

【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3月10日 (2016.3.10)

【公開番号】特開2013-34858(P2013-34858A)
 【公開日】平成25年2月21日 (2013.2.21)
 【年通号数】公開・登録公報2013-009
 【出願番号】特願2012-153094(P2012-153094)
 【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 3 4

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28年1月20日 (2016.1.20)

【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】

始動条件の成立に応じて変動表示させ、遊技者にとって有利な有利状態に制御する遊技機であって、

遊技の進行を制御するとともに、該遊技の進行に応じたコマンドを送信する遊技制御手段と、

前記遊技制御手段から送信されたコマンドに基づいて、表示結果を導出させる変動表示演出を含む演出の実行を制御する演出制御手段とを備え、

前記遊技制御手段は、

前記始動条件が成立したときに、抽出された数値を保留記憶として所定数まで記憶する保留記憶手段と、

前記始動条件が成立したときに、前記保留記憶手段に記憶された保留記憶に基づいて実行される変動表示演出に対する先読み予告を実行するのに必要な先読み情報と、保留記憶の数とを含む開始前コマンドを送信する開始前コマンド送信手段とを備え、

前記演出制御手段は、

前記開始前コマンドを受信したときに、該開始前コマンドに含まれる先読み情報に基づいて、先読み予告を実行するか否かを決定する先読み予告決定手段と、

前記先読み予告決定手段の決定結果に従って、前記先読み予告を実行する先読み予告実行手段と、

前記開始前コマンドを受信したときに、該開始前コマンドに含まれる保留記憶の数が、該開始前コマンドよりも前までに受信したコマンドに基づいて判断される保留記憶の数を増加させた数であって前記所定数の範囲までの数である正常数でないときに、該開始前コマンドに含まれる先読み情報に基づく先読み予告の実行を禁止する先読み予告禁止手段とを備え、

変動表示は第 1 変動表示と第 2 変動表示とを含み、

前記保留記憶手段は、第 1 変動表示を記憶する第 1 保留記憶手段と、第 2 変動表示を記憶する第 2 保留記憶手段とを含み、

第 2 変動表示は、第 1 変動表示よりも優先して実行され、

前記有利状態において、第1変動表示に対応する変動表示演出に対する先読み予告を実行しない

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】0001

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関し、特に遊技の進行を制御する遊技制御手段と演出の実行を制御する演出制御手段とに分けて制御手段を構成するとともに、始動条件の成立に応じて記憶された保留記憶に基づく変動表示に対する先読み予告を実行する遊技機に関する。

【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】

上記目的を達成するため、本発明にかかる遊技機は、始動条件の成立に応じて変動表示させ、遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）に制御する遊技機（パチンコ遊技機1）であって、遊技の進行を制御するとともに、該遊技の進行に応じたコマンドを送信する遊技制御手段（CPU56）と、前記遊技制御手段から送信されたコマンドに基づいて、表示結果を導出させる変動表示演出を含む演出の実行を制御する演出制御手段（表示制御基板80の表示制御用CPU）とを備え、前記遊技制御手段は、前記始動条件が成立したときに、抽出された数値を保留記憶として所定数（合計8個）まで記憶する保留記憶手段（RAM55の保留記憶バッファ）と、前記始動条件が成立したときに、前記保留記憶手段に記憶された保留記憶に基づいて実行される変動表示演出に対する先読み予告を実行するのに必要な先読み情報（大当たり情報及び変動パターン情報）と、保留記憶の数とを含む開始前コマンド（始動入賞コマンドA101、始動入賞コマンドB102、始動入賞コマンドC103）を送信する開始前コマンド送信手段（CPU56：始動入賞時における始動入賞コマンドの送信）とを備え、前記演出制御手段は、前記開始前コマンドを受信したときに、該開始前コマンドに含まれる先読み情報に基づいて、先読み予告を実行するか否かを決定する先読み予告決定手段（表示制御基板80の表示制御用CPU：先読み予告演出の対象となる変動表示とするか否かは、始動入賞コマンドの受信時に決定）と、前記先読み予告決定手段の決定結果に従って、前記先読み予告を実行する先読み予告実行手段（表示制御基板80の表示制御用CPU：先読み予告演出の実行）と、前記開始前コマンドを受信したときに、該開始前コマンドに含まれる保留記憶の数が、該開始前コマンドよりも前までに受信したコマンドに基づいて判断される保留記憶の数を増加させた数であって前記所定数の範囲までの数である正常数でないときに、該開始前コマンドに含まれる先読み情報に基づく先読み予告の実行を禁止する先読み予告禁止手段（受信した始動入賞コマンドA101または始動入賞コマンドB102が表示制御用CPUが把握していた保留記憶数から1だけ増えたことを示してなければ、対応する変動表示を先読み予告演出の対象としない：図7）とを備え、変動表示は第1変動表示（始動入賞口14aへの遊技球の入賞に基づく変動表示）と第2変動表示（始動入賞口14bへの遊技球の入賞に基づく変動表示）とを含み、前記保留記憶手段は、第1変動表示を記憶する第1保留記憶手段（始動入賞口14aに対応した保留記憶バッファ）と、第2変動表示を記憶する第2保留記憶手段（始動入賞口14bに対応した保留記憶バッファ）とを含み、第2変動表示は、第1変動表示よりも優先して実行され、前記有利状態において、第1変動表示に対応する変動表示演出に対する先読み予告を実行しない（大当たりラウンド演出のエンディン

グ演出が開始されるときに行われる先読み予告を、始動入賞口 1 4 a の保留記憶に対しては行わない)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】0 0 1 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 2】

上記遊技機では、遊技の進行を制御する遊技制御手段と演出の実行を制御する演出制御手段とに分かれて制御手段が構成され、遊技の進行に応じて遊技制御手段から送信されるコマンドに基づいて演出制御手段により演出の実行が制御されるものとなっている。ここで、遊技制御手段においては、始動条件が成立したときに、該始動条件の成立に対して即座に変動表示が実行される場合(先に成立した始動条件に基づく変動表示が実行されていない場合)を除いて抽出された数値が保留記憶として所定数まで保留記憶手段に記憶されるが、このときに当該始動条件の成立までで保留記憶手段に記憶された保留記憶の数と先読み情報とを含む開始前コマンドを、演出制御手段へと送信するものとなっている。

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 3

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 3】

演出制御手段においては、始動条件の成立により遊技制御手段から送信された開始前コマンドを受信すると、当該開始前コマンドに含まれる保留記憶の数となるまでの変動表示に亘って、当該開始前コマンドに対応した変動表示演出に対する先読み予告を実行するかを、当該開始前コマンドに含まれる先読み情報に基づいて決定する。そして、この決定結果に従って、受信した開始前コマンドに対応した変動表示に対する先読み予告を実行するものとなる。

【手続補正 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 5】

開始前コマンドの送受信において上記のような異常が生じていた場合、演出制御手段において受信した開始前コマンドに含まれる保留記憶の数となるまでの変動表示に亘って先読み予告を実行してしまうことを決定してしまうと、本来先読み予告の対象とすべきでない変動表示に対して意図せぬ先読み予告が実行されてしまう虞がある。

【手続補正 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 6】

これに対して、上記遊技機では、演出制御手段において、遊技制御手段から送信された開始前コマンドを受信したときに、当該開始前コマンドに含まれる保留記憶の数が、該開始前コマンドよりも前までに受信したコマンドに基づいて判断される保留記憶の数を増加させた数であって所定数の範囲までの数である正常数であるか否かを判定し、正常数でないと判定したときには、当該開始前コマンドに含まれる先読み情報に基づいて先読み予告を実行する旨を決定することを禁止している。これにより、本来先読み予告の対象とすべ

きでない変動表示に対して意図せぬ先読み予告が実行されてしまうことを防ぐことができるものとなる。

【手続補正 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0017

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0017】

なお、受信した開始前コマンドに含まれる保留記憶の数が前記保留記憶手段に記憶可能な保留記憶の上限である所定数の範囲内であって、該開始前コマンドよりも前までに受信したコマンドに基づいて判断される保留記憶の数よりも1の始動条件の成立に対して前記保留記憶手段に記憶される保留記憶の数（一般的には、1）だけ増加したことを示すものであるときに、該開始時コマンドに含まれる保留記憶の数が正常数であるものと判定する。

また、上記遊技機では、変動表示は第1変動表示と第2変動表示とを含み、前記保留記憶手段は、第1変動表示を記憶する第1保留記憶手段と、第2変動表示を記憶する第2保留記憶手段とを含み、第2変動表示は、第1変動表示よりも優先して実行され、前記有利状態において、第1変動表示に対応する変動表示演出に対する先読み予告を実行しないので、遊技者の技術介入により第1変動表示を実行させることで有利状態を連続して発生させて想定数以上の遊技球が遊技者に付与されることを防ぐことができる。

【手続補正 9】

【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】

上記遊技機において、前記開始前コマンド送信手段は、前記開始前コマンドとして、前記保留記憶手段に記憶された保留記憶の数（保留記憶数情報）を含む開始前保留記憶数コマンド（始動入賞コマンドA101、始動入賞コマンドB102）と、前記先読み情報を含む開始前先読みコマンド（始動入賞コマンドC103）とを、それぞれ別個のコマンドとして順次送信するものであってもよい。この場合において、前記演出制御手段は、前記開始前保留記憶数コマンドと前記開始前先読みコマンドとを所定の時間以内の間隔で受信したか否かを判定する受信間隔判定手段（表示制御基板80の表示制御用CPU）をさらに備え、前記先読み予告禁止手段は、前記受信間隔判定手段により前記所定の時間以内の間隔で受信していないと判定されたときにも、前記開始前先読みコマンドに含まれる先読み情報に基づいて前記先読み予告決定手段が先読み予告を実行する旨を決定することを禁止するものとしてすることができる（始動入賞コマンドA101または始動入賞コマンドB102の受信から所定時間以内に始動入賞コマンドC103を受信していなければ、対応する変動表示を先読み予告演出の対象としない：図7）。

【手続補正 10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0019

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0019】

なお、同じ始動条件の成立に基づいて前記開始前コマンドとして送信される前記開始前保留記憶数コマンドと前記開始前先読みコマンドとは、その送信順が常に一定であれば、何れが先に送信されるものであっても構わない。すなわち、前記始動条件の成立に基づいて前記開始前保留記憶数コマンド、前記開始前先読みコマンドの順で前記開始前コマンドが送信されるものとしても、前記開始前先読みコマンド、前記開始前保留記憶数コマンド

の順で前記開始前コマンドが送信されるものとしてもよい。

【手続補正 1 1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 2 0

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 2 0】

また、前記遊技制御手段が、所定の時間毎に実行される送信処理でコマンドを1つずつ順次、或いは複数同時に送信し（この場合、前記開始前保留記憶数コマンドと前記開始前先読みコマンドは、原則として所定の時間間隔で送信されるか、実質的に同時に送信される）、前記演出制御手段が、前記所定の時間以上の特定の時間毎に実行される受信判定処理で前記遊技制御手段から送信されたコマンドの受信を判断する場合には、前記受信間隔判定手段は、前記開始前保留記憶数コマンドと前記開始前先読みコマンドとを同じ回の受信判定処理、或いは連続した2回の受信判定処理で受信したことを条件として、前記開始前保留記憶数コマンドと前記開始前先読みコマンドとを所定の時間以内の間隔で受信したと判定することができる。

【手続補正 1 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 2 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 2 1】

ここでは、同じ始動条件の成立に対して送信される開始前コマンドとして開始前保留記憶数コマンドと開始前先読みコマンドとが順次送信されるが、遊技制御手段と演出制御手段との間のコマンドの送受信が全て正しく行われているなら、同じ始動条件の成立に対する開始前保留記憶数コマンドと開始前先読みコマンドとは、ほとんど時間間隔を置かずに演出制御手段において続けて受信されることとなる。

【手続補正 1 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 2 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 2 2】

開始前コマンドの送受信において上記のような異常が生じていた場合、例えば、1の始動条件の成立に対する開始前保留記憶数コマンドを受信した後に受信するのが当該1の始動条件の成立に対する開始前先読みコマンドではなく、他の始動条件の成立に対する開始前先読みコマンドとなるようなことも起こりえる。もっとも、このような異常が生じる場合には、開始前保留記憶数コマンドと開始前先読みコマンドの受信の間に一定の時間間隔が生じることが多いので、このような場合に先読み予告を実行する旨が決定することを禁止することによって、本来先読み予告の対象とすべきでない変動表示に対して意図せぬ先読み予告が実行されてしまうことを防ぐことができるものとなる。

【手続補正 1 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 2 3

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 2 3】

上記遊技機において、前記遊技制御手段は、前記保留記憶手段に記憶された保留記憶により行う変動表示において前記有利状態に制御するか否かを、該保留記憶による表示結果を導出するよりも前に決定する特定決定手段（CPU 56：大当たり抽選、大当たり種別

抽選)と、少なくとも前記特定決定手段の決定結果に応じて、前記変動表示の表示結果が導出されるまでに実行される変動パターン(変動パターンの種別)を複数種類の変動パターンのうちから選択する変動パターン選択手段(CPU56:変動パターンの種別の決定)とをさらに備えるものであってもよい。この場合において、前記先読み情報は、前記特定決定手段により前記有利状態に制御する旨が決定されるか否かを特定可能な特定決定情報と、前記変動パターン選択手段により選択される変動パターンが特定の変動パターン(スーパーリーチ)であるかを特定可能な変動選択情報とを含み(始動入賞コマンドC103は、大当たり情報と変動パターン情報を含む)、前記先読み予告決定手段は、前記有利状態に制御されているときに、前記先読み情報に含まれる前記特定決定情報と前記変動選択情報との何れか一方(大当たり情報)に基づいて、前記先読み予告を実行するか否かを決定する特定先読み予告決定手段(表示制御基板80の表示制御用CPU:大当たりラウンド演出のエンディング演出の際に、大当たり情報キュー80aを参照して先読み予告することを決定)と、前記有利状態に制御されていないときに、前記先読み情報に含まれる前記特定決定情報と前記変動選択情報との何れか他方(変動パターン情報)に基づいて、前記先読み予告を実行するか否かを決定する非特定先読み予告決定手段(表示制御基板80の表示制御用CPU:特図ゲームの実行中は、受信した始動入賞コマンドC103の変動パターン情報を参照して先読み予告演出の対象となる変動表示とするかを決定)とを含むものとするができる。

【手続補正15】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0024

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0024】

ここで、前記特定決定情報に基づいて前記先読み予告を実行するか否かが決定された場合には、前記保留記憶手段に記憶された保留記憶のうちに前記有利状態に制御する旨が決定される保留記憶が含まれているか否かが先読み予告されるものとなり(先読み予告では、保留記憶中に大当たりとなるものが含まれているかが予告される)、前記変動選択情報に基づいて前記先読み予告を実行する旨が決定された場合には、前記保留記憶手段に記憶された保留記憶のうちに前記特定の変動パターンが選択される保留記憶が含まれているか否かが先読み予告されるものとなる(先読み予告演出では、保留記憶中にスーパーリーチとなるものが含まれているかが予告される)。

【手続補正16】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0025

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0025】

この場合、有利状態に制御されているときには、保留記憶手段に記憶された保留記憶のうちに有利状態に制御する旨が決定される保留記憶が含まれているか否かと特定の変動パターンが選択される保留記憶が含まれているか否かの何れか一方が先読み予告されることになり、有利状態に制御されていないときには、保留記憶手段に記憶された保留記憶のうちに有利状態に制御する旨が決定される保留記憶が含まれているか否かと特定の変動パターンが選択される保留記憶が含まれているか否かの何れか他方が先読み予告されることになる。

【手続補正17】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0026

【補正方法】変更

【補正の内容】

【 0 0 2 6 】

このように有利状態に制御されているか否かに応じて先読み予告において予告される内容が変わることで、多彩な先読み予告が実行されることとなり、遊技の興趣を向上させることができる。また、開始時コマンドに含まれる先読み情報として特定決定情報と変動選択情報とを含ませ、有利状態に制御されているときといないときとで先読み予告の実行を決定するために参照する先読み情報の種類を変えることで、有利状態に制御されているか否かに応じて先読み予告において予告される内容を変えても、徒に制御を複雑化させることもない。

【 手続補正 1 8 】

【 補正対象書類名 】 明細書

【 補正対象項目名 】 0 0 2 7

【 補正方法 】 変更

【 補正の内容 】

【 0 0 2 7 】

ここで、前記遊技制御手段が、前記有利状態が終了した後に、前記特定決定手段が前記有利状態に制御する旨を決定する確率を通常遊技状態よりも高くする確率変動状態（確率変動状態）に遊技状態を制御する確率変動状態制御手段（CPU56）をさらに備える場合においては、前記特定先読み予告決定手段は、前記先読み情報に含まれる前記特定決定情報に基づいて、前記先読み予告を実行するか否かを決定し、前記非特定先読み予告決定手段は、前記先読み情報に含まれる前記変動選択情報に基づいて、前記先読み予告を実行するか否かを決定するものとするのが好ましい。

【 手続補正 1 9 】

【 補正対象書類名 】 明細書

【 補正対象項目名 】 0 0 2 8

【 補正方法 】 変更

【 補正の内容 】

【 0 0 2 8 】

なお、前記確率変動状態制御手段は、該有利状態の終了からの変動表示の実行回数が特定回数（9回または10回）となるまで、前記確率変動状態に制御するものとするができる。この場合において、前記特定回数は、前記所定数以上であることが好ましい。

【 手続補正 2 0 】

【 補正対象書類名 】 明細書

【 補正対象項目名 】 0 0 2 9

【 補正方法 】 変更

【 補正の内容 】

【 0 0 2 9 】

また、前記遊技制御手段は、前記特定決定手段により有利状態に制御する旨が決定されたときに、前記確率変動状態に制御するか否かを決定する確変決定手段を含み、前記確率変動状態制御手段は、前記確変決定手段により前記確率変動状態に制御する旨が決定されたことを条件として、前記確率変動状態に制御するものとするができる（大当たりの種別に通常大当たりや時短大当たりを含む変形例）。この場合において、前記特定先読み予告決定手段は、前記確変決定手段により前記確率変動状態に制御する旨が決定されたことを条件として、前記先読み情報に含まれる前記特定決定情報に基づいて、前記先読み予告を実行するか否かを決定するものとするができる（大当たりの種別に通常大当たりや時短大当たりを含む場合は、何れかの確率変動大当たりとなった場合に先読み予告することを決定する変形例）。

【 手続補正 2 1 】

【 補正対象書類名 】 明細書

【 補正対象項目名 】 0 0 3 0

【 補正方法 】 変更

【補正の内容】

【0030】

ここでは、有利状態の終了後に確率変動状態に制御されることとなる場合には、有利状態が終了するまでに保留記憶手段に記憶されている保留記憶は、特定の変動パターンで実行される保留記憶であることよりもむしろ有利状態に制御する旨が決定される保留記憶であることを遊技者が期待するものとなる。特定先読み予告決定手段が特定決定情報に基づいて先読み予告を実行するか否かを決定することで、この遊技者の期待感により的確に伝えることのできる先読み予告の実行が可能となる。

【手続補正22】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0031

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0031】

上記遊技機において、前記始動条件は、第1始動条件（始動入賞口14aへの遊技球の入賞）と、該第1始動条件とは異なる第2始動条件（始動入賞口14bへの遊技球の入賞）とを含み、前記保留記憶手段は、前記第1始動条件の成立に基づく変動表示を行う保留記憶を記憶する第1保留記憶手段（始動入賞口14aに対応した保留記憶バッファ）と、前記第2始動条件の成立に基づく変動表示を行う保留記憶を記憶する第2保留記憶手段（始動入賞口14bに対応した保留記憶バッファ）とを含み、前記開始前コマンド送信手段は、前記保留記憶手段に記憶された保留記憶の数を含む開始前保留記憶数コマンド（始動入賞コマンドA101、始動入賞コマンドB102）を前記開始前コマンドとして送信する開始前保留記憶数コマンド送信手段と、前記先読み情報を含む開始前先読みコマンド（始動入賞コマンドC103）を該開始前保留記憶数コマンドとは別個に前記開始前コマンドとして送信する開始前先読みコマンド送信手段とを含むものであってもよい。この場合において、前記開始前保留記憶数コマンド送信手段は、前記第1始動条件が成立したときに、前記第1保留記憶手段に記憶された保留記憶の数である旨を特定可能に該保留記憶の数を含む開始前保留記憶数コマンドを送信する（始動入賞口14aに入賞したときは、始動入賞コマンドA101が送信される）とともに、前記第2始動条件が成立したときに、前記第1保留記憶手段に記憶された保留記憶の数である旨を特定可能に該保留記憶の数を含む開始前保留記憶数コマンドを送信し（始動入賞口14bに入賞したときは、始動入賞コマンドB102が送信される）、前記開始前先読みコマンド送信手段は、前記第1始動条件が成立したときも前記第2始動条件が成立したときも、該第1、第2始動条件の何れが成立したかを区別せずに当該成立した始動条件に基づいて実行される変動表示における先読み情報を含む開始前先読みコマンドを送信するものとして送ることができる（始動入賞口14a、14bの何れに入賞したときも、始動入賞コマンドA101または始動入賞コマンドB102に続けて始動入賞コマンドC103が送信される）。

【手続補正23】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0032

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0032】

ここでは、同じ始動条件の成立に対して送信される開始前コマンドとして開始前保留記憶数コマンドと開始前先読みコマンドとが送信されるが、何れも始動条件の成立とともに演出制御手段に送信されるため、遊技制御手段と演出制御手段との間のコマンドの送受信が全て正しく行われているなら、同じ始動条件の成立に対する開始前保留記憶数コマンドと開始前先読みコマンドとは、ほとんど時間間隔を置かず演出制御手段において続けて受信されることとなる。

【手続補正24】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0033

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0033】

このため、第1、第2の始動条件の何れが成立したかを区別せずに当該成立した始動条件に基づいて実行される変動表示における先読み情報を含む開始前先読みコマンドが送信されるものとしても、当該開始前先読みコマンドとの間にほとんど時間間隔を置かず（実質的に同時に）受信した開始前保留記憶数コマンドに含まれる情報を参照すれば、第1、第2の始動条件の何れの成立に基づいて実行される変動表示における先読み情報であるかを特定できるものとなる（例えば、第1保留記憶手段の保留記憶の数である旨を特定可能に該保留記憶の数を含む開始前保留記憶数コマンドを開始前先読みコマンドと実質的に同時に受信しているときには、該開始前先読みコマンドは第1始動条件の成立に基づいて実質的に同時に受信した開始前保留記憶数コマンドから特定される保留記憶に応じて実行される変動表示における先読み情報を含むものとなっている）。

【手続補正25】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0034

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0034】

他から特定できる情報を開始前先読みコマンドに含ませなくてよいことから、例えば、第1保留記憶手段に記憶された保留記憶の数であるか第2保留記憶手段に記憶された保留記憶の数であるかを開始前保留記憶数コマンドの制御情報で特定可能にする場合には、演出制御手段が識別すべきコマンドの種類を減少させることができる。一方、第1保留記憶手段に記憶された保留記憶の数であるか第2保留記憶手段に記憶された保留記憶の数であることを示す情報を制御情報以外で開始前保留記憶数コマンドに含ませる場合には、開始前先読みコマンドに含まれる先読み情報で識別できる遊技制御手段の制御内容の違いを増やすことができる。

【手続補正26】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0035

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0035】

上記遊技機は、前記始動条件が成立したときに、所定の数値範囲内で所定の数値データを更新する数値データ更新手段から、変動表示が停止されるまでの変動パターンを選択するための変動パターン決定用数値データ（変動パターン判定用乱数）を含む数値データを抽出する数値データ抽出手段（CPU56）と、前記始動条件が成立したときに、変動表示を行う保留記憶を所定数まで記憶する手段であって、前記数値データ抽出手段により抽出された数値データを該保留記憶として記憶する保留記憶手段（RAM55の保留記憶バッファには、始動入賞時に抽出した各種乱数を格納）と、前記特定決定手段の決定結果と、前記変動表示が開始されるときに前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数と、前記数値データ抽出手段により抽出された前記変動パターン決定用数値データの値とに基づいて（ハズレ変動パターンを選択する乱数の範囲は、変動表示の開始時の保留記憶数が2以下か3以上かで異なる：図4）、前記変動パターン（変動パターン）を決定する変動パターン選択手段（表示制御基板80の表示制御用CPU）とをさらに備え、前記保留記憶手段は、前記数値データ抽出手段により抽出された数値データを、変動表示を行う保留記憶として記憶するものとしてもよい（RAM55の保留記憶バッファには、始動入賞時に抽出した各種乱数を格納）。この場合において、前記特定の変動パターンに対応した判

定値は、前記変動表示が開始されるときに前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数に関わらずに、同一判定値が設定され（スーパーリーチの変動パターンを選択する乱数の範囲は、保留記憶数が2以下のときも3以上のときも同じ：図4）、前記特定の変動パターンと異なる非特定変動パターンに対応した判定値は、前記変動表示が開始されるときに前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数に応じて異なる判定値が設定されたものとすることができる（非リーチハズレ、ノーマルリーチハズレの変動パターンを選択する乱数の範囲は、保留記憶数が2以下のときと3以上のときとで異なる：図4）。

【手続補正27】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0036

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0036】

この場合、特定の変動パターンとは異なる非特定変動パターンに対応した判定値は、変動表示が開始されるときに保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数に応じて異なるものとなっているが、特定の変動パターンに対応した判定値は、変動表示が開始されるときに保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数に関わらずに同一判定値となっている。これにより、特定の変動パターンを常に一定の割合で選択しつつ、変動表示が開始されるときに保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数に応じて変動パターン（特定の変動パターン以外の所定の変動パターン）を選択する割合を変えることもできる。

【手続補正28】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0037

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0037】

また、各回の変動表示について実際に決定される変動パターンは、当該変動表示が開始されるときに保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数に応じて決定されるが、特定の変動パターンは、変動表示が開始されるときに保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が幾つになっても、同じように選択されるものとなっている。このため、始動条件が成立したときに、当該成立した始動条件に対応する変動表示が開始するときに保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が確定していなくても、特定の変動パターンとなることだけは特定することができるものとなる。

【手続補正29】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0038

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0038】

このような効果は、前記先読み予告実行手段が、前記保留記憶手段に記憶された保留記憶のうちに前記特定の変動パターンが選択される保留記憶が含まれているか否かを先読み予告するものである場合において、顕著に奏される。

【手続補正30】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0311

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0311】

遊技者が遊技領域7に遊技球を継続して打ち出している限り、通常は電チューサポートがされる始動入賞口14bに続々と遊技球が入賞し優先して消化されていくので、始動入

賞口 1 4 a に対する保留記憶があったとしても、これが消化されて特別図柄表示器 1 0 a にて特別図柄の変動表示が行われるようにはならない。このように設計者の意図では消化されないようになっている始動入賞口 1 4 a の保留記憶に対して先読み予告演出や先読み予告を行わないことで、遊技者の技術介入により特別図柄表示器 1 0 a での特別図柄の変動表示を実行させることで大当たり遊技状態を連続して発生させて想定数以上の遊技球が遊技者に付与されることを防ぐことができる。