

【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1月20日(2011.1.20)

【公開番号】特開2009-233472(P2009-233472A)

【公開日】平成21年10月15日(2009.10.15)

【年通号数】公開・登録公報2009-041

【出願番号】特願2009-173634(P2009-173634)

【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 1 5 Z

【手続補正書】

【提出日】平成22年11月30日(2010.11.30)

【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】

識別情報を可変表示可能な可変表示手段を備え、あらかじめ定められている可変表示の実行条件が成立した後、可変表示の開始条件の成立にもとづいて識別情報の可変表示を開始し、当該識別情報の可変表示の表示結果が特定の表示結果となったときに遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御可能となる遊技機であって、

遊技の進行を制御する遊技制御手段と、

前記遊技制御手段からのコマンドにもとづいて、識別情報の可変表示に関わる演出を実行する演出手段を制御する演出制御手段と、

可変表示に関わる決定に用いられ、所定の数値範囲で数値データを更新する数値データ更新手段と、を備え、

前記遊技制御手段は、

可変表示の実行条件の成立時に、前記数値データ更新手段から数値データを抽出し、抽出された数値データが所定の判定値と合致するか否かの判定を行う実行条件成立時判定手段を含み、

可変表示の実行条件が成立したが未だ開始されていない識別情報の可変表示の回数である保留記憶数を特定可能なコマンドであって、前記実行条件成立時判定手段による判定結果を特定可能な情報を含む特定コマンドを前記演出制御手段に送信可能であり、可変表示の実行条件が成立した場合に前記特定コマンドを送信し、

前記遊技機は、前記特定コマンドで特定される判定結果にもとづいて当該判定された可変表示の実行条件の成立にもとづく可変表示の開始条件が成立する以前に実行される第 1 予告演出の態様を複数の演出の態様から決定するためのデータが記憶されたデータテーブルを、前記特定コマンドで特定される判定結果および保留記憶数に対応して複数備え、

前記複数の演出の態様は、特定の演出の態様を含み、

前記演出制御手段は、

前記特定コマンドと前記データテーブルのデータとにもとづいて前記第 1 予告演出の態様を決定するとともに、前記特定コマンドで特定される保留記憶数にもとづいて前記第 1 予告演出の実行回数を決定する第 1 予告演出決定手段と、

前記第 1 予告演出決定手段が決定した演出の態様で前記第 1 予告演出決定手段が決定し

た実行回数にわたって前記第 1 予告演出を実行する第 1 予告演出実行手段と、

可変表示の開始条件の成立にもとづいて実行される第 2 予告演出を実行するか否かを決定する第 2 予告演出決定手段と、

前記第 2 予告演出決定手段の決定結果にもとづいて前記第 2 予告演出を実行する第 2 予告演出実行手段と、を含み、

前記データテーブルは、前記第 1 予告演出決定手段が前記特定の演出の態様を所定の割合で選択する第 1 のデータテーブルと、前記第 1 のデータテーブルより前記特定の態様を選択する割合が低い第 2 のデータテーブルと、を含み、

前記演出制御手段は、さらに、受信した前記特定コマンドで特定される保留記憶数および判定結果にもとづいて前記データテーブルを選択するとともに、前記特定コマンドで特定される判定結果が前記所定の判定値と合致するという判定が行われた旨を示す判定結果であれば、前記第 1 のデータテーブルを選択するデータ選択手段を含み、

前記第 1 予告演出の実行中であるときに前記第 2 予告演出を実行することを制限することを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

識別情報を可変表示可能な可変表示手段を備え、あらかじめ定められている可変表示の実行条件が成立した後、可変表示の開始条件の成立にもとづいて識別情報の可変表示を開始し、当該識別情報の可変表示の表示結果が特定の表示結果となったときに遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御可能となる遊技機であって、

遊技の進行を制御する遊技制御手段と、

前記遊技制御手段からのコマンドにもとづいて、識別情報の可変表示に関わる演出を実行する演出手段を制御する演出制御手段と、

可変表示に関わる決定に用いられ、所定の数値範囲で数値データを更新する数値データ更新手段と、を備え、

前記遊技制御手段は、

可変表示の実行条件の成立時に、前記数値データ更新手段から数値データを抽出し、抽出された数値データが所定の判定値と合致するか否かの判定を行う実行条件成立時判定手段を含み、

可変表示の実行条件が成立したが未だ開始されていない識別情報の可変表示の回数である保留記憶数を特定可能な保留記憶数コマンドと、前記実行条件成立時判定手段による判定結果を特定可能な判定結果コマンドと、を別個のコマンドとして前記演出制御手段に送信可能であり、可変表示の実行条件が成立した場合に、前記保留記憶数コマンドと前記判定結果コマンドとを送信し、

前記遊技機は、前記判定結果コマンドで特定される判定結果にもとづいて当該判定された可変表示の実行条件の成立にもとづく可変表示の開始条件が成立する以前に実行される第 1 予告演出の態様を複数の演出の態様から決定するためのデータが記憶されたデータテーブルを、前記判定結果コマンドで特定される判定結果および前記保留記憶数コマンドで特定される保留記憶数に対応して複数備え、

前記複数の演出の態様は、特定の演出の態様を含み、

前記演出制御手段は、

前記判定結果コマンドと前記データテーブルのデータとにもとづいて前記第 1 予告演出の態様を決定するとともに、前記保留記憶数コマンドで特定される保留記憶数にもとづいて前記第 1 予告演出の実行回数を決定する第 1 予告演出決定手段と、

前記第 1 予告演出決定手段が決定した演出の態様で前記第 1 予告演出決定手段が決定した実行回数にわたって前記第 1 予告演出を実行する第 1 予告演出実行手段と、

可変表示の開始条件の成立にもとづいて実行される第 2 予告演出を実行するか否かを決定する第 2 予告演出決定手段と、

前記第 2 予告演出決定手段の決定結果にもとづいて前記第 2 予告演出を実行する第 2 予告演出実行手段と、を含み、

前記データテーブルは、前記第 1 予告演出決定手段が前記特定の演出の態様を所定の割

合で選択する第 1 のデータテーブルと、前記第 1 のデータテーブルより前記特定の態様を選択する割合が低い第 2 のデータテーブルと、を含み、

前記演出制御手段は、さらに、受信した前記保留記憶数コマンドで特定される保留記憶数および前記判定結果コマンドで特定される判定結果にもとづいて前記データテーブルを選択するとともに、前記判定結果コマンドで特定される判定結果が前記所定の判定値と合致するという判定が行われた旨を示す判定結果であれば、前記第 1 のデータテーブルを選択するデータ選択手段を含み、

前記第 1 予告演出の実行中であるときに前記第 2 予告演出を実行することを制限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】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

本発明による遊技機は、識別情報を可変表示可能な可変表示手段（例えば可変表示装置 9）を備え、あらかじめ定められている可変表示の実行条件（例えば、遊技領域に設けられた始動入賞領域への入賞）が成立した後、可変表示の開始条件（例えば、前回の特別図柄の可変表示および大当り遊技状態の終了）の成立にもとづいて識別情報の可変表示を開始し、当該識別情報の可変表示の表示結果が特定の表示結果（例えば左中右図柄が同一の図柄）となったときに遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能となる遊技機であって、遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば CPU 56 等）と、遊技制御手段からのコマンドにもとづいて識別情報の可変表示に関わる演出（変動パターンに対応した可変表示装置 9、ランプ・LED、スピーカ 27 による演出）を実行する演出手段（例えば可変表示装置 9、ランプ・LED、スピーカ 27）を制御する演出制御手段（例えば表示制御用 CPU 101 等、演出制御用 CPU 111 等）と、可変表示に関わる決定に用いられ、所定の数値範囲で数値データ（例えば大当り判定用の乱数を発生するためのカウンタのカウント値）を更新する数値データ更新手段（例えば遊技制御手段のうちステップ S 17, S 22, S 24 を実行する部分）と、を備え、遊技制御手段は、可変表示の実行条件の成立時に、数値データ更新手段から数値データを抽出し、抽出された数値データが所定の判定値と合致するか否かの判定を行う実行条件成立時判定手段（例えば遊技制御手段におけるステップ S 122 ~ S 133 を実行する部分）を含み、可変表示の実行条件が成立したが未だ開始されていない識別情報の可変表示の回数である保留記憶数を特定可能なコマンドであって、実行条件成立時判定手段による判定結果を特定可能な情報を含む特定コマンドを演出制御手段に送信可能であり、可変表示の実行条件が成立した場合に特定コマンドを送信し、遊技機は、特定コマンドで特定される判定結果にもとづいて当該判定された可変表示の実行条件の成立にもとづく可変表示の開始条件が成立する以前に実行される第 1 予告演出の態様を複数の演出の態様から決定するためのデータが記憶されたデータテーブル（例えば図 27 および図 28 に示す 16 個の連続予告判定テーブル 102 B 1 (a), (b), (c), (d) ~ 102 B 4 (a), (b), (c), (d)）を、特定コマンドで特定される判定結果および保留記憶数に対応して複数備え、複数の演出の態様は、特定の演出の態様（例えば図 27、図 28 (A)、(B) における連続予告 C または D 若しくは E、図 40 (A) における実行回数 3 回の連続予告 C 1, C 2、図 40 (B) における実行回数 3 回の連続予告 D 2, D 3、実行回数 4 回の連続予告 E）を含み、演出制御手段は、特定コマンドとデータテーブルのデータとにもとづいて第 1 予告演出の態様を決定するとともに、特定コマンドで特定される保留記憶数にもとづいて第 1 予告演出の実行回数を決定する第 1 予告演出決定手段（演出制御手段におけるステップ S 662 ~ S 665、特に S 663 を実行する部分、具体的には、保留記憶数に応じた複数のテーブル 102 B n から選択したテーブルを用いて乱数値に応じた予告種類と実行回数とを決定する処理を実行する部分）と、第 1 予告演出決定手段が決定した演

出の態様で第 1 予告演出決定手段が決定した実行回数にわたって第 1 予告演出を実行する第 1 予告演出実行手段と、可変表示の開始条件の成立にもとづいて実行される第 2 予告演出を実行するか否かを決定する第 2 予告演出決定手段と、第 2 予告演出決定手段の決定結果にもとづいて第 2 予告演出を実行する第 2 予告演出実行手段と、を含み、データテーブルは、第 1 予告演出決定手段が特定の演出の態様を所定の割合で選択する第 1 のデータテーブル（例えば図 28 に示す連続予告判定テーブル 102B4（c），（d））と、第 1 のデータテーブルより特定の態様を選択する割合が低い第 2 のデータテーブル（例えば図 28 に示す連続予告判定テーブル 102B4（a），（b））と、を含み、演出制御手段は、さらに、受信した特定コマンドで特定される保留記憶数および判定結果にもとづいてデータテーブルを選択するとともに、特定コマンドで特定される判定結果が所定の判定値と合致するという判定が行われた旨を示す判定結果であれば、第 1 のデータテーブルを選択するデータ選択手段を含み、第 1 予告演出の実行中であるときに第 2 予告演出を実行することを制限することを特徴とする。

本発明による遊技機の他の態様は、識別情報を可変表示可能な可変表示手段を備え、あらかじめ定められている可変表示の実行条件が成立した後、可変表示の開始条件の成立にもとづいて識別情報の可変表示を開始し、当該識別情報の可変表示の表示結果が特定の表示結果となったときに遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御可能となる遊技機であって、遊技の進行を制御する遊技制御手段と、遊技制御手段からのコマンドにもとづいて、識別情報の可変表示に関わる演出を実行する演出手段を制御する演出制御手段と、可変表示に関わる決定に用いられ、所定の数値範囲で数値データを更新する数値データ更新手段と、を備え、遊技制御手段は、可変表示の実行条件の成立時に、数値データ更新手段から数値データを抽出し、抽出された数値データが所定の判定値と合致するか否かの判定を行う実行条件成立時判定手段を含み、可変表示の実行条件が成立したが未だ開始されていない識別情報の可変表示の回数である保留記憶数を特定可能な保留記憶数コマンドと、実行条件成立時判定手段による判定結果を特定可能な判定結果コマンドと、を別個のコマンドとして演出制御手段に送信可能であり、可変表示の実行条件が成立した場合に、保留記憶数コマンドと判定結果コマンドとを送信し、遊技機は、判定結果コマンドで特定される判定結果にもとづいて当該判定された可変表示の実行条件の成立にもとづく可変表示の開始条件が成立する以前に実行される第 1 予告演出の態様を複数の演出の態様から決定するためのデータが記憶されたデータテーブルを、判定結果コマンドで特定される判定結果および保留記憶数コマンドで特定される保留記憶数に対応して複数備え、複数の演出の態様は、特定の演出の態様を含み、演出制御手段は、判定結果コマンドとデータテーブルのデータとにもとづいて第 1 予告演出の態様を決定するとともに、保留記憶数コマンドで特定される保留記憶数にもとづいて第 1 予告演出の実行回数を決定する第 1 予告演出決定手段と、第 1 予告演出決定手段が決定した演出の態様で第 1 予告演出決定手段が決定した実行回数にわたって第 1 予告演出を実行する第 1 予告演出実行手段と、可変表示の開始条件の成立にもとづいて実行される第 2 予告演出を実行するか否かを決定する第 2 予告演出決定手段と、第 2 予告演出決定手段の決定結果にもとづいて第 2 予告演出を実行する第 2 予告演出実行手段と、を含み、データテーブルは、第 1 予告演出決定手段が特定の演出の態様を所定の割合で選択する第 1 のデータテーブルと、第 1 のデータテーブルより特定の態様を選択する割合が低い第 2 のデータテーブルと、を含み、演出制御手段は、さらに、受信した保留記憶数コマンドで特定される保留記憶数および判定結果コマンドで特定される判定結果にもとづいてデータテーブルを選択するとともに、判定結果コマンドで特定される判定結果が所定の判定値と合致するという判定が行われた旨を示す判定結果であれば、第 1 のデータテーブルを選択するデータ選択手段を含み、第 1 予告演出の実行中であるときに第 2 予告演出を実行することを制限することを特徴とする。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【 0 0 1 0 】

以上のように、請求項 1 , 2 記載の発明では、特定コマンドまたは判定結果コマンドで特定される判定結果にもとづいて当該判定された可変表示の実行条件の成立にもとづく可変表示の開始条件が成立する以前に実行される第 1 予告演出の態様を複数の演出の態様から決定するためのデータが記憶されたデータテーブルを、特定コマンドまたは判定結果コマンドで特定される判定結果および特定コマンドまたは保留記憶数コマンドで特定される保留記憶数に対応して複数備え、複数の演出の態様は、特定の演出の態様を含み、演出制御手段は、特定コマンドまたは判定結果コマンドとデータテーブルのデータとにもとづいて第 1 予告演出の態様を決定するとともに、特定コマンドまたは保留記憶数コマンドで特定される保留記憶数にもとづいて第 1 予告演出の実行回数を決定する第 1 予告演出決定手段と、第 1 予告演出決定手段が決定した演出の態様で第 1 予告演出決定手段が決定した実行回数にわたって第 1 予告演出を実行する第 1 予告演出実行手段と、可変表示の開始条件の成立にもとづいて実行される第 2 予告演出を実行するか否かを決定する第 2 予告演出決定手段と、第 2 予告演出決定手段の決定結果にもとづいて第 2 予告演出を実行する第 2 予告演出実行手段と、を含み、データテーブルは、第 1 予告演出決定手段が特定の演出の態様を所定の割合で選択する第 1 のデータテーブルと、第 1 のデータテーブルより特定の態様を選択する割合が低い第 2 のデータテーブルと、を含み、演出制御手段は、さらに、受信した特定コマンドまたは保留記憶数コマンドで特定される保留記憶数および特定コマンドまたは判定結果コマンドで特定される判定結果にもとづいてデータテーブルを選択するとともに、特定コマンドまたは判定結果コマンドで特定される判定結果が所定の判定値と合致するという判定が行われた旨を示す判定結果であれば、第 1 のデータテーブルを選択するデータ選択手段を含み、第 1 予告演出の実行中であるときに第 2 予告演出を実行することを制限するので、遊技制御手段の制御負担を増大することなく、可変表示の開始前に、その可変表示に関わる演出を行うことができ、遊技の興趣を向上させることができる。

また、特定コマンドまたは判定結果コマンドと保留記憶数にもとづいてデータテーブルを選択し、選択したデータテーブルから第 1 予告演出の態様を決定するようにしたことによって、可変表示の開始前にその可変表示にかかわる演出として実行される第 1 予告演出の種類を飛躍的に多様・多彩とすることができ表現力豊かな、興趣に富む演出を行うことができる。

さらに実行条件成立時判定手段によって所定の判定値と合致するという判定が行われたときには、特定の演出の態様による第 1 予告演出が選択されやすくなるので特定の演出の態様による報知が行われることで遊技者の期待感を向上することができる。