

【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29年10月26日(2017.10.26)

【公開番号】特開2017-140429(P2017-140429A)

【公開日】平成29年8月17日(2017.8.17)

【年通号数】公開・登録公報2017-031

【出願番号】特願2017-73374(P2017-73374)

【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29年9月12日(2017.9.12)

【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】

可変表示を実行し、有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技の進行を制御し、遊技の進行に応じてコマンドを出力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、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、
未だ開始されていない可変表示に関する情報を保留情報として記憶する保留記憶手段と
、
コマンドを前記演出制御手段に送信するコマンド送信手段と、を含み、
前記演出制御手段は、
前記遊技制御手段からのコマンドを解析するコマンド解析手段と、
前記保留記憶手段によって前記保留情報として記憶される可変表示のそれぞれを示す保
留表示を表示する保留表示手段と、
当該可変表示を示す保留表示の表示態様に応じた実行時表示を表示する実行時表示手段
と、
前記実行時表示の表示態様を制御する実行時表示制御手段と、
リーチ演出を実行可能な演出実行手段と、を含み、
前記実行時表示制御手段は、
前記実行時表示の表示態様を変化させる成功演出と前記実行時表示の表示態様を変化
させない失敗演出とを実行可能であるとともに、前記成功演出または前記失敗演出を実行
するときに共通演出を実行可能であり、
一の可変表示における複数のタイミングのうちいずれのタイミングで前記共通演出を
実行するかに基づいて、前記成功演出の実行割合を異ならせ、
前記複数のタイミングとして、前記リーチ演出におけるリーチ成立態様の表示前のタ
イミングと、前記リーチ演出におけるリーチ成立態様の表示後のタイミングとを含む、
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 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0002】

特許文献1には、遊技の進行を制御し、遊技の進行に応じてコマンドを出力する遊技制御手段段（特許文献1では、遊技制御用マイクロコンピュータ560）と、前記遊技制御手段からのコマンドにもとづいて、演出の実行を制御する演出制御手段（特許文献1では、演出制御用マイクロコンピュータ100）と、を備え、演出制御手段は、これから開始される可変表示の可変表示パターンを特定可能な可変表示パターンコマンド（特許文献1では、変動パターンコマンド）を受信してから、保留記憶の数が減少したことを特定可能な保留記憶減少コマンド（特許文献1では、例えば、第1保留記憶数減算指定コマンド。第2保留記憶数減算指定コマンド）を受信するまでの期間、先読み演出（特許文献1では、連続予告演出）を実行するか否かの決定処理の実行を禁止する禁止手段（特許文献1では、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS800A～S800Dを実行する部分）を備える遊技機が開示されている。また、この遊技機は、当該可変表示に対応する保留表示を行う。さらに、保留表示の表示態様が変化の可能性を示唆する画像を表示することが知られている。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0004

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0004】

当該可変表示に対応する保留表示を行い、さらに、保留表示の表示態様が変化の可能性を示唆する画像を表示する遊技機において、興趣の更なる向上が求められている。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0005

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0005】

本発明は、興趣の向上を図ることを目的とする。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

（1）上記目的を達成するため本発明に係る遊技機は、

可変表示を実行し、有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技の進行を制御し、遊技の進行に応じてコマンドを出力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、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、
未だ開始されていない可変表示に関する情報を保留情報として記憶する保留記憶手段と
、
コマンドを前記演出制御手段に送信するコマンド送信手段と、を含み、
前記演出制御手段は、

前記遊技制御手段からのコマンドを解析するコマンド解析手段と、

前記保留記憶手段によって前記保留情報として記憶される可変表示のそれぞれを示す保留表示を表示する保留表示手段と、

当該可変表示を示す保留表示の表示態様に応じた実行時表示を表示する実行時表示手段と、

前記実行時表示の表示態様を制御する実行時表示制御手段と、

リーチ演出を実行可能な演出実行手段と、を含み、

前記実行時表示制御手段は、

前記実行時表示の表示態様を変化させる成功演出と前記実行時表示の表示態様を変化させない失敗演出とを実行可能であるとともに、前記成功演出または前記失敗演出を実行するときに共通演出を実行可能であり、

一の可変表示における複数のタイミングのうちいずれのタイミングで前記共通演出を実行するかに基づいて、前記成功演出の実行割合を異ならせ、

前記複数のタイミングとして、前記リーチ演出におけるリーチ成立態様の表示前のタイミングと、前記リーチ演出におけるリーチ成立態様の表示後のタイミングとを含む、ことを特徴とする。

このような構成によれば、演出の実行タイミングに注目させて、遊技者の期待感を向上させ、興趣を向上できる。

(2) 他の態様に係る遊技機は、

可変表示（例えば、特図ゲームなど）を実行して表示結果を導出表示し、所定の有利条件が成立したとき（例えば、表示結果が「大当たり」になったときなど）に有利状態（例えば、大当たり遊技状態など）に制御する遊技機（例えば、パチンコ遊技機1など）であって、

遊技の進行を制御し、遊技の進行に応じてコマンドを出力する遊技制御手段（例えば、主基板11など）と、

前記遊技制御手段からのコマンドにもとづいて、演出の実行を制御する演出制御手段（例えば、遊技制御基板12など）と、を備え、

前記遊技制御手段は、

未だ開始されていない可変表示を保留記憶として記憶する保留記憶手段（例えば、特図保留記憶部など）と、

可変表示の可変表示パターン（例えば、変動パターンなど）を複数種類の可変表示パターンのうちから決定する可変表示パターン決定手段（例えば、ステップS111の処理を実行するCPU103など）と、

可変表示を開始するときに、前記可変表示パターン決定手段により決定された当該開始する可変表示についての可変表示パターンを特定可能な可変表示パターンコマンド（例えば、変動パターン指定コマンドなど）と、前記保留記憶手段により記憶される保留記憶の数が減少したことを特定可能な保留記憶減少コマンド（例えば、特図保留記憶数減算指定コマンドなど）とを、間隔をあけて前記演出制御手段に順次送信する開始時コマンド送信手段（ステップS111で変動パターン指定コマンドを送信設定してステップS57で送信し、その後、ステップS112で特図保留記憶数減算指定コマンドを送信設定してステップS57で送信するCPU103など）と、

前記保留記憶手段により保留記憶として記憶される可変表示について先読み判定を行う先読み判定手段（例えば、ステップS211の処理を実行するCPU103など）と、

前記先読み判定の対象となる可変表示が実行される前に、当該先読み判定の判定結果を特定可能な判定結果コマンド（例えば、入賞時判定結果指定コマンドなど）と、前記保留記憶手段により記憶される保留記憶の数が増加したことを特定可能な保留記憶増加コマンド（例えば、特図保留記憶数加算指定コマンドなど）とを含む先読みコマンドを前記演出制御手段に送信する先読みコマンド送信手段（例えば、ステップS211で特図保留記憶数加算指定コマンド及び入賞時判定結果指定コマンドを送信設定してステップS57で送信するCPU103など）と、を含み、

前記演出制御手段は、

前記遊技制御手段からのコマンドを解析するコマンド解析手段（例えば、ステップ S 7 4 の処理を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 など）と、

前記可変表示パターンコマンドで特定される可変表示パターンにもとづいて、演出を実行する制御を行う演出実行制御手段（例えば、ステップ S 1 7 1 ~ S 1 7 2 の処理を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 など）と、

前記コマンド解析手段により前記先読みコマンドが解析されたときに、当該先読みコマンドにもとづいて前記有利状態になる可能性を示唆する先読み演出（例えば、先読み予告など）を実行する先読み演出実行手段（例えば、ステップ S 7 4 で解析されたコマンドが始動入賞時のコマンドのときに、当該コマンドに基づいてステップ S 6 1 5 やステップ S 1 7 1 ~ S 1 7 2 の処理を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 など）と、

前記可変表示パターンコマンドの受信後の所定期間（例えば、禁止期間など）が経過するまでに前記コマンド解析手段により前記先読みコマンドが解析されたときに、当該先読みコマンドにもとづいて前記先読み演出が実行されることを禁止する先読み演出禁止手段（例えば、ステップ S 6 0 6 A、ステップ S 6 1 4 ~ S 6 1 5、S 6 7 3 の処理などを行う演出制御用 C P U 1 2 0 など、図 3 6 参照など）と、を含む、

ことを特徴とする。

【手続補正 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 8

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 8】

（ 3 ）さらに他の態様に係る遊技機は、

可変表示（例えば、特図ゲームなど）を実行して表示結果を導出表示し、所定の有利条件が成立したとき（例えば、表示結果が「大当たり」になったときなど）に有利状態（例えば、大当たり遊技状態など）に制御する遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1 など）であって、

遊技の進行を制御し、遊技の進行に応じてコマンドを出力する遊技制御手段（例えば、主基板 1 1 など）と、

前記遊技制御手段からのコマンドにもとづいて、演出の実行を制御する演出制御手段（例えば、遊技制御基板 1 2 など）と、を備え、

前記遊技制御手段は、

未だ開始されていない可変表示を保留記憶として記憶する保留記憶手段（例えば、特図保留記憶部など）と、

可変表示の可変表示パターン（例えば、変動パターンなど）を複数種類の可変表示パターンのうちから決定する可変表示パターン決定手段（例えば、ステップ S 1 1 1 の処理を実行する C P U 1 0 3 など）と、

可変表示を開始するときに、前記保留記憶手段により記憶される保留記憶の数が減少したことを特定可能な保留記憶減少コマンド（例えば、特図保留記憶数減算指定コマンドなど）と、前記可変表示パターン決定手段により決定された当該開始する可変表示についての可変表示パターンを特定可能な可変表示パターンコマンド（例えば、変動パターン指定コマンドなど）とを、間隔をあけて前記演出制御手段に順次送信する開始時コマンド送信手段（変形例において特図保留記憶数減算指定コマンドを送信してから特図保留記憶数減算指定コマンドを送信する C P U 1 0 3 など）と、

前記保留記憶手段により保留記憶として記憶される可変表示について先読み判定を行う先読み判定手段（例えば、ステップ S 2 1 1 の処理を実行する C P U 1 0 3 など）と、

前記先読み判定の対象となる可変表示が実行される前に、当該先読み判定の判定結果を特定可能な判定結果コマンド（例えば、入賞時判定結果指定コマンドなど）と、前記保留記憶手段により記憶される保留記憶の数が増加したことを特定可能な保留記憶増加コマン

ド（例えば、特図保留記憶数加算指定コマンドなど）とを含む先読みコマンドを前記演出制御手段に送信する先読みコマンド送信手段（例えば、ステップS 2 1 1で特図保留記憶数加算指定コマンド及び入賞時判定結果指定コマンドを送信設定してステップS 5 7で送信するCPU 1 0 3など）と、を含み、

前記演出制御手段は、

前記遊技制御手段からのコマンドを解析するコマンド解析手段（例えば、変形例におけるステップS 7 4の処理などを実行する演出制御用CPU 1 2 0など）と、

前記可変表示パターンコマンドで特定される可変表示パターンにもとづいて、演出を実行する制御を行う演出実行制御手段（例えば、変形例において可変表示演出を実行するための処理を実行する演出制御用CPU 1 2 0など）と、

前記コマンド解析手段により前記先読みコマンドが解析されたときに、当該先読みコマンドにもとづいて前記有利状態になる可能性を示唆する先読み演出（例えば、先読み予告など）を実行する先読み演出実行手段（例えば、ステップS 7 4などで解析されたコマンドが始動入賞時のコマンドのときに、先読み予告を実行するための処理を実行する演出制御用CPU 1 2 0など）と、

前記保留記憶減少コマンドの受信後の所定期間（例えば、禁止期間など）が経過するまでに前記コマンド解析手段により前記先読みコマンドが解析されたときに、当該先読みコマンドにもとづいて前記先読み演出が実行されることを禁止する先読み演出禁止手段（例えば、変形例図3 8参照など）と、を含み、

ことを特徴とする。

【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 0

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 0】

（4）上記（2）又は（3）のいずれかの遊技機において、

前記演出制御手段は、

前記保留記憶手段によって保留記憶として記憶される可変表示それぞれを表す保留表示（例えば、保留表示画像など）を第1領域（例えば、領域5 H a又は領域5 H b）に表示する保留表示手段（例えば、ステップS 6 1 5などの処理を実行する演出制御用CPU 1 2 0など）と、

可変表示の実行中に当該可変表示を表していた保留表示の表示態様に応じた実行時表示（例えば、アクティブ表示画像など）を前記第1領域とは異なる第2領域（例えば、領域5 H c）に表示する実行時表示手段（例えば、ステップS 6 1 5、S 1 7 2などの処理を実行する演出制御用CPU 1 2 0など）と、

前記実行時表示手段が表示する実行時表示を制御する実行時表示制御手段（例えば、ステップS 6 1 5、S 1 7 2などの処理を実行する演出制御用CPU 1 2 0など）と、をさらに備える、

ようにしてもよい。

【手続補正8】

【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】

（5）上記（2）～（4）のいずれかの遊技機において、

前記先読み演出禁止手段は、前記コマンド解析手段により前記先読みコマンドが解析されたタイミングが前記所定期間以内であるときに禁止フラグ（例えば、禁止フラグなど）をオン状態とし（例えば、ステップS 6 1 4の処理を実行する演出制御用CPU 1 2 0な

ど)、

前記先読み演出実行手段は、前記禁止フラグがオン状態であるときに前記先読み演出を実行しない(例えば、ステップS673の処理を実行する演出制御用CPU120など)

、

ようにしてもよい。

【**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**】変更

【**補正の内容**】

【0014】

(6) 上記(2)~(5)のいずれかの遊技機において、

前記先読みコマンドは、複数のコマンドからなり(例えば、始動入賞指定コマンド、第1特図保留記憶数加算指定コマンド、入賞時判定結果指定コマンドなど)、

前記先読み演出実行手段は、前記先読みコマンドに含まれる全てのコマンドを第2の所定期間内にすべて受信していないときには、前記先読み演出を実行しない(例えば、変形例で先読み予告を実行しない演出制御用CPU120など)、

ようにしてもよい。

【**手続補正10**】

【**補正対象書類名**】明細書

【**補正対象項目名**】0016

【**補正方法**】変更

【**補正の内容**】

【0016】

(7) 上記(2)~(6)のいずれかの遊技機において、

前記遊技機は、第1始動領域に遊技媒体が進入したことに基づいて第1識別情報(例えば、第1特図など)の可変表示を行い、第2始動領域に遊技媒体が進入したことに基づいて第2識別情報(例えば、第1特図など)の可変表示を行い、

前記保留記憶手段は、未だ開始されていない第1識別情報の可変表示を第1保留記憶として記憶する第1保留記憶手段(例えば、第1特図保留記憶部など)と、未だ開始されていない第2識別情報の可変表示を第2保留記憶として記憶する第2保留記憶手段(例えば、第2特図保留記憶部など)と、を備え、

遊技状態が通常状態のときにおいて、遊技媒体は前記第1始動領域と前記第2始動領域とのいずれにも入賞可能であって(例えば、図39参照)、

前記遊技機は、遊技媒体を前記第1始動領域又は前記第2始動領域のうちのいずれかに振り分ける振分装置(例えば、振分装置300など)を備え、

前記先読み判定手段は、前記第1保留記憶及び前記第2保留記憶について先読み判定を行い(例えば、変形例において先読み判定を行うCPU103など)、

前記先読みコマンドは、前記判定結果コマンドによって特定可能な先読み判定が前記第1保留記憶と前記第2保留記憶とのいずれについての先読み判定であるかを特定可能であり(例えば、変形例において第1始動入賞指定コマンドや第2始動入賞指定コマンドなどによって、先読み判定が第1始動入賞に対するものか第2始動入賞に対するものか特定可能など)、

前記先読み演出実行手段は、前記先読みコマンドに基づいて前記第1保留記憶についての前記先読み演出及び前記第2保留記憶についての前記先読み演出を実行可能であり(例えば、変形例において先読み演出を実行する演出制御用CPU120など)、

前記先読み演出禁止手段は、前記所定期間が経過するまでに前記先読みコマンドが解析されたときに、前記第1保留記憶についての前記先読み演出及び前記第2保留記憶についての前記先読み演出が実行されることを禁止する(例えば、変形例で先読み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。