

【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2月6日(2014.2.6)

【公開番号】特開2013-252270(P2013-252270A)

【公開日】平成25年12月19日(2013.12.19)

【年通号数】公開・登録公報2013-068

【出願番号】特願2012-129396(P2012-129396)

【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 3 4

【手続補正書】

【提出日】平成25年11月19日(2013.11.19)

【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】

遊技領域に設けられた始動領域に遊技媒体が進入した後に、各々を識別可能な複数種類の第1識別情報の可変表示を開始することを許容する開始条件が成立したことに基づいて、前記第1識別情報の可変表示を行い表示結果を導出し、予め定められた特定表示結果が導出されたときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技機であって、

遊技媒体が前記始動領域に進入し易い進入容易状態に変化可能な可変入賞装置と、

遊技媒体が所定領域を通過したことに基づいて各々を識別可能な複数種類の第2識別情報の可変表示を実行する可変表示実行手段と、

前記可変表示実行手段が前記第2識別情報の可変表示の表示結果として特殊表示結果を導出した場合に前記可変入賞装置を前記進入容易状態に変化させる可変入賞装置制御手段と、

前記第2識別情報の可変表示の可変表示期間を決定するとともに、決定した前記可変表示期間を特定するのに使用されるコマンドを含む複数種類のコマンドを出力する遊技制御手段と、

前記遊技制御手段が出力した前記複数種類のコマンドが入力され、入力されたコマンドに基づいて所定の演出装置を制御して演出を実行可能な演出制御手段と、を備え、

前記演出制御手段は、前記可変入賞装置制御手段によって前記可変入賞装置が前記進入容易状態に変化することを示唆する所定演出を実行する所定演出実行手段を備え、

前記所定演出実行手段は、前記所定演出の実行中に、前記複数種類のコマンドのうち、前記第2識別情報の可変表示の終了に関連して前記遊技制御手段から出力されるコマンドが前記演出制御手段に入力された場合には当該所定演出の実行を中止する、

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】0 0 0 7

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 7】

(1) 上記目的を達成するため本発明に係る遊技機は、

遊技領域に設けられた始動領域に遊技媒体（例えば、遊技球など）が進入した後に、各自を識別可能な複数種類の第1識別情報（例えば、飾り図柄など）の可変表示を開始することを許容する開始条件が成立したことに基づいて、前記第1識別情報の可変表示を行い表示結果を導出し、予め定められた特定表示結果（例えば、大当たり組合せの確定飾り図柄など）が導出されたときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば、大当たり遊技状態など）に制御する遊技機であって、

遊技媒体が前記始動領域に進入し易い進入容易状態（例えば、第1可変状態など）に変化可能な可変入賞装置（例えば、普通可変入賞球装置6Bなど）と、

遊技媒体が所定領域（例えば、通過ゲート41など）を通過したことに基づいて各自を識別可能な複数種類の第2識別情報（例えば、普通図柄など）の可変表示を実行する可変表示実行手段（例えば、普図変動を実行するCPU103など）と、

前記可変表示実行手段が前記第2識別情報の可変表示の表示結果として特殊表示結果（例えば、「普図当り」など）を導出した場合に前記可変入賞装置を前記進入容易状態に変化させる可変入賞装置制御手段（例えば、「普図当り」のときに普通可変入賞球装置6Bを第1可変状態に変化させるCPU103など）と、

前記第2識別情報の可変表示の可変表示期間（例えば、普図変動時間など）を決定するとともに、決定した前記可変表示期間を特定するのに使用されるコマンド（例えば、普図変動時間指定コマンドなど）を含む複数種類のコマンドを出力する遊技制御手段（例えば、主制御基板11など）と、

前記遊技制御手段が出力した前記複数種類のコマンドが入力され、入力されたコマンドに基づいて所定の演出装置（例えば、画像表示装置5など）を制御して演出を実行可能な演出制御手段（例えば、演出制御基板12など）と、を備え、

前記演出制御手段は、前記可変入賞装置制御手段によって前記可変入賞装置が前記進入容易状態に変化することを示唆する所定演出（例えば、第1所定演出）を実行する所定演出実行手段（例えば、第1所定演出を実行する演出制御用CPU120など）を備え、

前記所定演出実行手段は、前記所定演出の実行中に、前記複数種類のコマンドのうち、前記第2識別情報の可変表示の終了に関連して前記遊技制御手段から出力されるコマンド（例えば、普図変動終了コマンドなど）が前記演出制御手段に入力された場合には当該所定演出の実行を中止する（例えば、図27のように、第1所定演出の実行中に普図変動終了コマンドが送信された場合には第1所定演出の実行を中止する演出制御用CPU120など）、

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】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

上記の構成によれば、可変入賞装置が進入容易状態に変化することを示唆する所定演出の実行中に、前記第2識別情報の可変表示の終了に関連して遊技制御手段から出力されるコマンドが演出制御手段に入力された場合には当該所定演出の実行を中止するので、実際の第2識別情報の可変表示の可変表示期間が終了したにもかかわらず、当該所定演出の実行が続行されることを防止できる。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

(2) 上記(1)の遊技機において、

前記所定演出実行手段は、前記所定演出として、前記可変入賞装置制御手段によって前記可変入賞装置が前記進入容易状態に変化すること、又は、前記第1識別情報の可変表示の表示結果が前記特定表示結果となる可能性を示唆する所定演出を実行し、前記第1識別情報の可変表示の表示結果が前記特定表示結果となる可能性を示唆する前記所定演出の実行中に前記第2識別情報の可変表示の終了に関連して前記遊技制御手段から出力されるコマンドが前記演出制御手段に入力されても前記所定演出の実行を中止しない(例えば、図35参照)、

ようにしてもよい。

【手続補正5】

【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】

(3) 上記(1)又は(2)の遊技機において、

前記所定演出実行手段は、前記第2識別情報の可変表示の終了に関連して前記遊技制御手段から出力されるコマンドが前記演出制御手段に入力されて前記所定演出の実行を中止した場合に、前記所定演出を所定期間実行しない(例えば、第1所定演出制限カウンタをセットすることによって、所定演出の実行を制限する演出制御用CPU120など)、

ようにしてもよい。

【手続補正6】

【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】

(4) 上記(1)から(3)のいずれかの遊技機において、

前記遊技制御手段は、前記第2識別情報の可変表示を開始するときに前記可変表示期間を特定可能なコマンド(例えば、普図変動時間指定コマンドなど)を出力し、開始された前記可変表示を終了するときに当該可変表示が終了することを指定するコマンド(例えば、普図変動終了コマンドなど)を出力し、

前記所定演出実行手段は、前記演出制御手段に前記可変表示期間を特定可能なコマンド又は前記可変表示が終了することを通知するコマンドが入力された場合に前記第2識別情報の可変表示の終了に関連して前記遊技制御手段から出力されるコマンドが前記演出制御手段に入力されたとして前記所定演出の実行を中止する(例えば、図27参照)、

ようにしてもよい。

【手続補正7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0015

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0015】

(5) 上記(1)から(4)のいずれかの遊技機において、

前記所定演出実行手段は、前記第2識別情報の可変表示の表示結果が前記特殊表示結果となることを示唆する前記所定演出を実行するか否かを決定し、当該可変表示の実行中に前記所定演出を実行すると決定しているにも係わらず前記所定演出の実行を開始する前に前記第2識別情報の可変表示の終了に関連して前記遊技制御手段から出力されるコマンドが前記遊技制御手段から前記演出制御手段に入力された場合には当該所定演出の実行の開始を中止する(例えば、図27、図34参照)、

ようにしてもよい。