄変動ゲームが実行されるまでの1又は複数の第1図柄変動ゲーム及び第2図柄変動ゲームにて前記連続演出を実行させ、

前記第2始動入賞口に遊技球が入賞したことを契機に、前記乱数取得手段が取得したリーチ乱数の値がリーチ演出の実行を示す値であるとき、当該リーチ乱数の値に基づいて実行される第2図柄変動ゲームと、当該第2図柄変動ゲームが実行されるまでの1又は複数の第2図柄変動ゲームにて前記連続演出を実行させるようになっており、

前記特別演出制御手段は、

前記連続演出制御手段が連続演出を実行させているとき、

実行中の第1図柄変動ゲーム及び第2図柄変動ゲームにてリーチ演出が行われない場合には前記第1演出内容で特別演出を実行させる一方、実行中の第1図柄変動ゲーム及び第2図柄変動ゲームにてリーチ演出が行われる場合にはリーチ演出開始時までに前記第2演出内容で特別演出を実行させることを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

【手続補正3】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】請求項3

【補正方法】変更

【補正の内容】

【請求項3】

前記始動入賞口には、遊技球が入球可能な第1始動入賞口と、遊技球が入球可能で、開閉部材を有する第2始動入賞口と、があり、

前記ゲーム制御手段は、

前記第2始動入賞口に遊技球が入賞したことを契機に取得されたリーチ乱数の値が前記ゲーム保留記憶手段に記憶されている場合には、前記第1始動入賞口に遊技球が入賞したことを契機に取得されたリーチ乱数の値が前記ゲーム保留記憶手段に記憶されているか否かにかかわらず前記第2始動入賞口に遊技球が入賞したことを契機に取得されたリーチ乱数の値に基づき第2図柄変動ゲームを実行させる一方、前記第1始動入賞口に遊技球が入賞したことを契機に取得されたリーチ乱数の値のみが前記ゲーム保留記憶手段に記憶されている場合には、前記第1始動入賞口に遊技球が入賞したことを契機に取得されたリーチ乱数の値に基づき第1図柄変動ゲームを実行させ、

前記連続演出実行手段は、

前記第1始動入賞口に遊技球が入賞したことを契機に、前記乱数取得手段が取得したリーチ乱数の値がリーチ演出の実行を示す値であるとき、当該リーチ乱数の値に基づいて実行される第1図柄変動ゲームと、当該第1図柄変動ゲームが実行されるまでの1又は複数

の第1図柄変動ゲーム及び第2図柄変動ゲームにて前記連続演出を実行させることができ
、

前記特別演出制御手段は、

前記連続演出制御手段が前記第1始動入賞口に遊技球が入賞したことを契機に前記乱数取得手段が取得したリーチ乱数の値に基づいて連続演出を実行させているとき、実行中の図柄変動ゲームが前記第2図柄変動ゲームであって、当該第2図柄変動ゲームにてリーチ演出が行われるときにはリーチ演出開始時までに前記第2演出内容の特別演出を実行させる一方で、実行中の図柄変動ゲームが前記第2図柄変動ゲームであって、当該第2図柄変動ゲームにてリーチ演出が行われないときには特別演出を実行させないことを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

【手続補正4】

【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、主制御基板と、前記主制御基板から出力された制御コマンドにしたがって演出を制御する演出制御基板と、を備え、前記主制御基板は、始動入賞口に遊技球が入賞したことを契機に図柄変動ゲームにてリーチ演出を実行させるか否かを決定する際に使用するリーチ乱数の値を取得する乱数取得手段と、前記始動入賞口に遊技球が入賞する毎に、前記乱数取得手段が取得したリーチ乱数の値を記憶して、図柄変動ゲームの実行を保留するゲーム保留記憶手段と、前記ゲーム保留記憶手段に図柄変動ゲームの実行が保留されているとき、実行が保留されている図柄変動ゲームをゲーム実行手段に実行させるゲーム制御手段と、前記始動入賞口に遊技球が入賞したことを契機に、前記乱数取得手段が取得したリーチ乱数の値がリーチ演出の実行を示す値であるか否かを判定し、その判定結果としてリーチ演出の実行に関する情報を特定し得る制御コマンドを前記演出制御基板に出力するコマンド出力手段と、を含み、前記演出制御基板には、前記コマンド出力手段が出力した制御コマンドを記憶するコマンド記憶手段と、前記コマンド記憶手段に記憶されている前記制御コマンドからリーチ演出が実行されることを特定できる場合、当該制御コマンドに対応するリーチ乱数の値に基づいて実行される図柄変動ゲームと、当該図柄変動ゲームが実行されるまでの1又は複数の図柄変動ゲームにて予め決められた連続演出を連続演出実行手段に実行させる連続演出制御手段と、前記連続演出制御手段が連続演出を実行させているとき、前記連続演出とは異なる特別演出を特別演出実行手段に実行させる特別演出制御手段と、を含み、前記特別演出制御手段は、実行中の図柄変動ゲームにてリーチ演出が行われない場合には第1演出内容で特別演出を実行させる一方、実行中の図柄変動ゲームにてリーチ演出が行われる場合にはリーチ演出開始時までに前記第1演出内容とは異なる演出内容の第2演出内容で特別演出を実行させることを要旨とする。

【手続補正5】

【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】

請求項2に記載の発明は、請求項1に記載の遊技機において、前記始動入賞口には、遊技球が入球可能な第1始動入賞口と、遊技球が入球可能で、開閉部材を有する第2始動入賞口と、があり、前記ゲーム制御手段は、前記第2始動入賞口に遊技球が入賞したことを契機に取得されたリーチ乱数の値が前記ゲーム保留記憶手段に記憶されている場合には、前記第1始動入賞口に遊技球が入賞したことを契機に取得されたリーチ乱数の値が前記ゲーム保留記憶手段に記憶されているか否かにかかわらず前記第2始動入賞口に遊技球が入

賞したことを契機に取得されたリーチ乱数の値に基づき第2図柄変動ゲームを実行させる一方、前記第1始動入賞口に遊技球が入賞したことを契機に取得されたリーチ乱数の値のみが前記ゲーム保留記憶手段に記憶されている場合には、前記第1始動入賞口に遊技球が入賞したことを契機に取得されたリーチ乱数の値に基づき第1図柄変動ゲームを実行させ、前記連續演出実行手段は、前記第1始動入賞口に遊技球が入賞したことを契機に、前記乱数取得手段が取得したリーチ乱数の値がリーチ演出の実行を示す値であるとき、当該リーチ乱数の値に基づいて実行される第1図柄変動ゲームと、当該第1図柄変動ゲームが実行されるまでの1又は複数の第1図柄変動ゲーム及び第2図柄変動ゲームにて前記連續演出を実行させ、前記第2始動入賞口に遊技球が入賞したことを契機に、前記乱数取得手段が取得したリーチ乱数の値がリーチ演出の実行を示す値であるとき、当該リーチ乱数の値に基づいて実行される第2図柄変動ゲームと、当該第2図柄変動ゲームが実行されるまでの1又は複数の第2図柄変動ゲームにて前記連續演出を実行させるようになっており、前記特別演出制御手段は、前記連續演出制御手段が連續演出を実行させているとき、実行中の第1図柄変動ゲーム及び第2図柄変動ゲームにてリーチ演出が行われない場合には前記第1演出内容で特別演出を実行させる一方、実行中の第1図柄変動ゲーム及び第2図柄変動ゲームにてリーチ演出が行われる場合にはリーチ演出開始時までに前記第2演出内容で特別演出を実行させることを要旨とする。

【手続補正6】

【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】

請求項3に記載の発明は、請求項1に記載の遊技機において、前記始動入賞口には、遊技球が入球可能な第1始動入賞口と、遊技球が入球可能で、開閉部材を有する第2始動入賞口と、があり、前記ゲーム制御手段は、前記第2始動入賞口に遊技球が入賞したことを契機に取得されたリーチ乱数の値が前記ゲーム保留記憶手段に記憶されている場合には、前記第1始動入賞口に遊技球が入賞したことを契機に取得されたリーチ乱数の値が前記ゲーム保留記憶手段に記憶されているか否かにかかわらず前記第2始動入賞口に遊技球が入賞したことを契機に取得されたリーチ乱数の値に基づき第2図柄変動ゲームを実行させる一方、前記第1始動入賞口に遊技球が入賞したことを契機に取得されたリーチ乱数の値のみが前記ゲーム保留記憶手段に記憶されている場合には、前記第1始動入賞口に遊技球が入賞したことを契機に取得されたリーチ乱数の値に基づき第1図柄変動ゲームを実行させ、前記連續演出実行手段は、前記第1始動入賞口に遊技球が入賞したことを契機に、前記乱数取得手段が取得したリーチ乱数の値がリーチ演出の実行を示す値であるとき、当該リーチ乱数の値に基づいて実行される第1図柄変動ゲームと、当該第1図柄変動ゲームが実行されるまでの1又は複数の第1図柄変動ゲーム及び第2図柄変動ゲームにて前記連續演出を実行させることができ、前記特別演出制御手段は、前記連續演出制御手段が前記第1始動入賞口に遊技球が入賞したことを契機に前記乱数取得手段が取得したリーチ乱数の値に基づいて連續演出を実行させているとき、実行中の図柄変動ゲームが前記第2図柄変動ゲームであって、当該第2図柄変動ゲームにてリーチ演出が行われるときにはリーチ演出開始時までに前記第2演出内容の特別演出を実行させる一方で、実行中の図柄変動ゲームが前記第2図柄変動ゲームであって、当該第2図柄変動ゲームにてリーチ演出が行われないときには特別演出を実行させないことを要旨とする。

【手続補正7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0159

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0159】

次に、上記実施形態及び別例から把握できる技術的思想を以下に追記する。

(イ) 前記連續演出制御手段は、前記始動入賞口に遊技球が入賞したことを契機に前記乱数取得手段が取得したリーチ乱数の値がリーチ演出の実行を示す値であるとき、前記ゲーム保留記憶手段に前記入賞前に記憶されていたリーチ乱数の値の中にリーチ演出の実行を示す値がある場合には連續演出の実行を決定しない一方、前記ゲーム保留記憶手段に前記入賞前に記憶されていたリーチ乱数の値の中にリーチ演出の実行を示す値がない場合には連續演出の実行を決定し得る。