

【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1月16日(2014.1.16)

【公開番号】特開2013-116373(P2013-116373A)

【公開日】平成25年6月13日(2013.6.13)

【年通号数】公開・登録公報2013-030

【出願番号】特願2013-54873(P2013-54873)

【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25年11月25日(2013.11.25)

【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】

始動領域を遊技媒体が通過した後、変動表示の開始条件が成立したことに基づいて複数種類の識別情報を変動表示させた後に表示結果を導出表示する変動表示部に導出表示された変動表示の表示結果が予め定められた特定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する遊技機であって、

前記始動領域を遊技媒体が通過したが未だ前記開始条件が成立していない変動表示の表示結果が前記特定表示結果となるか否かを特定するための情報を、保留記憶情報として記憶する保留記憶手段と、

前記保留記憶手段に記憶されている前記保留記憶情報に対応する保留表示を行なう保留表示手段と、

前記始動領域を遊技媒体が通過した後、当該通過に対応する変動表示の前記開始条件が成立する前に、当該通過に対応する変動表示の表示結果が前記特定表示結果となるか否かを判定する保留判定手段と、

前記保留判定手段による判定結果に基づいて、当該判定の対象となった変動表示の前記開始条件が成立する以前から、前記保留表示の表示態様を変化させる示唆演出を実行する示唆演出実行手段と、

前記開始条件が成立した前記保留記憶情報に基づいて、前記複数種類の識別情報を変動表示させた後に変動表示の表示結果を導出表示する手段であって、リーチ演出を実行する変動表示においては通常リーチ演出と該通常リーチ演出よりも前記特定表示結果となる信頼度が高い特別リーチ演出とを含む複数種類のリーチ演出のうちいずれかを実行する変動表示実行手段とを備え、

前記特定表示結果となる前記保留記憶情報であって前記示唆演出を実行する契機となった前記保留記憶情報に基づく変動表示において前記複数種類のリーチ演出のうち前記通常リーチ演出が実行される割合は、前記特定表示結果となる前記保留記憶情報であって前記示唆演出を実行する契機とならなかった前記保留記憶情報に基づく変動表示において前記複数種類のリーチ演出のうち前記通常リーチ演出が実行される割合よりも高くな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 】

前述の特許文献 1 に示されるような従来の遊技機では、変動表示させた後の変動結果のみに関連させて先読み演出が実行されていた。このため、先読み演出が実行された場合であっても、遊技の興趣を低下させてしまう虞があった。

【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 8

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 0 8 】

本発明は、かかる実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、遊技の興趣を低下させることのないあるいは極力最小限度に抑止できる遊技機を提供することである。

【手続補正 4】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 0 9

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 0 9 】

(1) 始動領域を遊技媒体（遊技球、パチンコ玉など）が通過した後、変動表示の開始条件が成立したことに基づいて複数種類の識別情報を変動表示させた後に表示結果を導出表示する変動表示部（演出表示装置 9 ）に導出表示された変動表示の表示結果が予め定められた特定表示結果（大当り図柄）となったときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態（大当り）に制御する遊技機（パチンコ遊技機 1 ）であって、

前記始動領域を遊技媒体が通過したが未だ前記開始条件が成立していない変動表示の表示結果が前記特定表示結果（「通常当り」「確変当り」「突確当り」など）となるか否かを特定するための情報（ランダム R などから抽出した値）を、保留記憶情報として記憶する保留記憶手段（図 1 1 の S 2 1 5、S 2 2 5）と、

前記保留記憶手段に記憶されている前記保留記憶情報に対応する保留表示を行なう保留表示手段と、

前記始動領域を遊技媒体が通過した後、当該通過に対応する変動表示の前記開始条件が成立する前に、当該通過に対応する変動表示の表示結果が前記特定表示結果となるか否かを判定する保留判定手段（図 1 1 の S 2 1 8、S 2 2 8）と、

前記保留判定手段による判定結果に基づいて、当該判定の対象となった変動表示の前記開始条件が成立する以前から、前記保留表示の表示態様を変化させる示唆演出（予告用の表示色で保留記憶表示）を実行する示唆演出実行手段（図 2 1 の S 6 7 8）と、

前記開始条件が成立した前記保留記憶情報（大当り遊技中でなくかつ先に始動入賞した保留記憶に起因する変動表示が終了しているときの、保留特定領域に設定されているデータのうち 1 番目のデータ）に基づいて、前記複数種類の識別情報を変動表示させた後に変動表示の表示結果を導出表示する手段であって、リーチ演出を実行する変動表示（変動パターン種別として、ノーマルリーチ、スーパーリーチが決定された変動表示）においては通常リーチ演出（ノーマルリーチ）と該通常リーチ演出よりも前記特定表示結果となる信頼度が高い特別リーチ演出（スーパーリーチ）とを含む複数種類のリーチ演出のうちいずれかを実行する変動表示実行手段（図 7（C）参照、図 1 7）とを備え、

前記特定表示結果となる前記保留記憶情報であって前記示唆演出を実行する契機となった前記保留記憶情報に基づく変動表示において前記複数種類のリーチ演出のうち前記通常リーチ演出が実行される割合は、前記特定表示結果となる前記保留記憶情報であって前記示唆演出を実行する契機とならなかった前記保留記憶情報に基づく変動表示において前記

複数種類のリーチ演出のうち前記通常リーチ演出が実行される割合よりも高くなる（図 25 参照、変形例（3）参照）。

【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】変更

【補正の内容】

【0010】

このような構成によれば、遊技の興趣を低下させないあるいは極力最小限度に抑止できる。

【手続補正 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0179

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0179】

図 10 は、主基板 31 に搭載される遊技制御用マイクロコンピュータ 560（具体的には、CPU 56）が実行する特別図柄プロセス処理（S31）のプログラムの一例を示すフローチャートである。上述したように、特別図柄プロセス処理では第 1 特別図柄表示器 8a または第 2 特別図柄表示器 8b および大入賞口を制御するための処理が実行される。特別図柄プロセス処理において、CPU 56 は、第 1 始動入賞口 13 に遊技球が入賞したことを検出するための第 1 始動口スイッチ 13a または第 2 始動入賞口 14 に遊技球が入賞したことを検出するための第 2 始動口スイッチ 14a がオンしていたら、すなわち始動入賞が発生していたら、始動口スイッチ通過処理を実行する（S300, S301）。そして、S302 ~ S312 のうちのいずれかの処理を行なう。第 1 始動口スイッチ 13a または第 2 始動口スイッチ 14a がオンしていなければ、内部状態に応じて、S302 ~ S312 のうちのいずれかの処理を行なう。S302 ~ S312 の処理は、以下のような処理である。

【手続補正 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0371

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0371】

（23） 前述した実施の形態においては、遊技球がゲート 32 を通過したことが検出されたときに変動表示される普通図柄表示器 10 における変動表示の表示結果が所定の表示結果（当り図柄）となったときに可変入賞球装置 15 が開状態に制御される例を示した。しかし、これに限らず、普通図柄表示器 10 を設けず、遊技球がゲート 32 を通過したことが検出されたときに、可変入賞球装置 15 が、開状態に制御されるようにしてもよい。