

【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22年12月16日(2010.12.16)

【公開番号】特開2009-291656(P2009-291656A)

【公開日】平成21年12月17日(2009.12.17)

【年通号数】公開・登録公報2009-050

【出願番号】特願2009-217435(P2009-217435)

【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22年10月26日(2010.10.26)

【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】

遊技領域に遊技媒体を発射することにより遊技を行ない、所定の始動条件が成立したことに基づいて、各々が識別可能な複数種類の識別情報の変動表示を行なって表示結果を導出表示する変動表示装置と、前記遊技領域に設けられ、遊技者にとって有利な第1状態と遊技者にとって不利な第2状態とのいずれかの状態に変化可能な可変入賞手段とを備え、前記変動表示装置における前記識別情報の変動表示の表示結果が予め定められた特定表示結果となったときに、前記可変入賞手段を前記第1状態に変化させる遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御され、さらに、前記識別情報の変動表示の表示結果が前記特定表示結果のうちで予め定められた特別表示結果となったときに、前記特定遊技状態が終了した後に該特定遊技状態とは異なる遊技者にとって有利な特別遊技状態に制御される遊技機であって、

遊技の進行を制御し、前記変動表示装置を制御するための制御信号を出力する遊技制御手段と、

該遊技制御手段からの前記制御信号に基づいて前記変動表示装置を含む演出制御装置の制御を行なう演出制御手段とを備え、

前記遊技制御手段は、

前記特定遊技状態として、前記可変入賞手段を所定期間第1状態に変化させることを所定回数行ない、当該特定遊技状態の終了後、前記特別遊技状態に移行させる第1特定遊技状態に制御する第1特定遊技状態制御手段と、

前記特定遊技状態として、前記可変入賞手段を所定期間第1状態に変化させることを所定回数行ない、当該特定遊技状態の終了後、前記特別遊技状態に移行させない第2特定遊技状態に制御する第2特定遊技状態制御手段と、

前記特定遊技状態として、前記可変入賞手段を、前記所定期間よりも短い期間、および、前記所定回数よりも少ない回数のうち少なくともどちらかで第1状態に変化させ、当該特定遊技状態の終了後、前記特別遊技状態に移行させる第3特定遊技状態に制御する第3特定遊技状態制御手段と、

前記特定遊技状態に制御するか否か、および、前記第1特定遊技状態と、前記第2特定遊技状態と、前記第3特定遊技状態とを含む複数の特定遊技状態のうちいずれの特定遊技状態に制御するかを決定する事前決定手段と、

前記事前決定手段によって前記第1特定遊技状態または前記第2特定遊技状態に制御する旨の決定がされたとき、前記特別表示結果以外の特定表示結果を仮停止させた後、前記特別表示結果および前記特別表示結果以外の特定表示結果のいずれかを導出表示させる第1演出表示を実行させるか否かを決定する第1演出表示実行決定手段と、

前記事前決定手段によって前記第1特定遊技状態または前記第2特定遊技状態に制御する旨の決定がされたとき、前記第1特定遊技状態または前記第2特定遊技状態が開始された後に、前記変動表示装置において前記特別遊技状態に制御されるか否かを示す第2演出表示を実行させるか否かを決定する第2演出表示実行決定手段と、

該第2演出表示実行決定手段によって前記第2演出表示を実行させる旨の決定がされたとき、予め複数定められた前記第2演出表示の実行タイミングのうちから前記第2演出表示を実行するタイミングを決定する第2演出表示実行タイミング決定手段と、

前記識別情報の変動表示を開始するときに、前記制御信号として、前記第1演出表示実行決定手段による決定結果と、前記識別情報の変動表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの変動表示時間と、前記識別情報の変動表示の実行開始とを示す変動表示開始コマンドを送信する変動表示開始コマンド送信手段と、

前記識別情報の変動表示を開始するときに、前記制御信号として、前記事前決定手段による決定結果と、前記第2演出表示実行決定手段による決定結果とを示す結果コマンドを送信する結果コマンド送信手段と、

前記第1特定遊技状態または前記第2特定遊技状態が開始された後に、前記制御信号として、前記事前決定手段による決定結果と、前記第2演出表示実行決定手段による決定結果と、前記第2演出表示実行タイミング決定手段により決定された前記第2演出表示の実行タイミングとを示す第2演出表示コマンドを送信する第2演出表示コマンド送信手段とを含み、

前記演出制御手段は、

前記変動表示装置において、前記変動表示開始コマンド送信手段によって送信された変動表示開始コマンドに基づいて識別情報の変動表示を開始させた後、当該変動表示開始コマンドに基づく変動表示時間が経過したときに、表示結果を導出表示させる変動表示制御手段と、

前記変動表示開始コマンド送信手段によって送信された変動表示開始コマンドにより前記第1演出表示を実行させる旨が示されているとき、前記第1演出表示を実行させる第1演出表示実行制御手段と、

前記第1演出表示が実行される前に、前記結果コマンド送信手段によって送信された結果コマンドにより、前記第2演出表示を実行させる旨が示されたか否かを判定する結果コマンド判定手段と、

前記第2演出表示コマンド送信手段によって第2演出表示コマンドが送信された後に、前記結果コマンド送信手段によって送信された結果コマンドと、前記第2演出表示コマンド送信手段によって送信された第2演出表示コマンドとの少なくともいずれか一方により、前記第2演出表示を実行させる旨が示されたか否かを判定する第2演出判定手段と、

前記第1特定遊技状態または前記第2特定遊技状態が開始された後、前記第2演出判定手段によって前記第2演出表示を実行させる旨が示されたと判定されたときに、前記第2演出表示コマンドにより示された実行タイミングで前記第2演出表示を実行させる第2演出表示実行制御手段とを含み、

前記演出制御手段は、

前記変動表示開始コマンドによって前記第1演出表示を実行させる旨が示され、かつ、前記結果コマンド判定手段によって前記第2演出表示を実行させる旨が示された旨の判定がされたときに、前記結果コマンドが前記特別遊技状態に制御される旨を示しているときには、前記第1演出表示実行制御手段により、前記第1演出表示で前記特別表示結果以外の特定表示結果を導出表示させ、前記第2演出表示実行制御手段により、前記第2演出表示で前記特別遊技状態に制御される旨を表示させ、さらに、

前記第1特定遊技状態または前記第2特定遊技状態において、前記可変入賞手段が第

1状態に繰返し変化しているときに、現在何回目の第1状態への変化かを示すラウンド数を前記変動表示装置に表示させる一方、前記第3特定遊技状態において、前記可変入賞手段が第1状態に繰返し変化しているときに、現在何回目の第1状態への変化かを示すラウンド数を前記変動表示装置に表示させることなくかつ初回の第1の状態への変化から最終回の第1の状態への変化までに亘って連続した動作を行なう演出を表示させ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】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

(1) 遊技領域(遊技領域7)に遊技媒体(遊技球)を発射することにより遊技を行ない、所定の始動条件が成立したことに基づいて、各々が識別可能な複数種類の識別情報の変動表示を行なって表示結果を導出表示する変動表示装置(飾り変動表示装置9)と、前記遊技領域に設けられ、遊技者にとって有利な第1状態(開状態)と遊技者にとって不利な第2状態(閉状態)とのいずれかの状態に変化可能な可変入賞手段(特別可変入賞装置20)とを備え、前記変動表示装置における前記識別情報の変動表示の表示結果が予め定められた特定表示結果(大当たり図柄の組合せ)となったときに、前記可変入賞手段を前記第1状態に変化させる遊技者にとって有利な特定遊技状態(大当たり遊技状態)に制御され、さらに、前記識別情報の変動表示の表示結果が前記特定表示結果のうちで予め定められた特別表示結果(確変大当たり図柄の組合せ)となったときに、前記特定遊技状態が終了した後に該特定遊技状態とは異なる遊技者にとって有利な特別遊技状態(確変状態)に制御される遊技機(パチンコ遊技機1)であって、

遊技の進行を制御し、前記変動表示装置を制御するための制御信号を出力する遊技制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ53)と、

該遊技制御手段からの前記制御信号に基づいて前記変動表示装置を含む演出制御装置の制御を行なう演出制御手段(表示制御用マイクロコンピュータ800)とを備え、

前記遊技制御手段は、

前記特定遊技状態として、前記可変入賞手段を所定期間(1ラウンド30秒間)第1状態に変化させることを所定回数(15ラウンドの回数)行ない(図19のS92、S93の設定で図20のS102～S109が実行される)、当該特定遊技状態の終了後、前記特別遊技状態に移行させる(図17の特別遊技処理においてS704で確変フラグがセットされることに基づいて確変制御モードに移行する)第1特定遊技状態(第1確変大当たり遊技状態)に制御する第1特定遊技状態制御手段(図12のS140～S147)と、

前記特定遊技状態として、前記可変入賞手段を所定期間(1ラウンド30秒間)第1状態に変化させることを所定回数(15ラウンドの回数)行ない(図19のS92、S93の設定で図20のS102～S109が実行される)、当該特定遊技状態の終了後、前記特別遊技状態に移行させない(図17の特別遊技処理で確変フラグがセットされない(S707、S708)ことにより確変制御モードに移行しない)第2特定遊技状態(通常大当たり遊技状態)に制御する第2特定遊技状態制御手段(図12のS140～S147)と、

前記特定遊技状態として、前記可変入賞手段を、前記所定期間よりも短い期間(1ラウンド1秒間)、および、前記所定期間よりも少ない回数(2ラウンドの回数)のうち少なくともどちらかで第1状態に変化させ(図19のS94、S95の設定で図20のS102～S109が実行される)、当該特定遊技状態の終了後、前記特別遊技状態に移行させる(図17の特別遊技処理においてS704で確変フラグがセットされることに基づいて確変制御モードに移行する)第3特定遊技状態(第2確変大当たり遊技状態)に制御する第3特定遊技状態制御手段(図12のS140～S147)と、

前記特定遊技状態に制御するか否か、および、前記第1特定遊技状態と、前記第2特

定遊技状態と、前記第3特定遊技状態とを含む複数の特定遊技状態のうちいずれの特定遊技状態に制御するかを決定する事前決定手段(図13のS35、図14のS42)と、

該事前決定手段によって前記第1特定遊技状態または前記第2特定遊技状態に制御する旨の決定がされたとき、前記特別表示結果以外の特定表示結果を仮停止させた後、前記特別表示結果および前記特別表示結果以外の特定表示結果のいずれかを導出表示させる第1演出表示(図8の(C)～(E)に示す1次再抽選表示)を実行させるか否かを決定する第1演出表示実行決定手段(図16の変動パターン設定処理でのS63、S64、S69(変動パターンとともに1次再抽選の有無を決定))と、

前記事前決定手段によって前記第1特定遊技状態または前記第2特定遊技状態に制御する旨の決定がされたとき、前記第1特定遊技状態または前記第2特定遊技状態が開始された後に、前記変動表示装置において前記特別遊技状態に制御されるか否かを示す第2演出表示(図8の(G)、(H)に示す大当たり中2次再抽選表示、図8の(K)、(L)に示す大当たり終了時2次再抽選表示)を実行させるか否かを決定する第2演出表示実行決定手段(図15の飾り図柄情報決定処理におけるS52)と、

該第2演出表示実行決定手段によって前記第2演出表示を実行させる旨の決定がされたとき、予め複数定められた前記第2演出表示の実行タイミングのうちから前記第2演出表示を実行するタイミングを決定する第2演出表示実行タイミング決定手段(図15のS55、S56)と、

前記識別情報の変動表示を開始するときに、前記制御信号として、前記第1演出表示実行決定手段による決定結果と、前記識別情報の変動表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの変動表示時間と、前記識別情報の変動表示の実行開始とを示す変動表示開始コマンド(図6の変動パターンコマンド)を送信する変動表示開始コマンド送信手段(図16のS72、図11のS16)と、

前記識別情報の変動表示を開始するときに、前記制御信号として、前記事前決定手段による決定結果と、前記第2演出表示実行決定手段による決定結果とを示す結果コマンド(図6の図柄情報コマンド)を送信する結果コマンド送信手段(図14のS48、図11のS16)と、

前記第1特定遊技状態または前記第2特定遊技状態が開始された後に、前記制御信号として、前記事前決定手段による決定結果と、前記第2演出表示実行決定手段による決定結果と、前記第2演出表示実行タイミング決定手段により決定された前記第2演出表示の実行タイミングとを示す第2演出表示コマンド(図7の大当たり開始コマンド、エンディング表示コマンド)を送信する第2演出表示コマンド送信手段(図18のS83、図20のS110、図11のS16)とを含み、

前記演出制御手段は、

前記変動表示装置において、前記変動表示開始コマンド送信手段によって送信された変動表示開始コマンドに基づいて識別情報の変動表示を開始させた後、当該変動表示開始コマンドに基づく変動表示時間が経過したときに、表示結果を導出表示させる変動表示制御手段(図23のS401～S403)と、

前記変動表示開始コマンド送信手段によって送信された変動表示開始コマンドにより前記第1演出表示を実行させる旨が示されているとき、前記第1演出表示を実行させる第1演出表示実行制御手段(図24のS263～S265、図26のS271～S276、図23のS403の第1図柄停止待ち処理)と、

前記第1演出表示が実行される前に、前記結果コマンド送信手段によって送信された結果コマンドにより、前記第2演出表示を実行させる旨が示されたか否かを判定する結果コマンド判定手段(図25のS250、S253)と、

前記第2演出表示コマンド送信手段によって第2演出表示コマンドが送信された後に、前記結果コマンド送信手段によって送信された結果コマンドと、前記第2演出表示コマンド送信手段によって送信された第2演出表示コマンドとの少なくともいずれか一方により、前記第2演出表示を実行させる旨が示されたか否かを判定する第2演出表示実行判定手段(図28のS293、S303)と、

前記第1特定遊技状態または前記第2特定遊技状態が開始された後、前記第2演出判定手段によって前記第2演出表示を実行させる旨が示されたと判定されたときに、前記第2演出表示コマンドにより示された実行タイミングで前記第2演出表示を実行させる第2演出表示実行制御手段（図28のS298, S300, S307, S309）とを含み、

前記演出制御手段は、

前記変動表示開始コマンドによって前記第1演出表示を実行させる旨が示され（図25のS243Y）、かつ、前記結果コマンド判定手段によって前記第2演出表示を実行させる旨が示された旨の判定がされたとき（図25のS250Y, S253Y）に、前記結果コマンドが前記特別遊技状態に制御される旨を示しているとき（図25のS245Y、S248N）には、前記第1演出表示実行制御手段により、前記第1演出表示で前記特別表示結果以外の特定表示結果（非確変大当たり図柄の組合せ）を導出表示させ（図25のS251, S254）、前記第2演出表示実行制御手段により、前記第2演出表示で前記特別遊技状態に制御される旨（確変状態となる旨）を表示させ（図25のS252, S256、図28のS300, S309）、さらに、

前記第1特定遊技状態または前記第2特定遊技状態において、前記可変入賞手段が第1状態に繰返し変化しているときに、現在何回目の第1状態への変化かを示すラウンド数を前記変動表示装置に表示させる一方、前記第3特定遊技状態において、前記可変入賞手段が第1状態に繰返し変化しているときに、現在何回目の第1状態への変化かを示すラウンド数を前記変動表示装置に表示させることなくかつ初回の第1の状態への変化から最終回の第1の状態への変化までに亘って連続した動作を行なう演出を表示させる（図10）

。

【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】

また、変動表示開始コマンドに基づいて第1演出表示の実行が示され、かつ、結果コマンドおよび第2演出表示コマンドの少なくともいずれか一方に基づいて第2演出表示の実行が示されたときにおいて、結果コマンドが特別遊技状態に制御される旨を示しているときに、第1演出表示で特別表示結果以外の特定表示結果が導出表示され、第2演出表示で特別遊技状態に制御される旨が表示される。これにより、表示結果が特別表示結果となるときの変動表示において、第2演出表示が行なわれる前の第1演出表示で特別遊技状態に制御されることが示されてしまうというような演出表示の不都合が生じることを防ぐことができる。また、第2演出表示コマンドにより、第2演出表示の実行によって特別遊技状態に制御される旨の表示を行なうか否かが示されるので、第2演出表示において、特別遊技状態に制御される旨の表示を行なうか否かについて誤って示してしまうことを防ぐことができる。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0012

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0012】

また、変動表示を開始するときと、第1特定遊技状態または第2特定遊技状態が開始された後という異なるタイミングに送信される結果コマンドと第2演出表示コマンドとの複数のコマンドにより、第2演出表示を実行することが示され、これらコマンドの少なくともいずれか一方により第2演出表示を実行することが示されたときに第2演出表示の実行が示された旨の判定がされる。このように、異なるタイミングに送信される複数のコマンドを用いて第2演出表示を実行することが示されるので、たとえば、結果コマンド

または第2演出表示コマンドを演出制御手段が取りこぼした場合、および、結果コマンドを演出制御手段が取り込んだ後に遊技機の電源が停電等により断たれた場合のように一方のコマンドに基づく第2演出表示が実行不可能となるときでも、第2演出表示コマンドのような他方のコマンドに基づいて第2演出表示を実行することができるようになる。

また、第3特定遊技状態においては、可変入賞球装置が第1状態に繰返し変化しているときに、現在何回目の第1状態への変化かを示すラウンド数が変動表示装置に表示されず、かつ、初回の第1の状態への変化から最終回の第1の状態への変化までに亘って連続した動作を行なう演出が表示されるために、第3特定遊技状態が、特定遊技状態を経ずに突然特別遊技状態になったように遊技者に感じさせることができ、変化に富んだ遊技状態を遊技者に提供することができる。