

【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9月2日(2010.9.2)

【公開番号】特開2009-34397(P2009-34397A)

【公開日】平成21年2月19日(2009.2.19)

【年通号数】公開・登録公報2009-007

【出願番号】特願2007-202295(P2007-202295)

【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7月20日(2010.7.20)

【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】

遊技領域が主として設けられる遊技板を有する遊技演出ユニットと、
前記遊技演出ユニットに設けられ、少なくとも装飾図柄の変動表示が行われる変動表示領域を有する表示手段と、

遊技領域に設けられ、遊技球が入球可能な始動口と、

遊技領域に設けられ、遊技球が入賞困難な閉状態と当該閉状態よりも遊技球が入賞容易な開状態とに変化可能な開閉入賞口と、

前記始動口への遊技球の入球を検出する検出手段と、

前記検出手段により遊技球の入球が検出されることに基づき、少なくとも当たり遊技を実行するか否かの抽選を行う抽選手段、

前記抽選手段による抽選に当選したことに基づいて、前記開閉入賞口を開閉作動させる当たり遊技を実行する当たり遊技実行手段、

前記装飾図柄の変動表示のパターンについての変動パターン情報を記憶する変動パターン情報記憶手段、及び

前記抽選手段による抽選結果に基づき、前記変動パターン情報記憶手段に記憶される複数の変動パターン情報の中から一の変動パターン情報を送信する変動パターン情報送信手段、

を少なくとも有する主制御手段と、

前記主制御手段に配線接続され、

前記変動パターン情報送信手段にて送信される変動パターン情報を受信する変動パターン情報受信手段、

前記変動パターン情報受信手段にて受信される変動パターン情報に基づき、前記装飾図柄の変動表示を行うとともに、前記装飾図柄の停止態様によって前記抽選手段による抽選結果を示唆しうる表示制御手段、

前記表示制御手段によって表示制御可能な複数のキャラクタ画像を記憶するキャラクタ画像記憶手段、

前記変動パターン情報受信手段にて特定の変動パターン情報が受信されると、前記装飾図柄の変動表示を部分的に隠すようにして演出用の専用領域が表示されると共に、前記キャラクタ画像記憶手段に記憶される複数のキャラクタ画像のうち、特定のキャラクタ画像

が前記装飾図柄の複数の変動表示にまたがって前記専用領域に表示されるキャラクタ期間演出を開始する期間演出開始手段、

前記装飾図柄の変動表示に際し、前記キャラクタ画像記憶手段に記憶されたキャラクタ画像を用いたキャラクタ演出を実行するキャラクタ演出実行手段、

変動パターン情報受信手段にて受信された変動パターン情報に基づいて、前記キャラクタ画像記憶手段に記憶される複数のキャラクタ画像のうち少なくとも一つのキャラクタ画像が前記変動表示領域において表示制御されると共に当該キャラクタ画像が前記装飾図柄の変動表示に対し補助的な態様で表示制御される複数の付加的演出の中から一の付加的演出を前記キャラクタ演出として決定しうる付加的演出決定手段、及び

前記期間演出開始手段にて前記キャラクタ期間演出が開始された後、前記変動パターン情報受信手段にて変動パターン情報が受信されると、当該変動パターン情報に基づき、前記特定のキャラクタ画像が前記専用領域内において表示制御される複数の特殊演出の中から一の特殊演出を前記キャラクタ演出として決定しうる特殊演出決定手段、

前記期間演出開始手段にて前記キャラクタ期間演出が開始された後、前記変動パターン情報受信手段にて所定の変動パターン情報が受信された場合、あるいは、前記所定の変動パターン情報が受信されないうちに、前記キャラクタ期間演出の開始後の前記抽選回数又は経過時間に係る予め定められた終了条件が成立した場合、前記キャラクタ期間演出を終了させる期間演出終了手段、

を少なくとも有する副制御手段と

を備える

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記抽選回数に係る終了条件は、前記抽選回数が予め定められた上限回数に到達したことで成立する

請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

前記副制御手段は、

前記期間演出開始手段にて前記キャラクタ期間演出が開始された後、前記変動パターン情報受信手段にて変動パターン情報が受信されると、前記抽選手段による抽選回数を計数する抽選回数計数手段、及び

前記抽選回数計数手段によって計数された前記抽選回数が予め定められた上限回数に到達したか否かを判定する天井判定手段、を有し、

前記期間演出終了手段は、前記天井判定手段にて前記抽選回数が予め定められた上限回数に到達したと判定されると、前記キャラクタ期間演出を終了させる

請求項 2 に記載の遊技機。

【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】

本発明の遊技機は、遊技領域が主として設けられる遊技板を有する遊技演出ユニットと、前記遊技演出ユニットに設けられ、少なくとも装飾図柄の変動表示が行われる変動表示領域を有する表示手段と、遊技領域に設けられ、遊技球が入球可能な始動口と、遊技領域に設けられ、遊技球が入賞困難な閉状態と当該閉状態よりも遊技球が入賞容易な開状態とに変化可能な開閉入賞口と、前記始動口への遊技球の入球を検出する検出手段と、前記検出手段により遊技球の入球が検出されることに基づき、少なくとも当たり遊技を実行するか否かの抽選を行う抽選手段、前記抽選手段による抽選に当選したことに基づいて、前記開閉入賞口を開閉作動させる当たり遊技を実行する当たり遊技実行手段、前記装飾図柄の変動表示のパターンについての変動パターン情報を記憶する変動パターン情報記憶手段、

及び、前記抽選手段による抽選結果に基づき、前記変動パターン情報記憶手段に記憶される複数の変動パターン情報の中から一の変動パターン情報を送信する変動パターン情報送信手段、を少なくとも有する主制御手段と、前記主制御手段に配線接続され、前記変動パターン情報送信手段にて送信される変動パターン情報を受信する変動パターン情報受信手段、前記変動パターン情報受信手段にて受信される変動パターン情報に基づき、前記装飾図柄の変動表示を行うとともに、前記装飾図柄の停止態様によって前記抽選手段による抽選結果を示唆しうる表示制御手段、前記表示制御手段によって表示制御可能な複数のキャラクタ画像を記憶するキャラクタ画像記憶手段、前記変動パターン情報受信手段にて特定の変動パターン情報が受信されると、前記装飾図柄の変動表示を部分的に隠すようにして演出用の専用領域が表示されると共に、前記キャラクタ画像記憶手段に記憶される複数のキャラクタ画像のうち、特定のキャラクタ画像が前記装飾図柄の複数の変動表示にまたがって前記専用領域に表示されるキャラクタ期間演出を開始する期間演出開始手段、前記装飾図柄の変動表示に際し、前記キャラクタ画像記憶手段に記憶されたキャラクタ画像を用いたキャラクタ演出を実行するキャラクタ演出実行手段、変動パターン情報受信手段にて受信された変動パターン情報に基づいて、前記キャラクタ画像記憶手段に記憶される複数のキャラクタ画像のうち少なくとも一つのキャラクタ画像が前記変動表示領域において表示制御されると共に当該キャラクタ画像が前記装飾図柄の変動表示に対し補助的な態様で表示制御される複数の付加的演出の中から一の付加的演出を前記キャラクタ演出として決定しうる付加的演出決定手段、前記期間演出開始手段にて前記キャラクタ期間演出が開始された後、前記変動パターン情報受信手段にて変動パターン情報が受信されると、当該変動パターン情報に基づき、前記特定のキャラクタ画像が前記専用領域内において表示制御される複数の特殊演出の中から一の特殊演出を前記キャラクタ演出として決定しうる特殊演出決定手段、前記期間演出開始手段にて前記キャラクタ期間演出が開始された後、前記変動パターン情報受信手段にて所定の変動パターン情報が受信された場合、あるいは、前記所定の変動パターン情報が受信されないうちに、前記キャラクタ期間演出の開始後の前記抽選回数又は経過時間に係る予め定められた終了条件が成立した場合、前記キャラクタ期間演出を終了させる期間演出終了手段、を少なくとも有する副制御手段とを備えることを特徴とする。