

【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28年11月4日(2016.11.4)

【公開番号】特開2016-168499(P2016-168499A)  
 【公開日】平成28年9月23日(2016.9.23)  
 【年通号数】公開・登録公報2016-056  
 【出願番号】特願2016-131430(P2016-131430)  
 【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【 F I 】

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

【手続補正書】

【提出日】平成28年8月26日(2016.8.26)

【手続補正 1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

【 0 0 0 5 】

しかしながら、上述のように従来の遊技機では、演出内容の制御を遊技制御装置が一元的に行っていたため、演出内容が複雑になって演出制御装置に対する指示内容が子細になるにつれて、遊技制御装置で行われる演出内容選択処理、コマンド編集処理、コマンド送信処理などの各種処理の内容も複雑となり、遊技制御装置の負担が増大してしまう虞がある。

また、演出制御装置が遊技制御装置から送信されてくるコマンドに基づいて各種演出装置の制御を行うため、遊技制御装置での各種処理負担の増大によってコマンド送信が遅延したりして適切なタイミングで送信されないと、表示装置で行われる演出表示と、その他の音出力装置等の各演出装置で行われる各種の演出が協調性のないものになってしまうおそれがある。

【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 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【 0 0 0 6 】

本発明は上述のような問題点に鑑みなされたもので、遊技制御装置又は演出制御装置における制御処理を確実にかつ効率的に行うとともに、表示装置とその他の演出装置とにおける演出内容の協調性を乱すことのない演出制御を行うことのできる遊技機を提供することを目的とする。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 7

【補正方法】変更

【補正の内容】

【 0 0 0 7 】

上記課題を解決するため、請求項 1 に記載の発明は、

第 1 始動口への遊技球の入賞に基づいて実行する第 1 変動表示ゲーム及び第 2 始動口への遊技球の入賞に基づいて実行する第 2 変動表示ゲームに対応して、表示装置にて飾り図

柄を変動表示する演出変動表示ゲームを実行し、前記第1変動表示ゲーム又は前記第2変動表示ゲームが特別結果態様となると、遊技者にとって有利な特別遊技状態となる遊技機において、

遊技を統括的に制御すると共に、前記第1変動表示ゲーム又は前記第2変動表示ゲームに関する制御情報を送信する遊技制御手段と、

前記遊技制御手段からの制御情報を受信し、受信した制御情報に基づいて演出制御を実行可能な演出制御手段と、を備え、

前記遊技制御手段から前記演出制御手段に送信される前記制御情報には、前記演出変動表示ゲームの開始を指示するとともに飾り図柄変動時間を特定可能な変動表示開始情報と、前記演出変動表示ゲームを実行する際のゲームの結果を規定するためのパラメータ情報と、前記演出変動表示ゲームを停止表示させる変動停止指示情報と、があり、

前記遊技制御手段は、

前記演出制御手段に対して前記制御情報を送信する制御情報送信手段を備え、

前記制御情報送信手段は、

前記第1変動表示ゲーム又は前記第2変動表示ゲームを開始するときに、前記変動表示開始情報と前記パラメータ情報を前記演出制御手段に対して送信し、

前記演出制御手段は、

受信した前記制御情報に基づいて、前記表示装置における前記演出変動表示ゲームに関する表示制御を行う表示制御手段を備え、

前記変動表示開始情報およびパラメータ情報の受信により、当該変動表示開始情報に対応する変動パターンを選択して前記表示装置における飾り図柄の変動表示を開始させるとともに、受信した前記変動表示開始情報に対応する飾り図柄変動時間をタイマ領域にセットし、前記変動停止指示情報を受信した時点で前記演出変動表示ゲームにおける飾り図柄の変動表示が変動中である場合には、該表示装置における飾り図柄の変動表示を停止表示に変更し、

前記変動表示開始情報は、前記第1変動表示ゲーム及び前記第2変動表示ゲームに対応する演出変動表示ゲームにおいて共通の情報であり、

前記変動停止指示情報は、前記第1変動表示ゲーム及び前記第2変動表示ゲームに対応する演出変動表示ゲーム毎に異なる情報であり、

前記タイマ領域は、前記第1変動表示ゲーム及び前記第2変動表示ゲームに対応する演出変動表示ゲームにおいて共通の領域であることを特徴とする。

【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】削除

【補正の内容】

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0012

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0013

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0014

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0015

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 11】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0016

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 12】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0017

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 13】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0018

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0018】

本発明によれば、遊技制御装置又は演出制御装置における制御処理を確実にかつ効率的に行うとともに、表示装置とその他の演出装置とにおける演出内容の協調性を乱すことのない演出制御を行うことができるという効果がある。

【手続補正 14】

【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】

第 1 始動口への遊技球の入賞に基づいて実行する第 1 変動表示ゲーム及び第 2 始動口への遊技球の入賞に基づいて実行する第 2 変動表示ゲームに対応して、表示装置にて飾り図柄を変動表示する演出変動表示ゲームを実行し、前記第 1 変動表示ゲーム又は前記第 2 変動表示ゲームが特別結果態様となると、遊技者にとって有利な特別遊技状態となる遊技機において、

遊技を統括的に制御すると共に、前記第 1 変動表示ゲーム又は前記第 2 変動表示ゲームに関する制御情報を送信する遊技制御手段と、

前記遊技制御手段からの制御情報を受信し、受信した制御情報に基づいて演出制御を実

行可能な演出制御手段と、を備え、

前記遊技制御手段から前記演出制御手段に送信される前記制御情報には、前記演出変動表示ゲームの開始を指示するとともに飾り図柄変動時間を特定可能な変動表示開始情報と、前記演出変動表示ゲームを実行する際のゲームの結果を規定するためのパラメータ情報と、前記演出変動表示ゲームを停止表示させる変動停止指示情報と、があり、

前記遊技制御手段は、

前記演出制御手段に対して前記制御情報を送信する制御情報送信手段を備え、

前記制御情報送信手段は、

前記第1変動表示ゲーム又は前記第2変動表示ゲームを開始するときに、前記変動表示開始情報と前記パラメータ情報を前記演出制御手段に対して送信し、

前記演出制御手段は、

受信した前記制御情報に基づいて、前記表示装置における前記演出変動表示ゲームに関する表示制御を行う表示制御手段を備え、

前記変動表示開始情報およびパラメータ情報の受信により、当該変動表示開始情報に対応する変動パターンを選択して前記表示装置における飾り図柄の変動表示を開始させるとともに、受信した前記変動表示開始情報に対応する飾り図柄変動時間をタイマ領域にセットし、前記変動停止指示情報を受信した時点で前記演出変動表示ゲームにおける飾り図柄の変動表示が変動中である場合には、該表示装置における飾り図柄の変動表示を停止表示に変更し、

前記変動表示開始情報は、前記第1変動表示ゲーム及び前記第2変動表示ゲームに対応する演出変動表示ゲームにおいて共通の情報であり、

前記変動停止指示情報は、前記第1変動表示ゲーム及び前記第2変動表示ゲームに対応する演出変動表示ゲーム毎に異なる情報であり、

前記タイマ領域は、前記第1変動表示ゲーム及び前記第2変動表示ゲームに対応する演出変動表示ゲームにおいて共通の領域であることを特徴とする遊技機。