

【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10月16日(2014.10.16)

【公開番号】特開2014-140513(P2014-140513A)

【公開日】平成26年8月7日(2014.8.7)

【年通号数】公開・登録公報2014-042

【出願番号】特願2013-10863(P2013-10863)

【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26年9月2日(2014.9.2)

【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】

複数種類の識別情報の変動表示を行って表示結果を導出する変動表示手段を用いた遊技を行うための遊技機であって、

変動表示を開始するときに、変動表示における特定変動表示の実行態様と、変動表示における前記特定変動表示以外の変動表示の実行態様とを決定する開始時決定手段と、

前記開始時決定手段による決定前に、前記特定変動表示の実行態様を判定する始動時判定手段と、

前記開始時決定手段により決定された前記特定変動表示以外の変動表示の実行態様に関する第1コマンドと、前記開始時決定手段により決定された前記特定変動表示の実行態様に関する第2コマンドとを送信するコマンド送信手段と、

前記コマンド送信手段から送信される前記第1コマンドと前記第2コマンドにもとづいて前記変動表示手段における変動表示を制御する変動表示制御手段と、

未だ開始されていない変動表示について、保留情報として記憶可能な保留記憶手段と、保留情報に対応する変動表示について、前記特定変動表示の実行を示唆する先読み予告演出を実行する先読み予告演出実行手段と、

前記始動時判定手段による判定にもとづいて、前記第2コマンドに対応する事前コマンドを送信する事前コマンド送信手段と、

前記事前コマンドにもとづいて、前記始動時判定手段による判定結果を特定可能な情報が記憶される判定結果情報記憶手段と、を備え、

前記先読み予告演出実行手段は、

前記判定結果情報記憶手段に記憶された情報にもとづいて、前記先読み予告演出を実行するとともに、

対象となる1の保留情報により行われる変動表示が開始されるまでに実行される全ての変動表示について、前記特定変動表示が実行されないことを条件に、前記先読み予告演出を実行し、

前記判定結果情報記憶手段には、遊技機への電力供給が停止した後、遊技機への電力供給が開始されたときに、全ての前記保留記憶手段に記憶される保留情報について、変動表示が前記特定変動表示となることを示す情報が記憶される、

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】**0001**【補正方法】**変更**【補正の内容】****【0001】**

本発明は、複数種類の識別情報の変動表示を行って表示結果を導出する変動表示手段を用いた遊技を行うための遊技機に関する。

【手続補正3】**【補正対象書類名】**明細書**【補正対象項目名】**0005**【補正方法】**変更**【補正の内容】****【0005】**

近年においては、変動表示演出装置において始動入賞に対応した変動表示が開始される前に、該変動表示においてスパークリーチ等の特定の実行態様の特定演出が実行されるか否か等を事前に示唆する先読み予告演出を実行する遊技機が普及している。これに対して、特許文献1に記載の遊技機のように、制御コマンドを、変動表示の前半部分と変動表示の後半部分にそれぞれ分けて送信すると、先読み予告演出を実行する場合には、変動表示の前半部分と後半部分の双方の制御コマンドを先読みしなければならず、単一のコマンドを使用した場合に比較して、先読み予告演出を実行するための制御負荷が大きくなってしまうという問題があった。

【手続補正4】**【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】**

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、変動表示を指定する制御コマンドとして複数のコマンドを使用しても、先読み予告演出を実行するための制御負荷が大きくなってしまうことのない遊技機を提供す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】**0007**【補正方法】**変更**【補正の内容】****【0007】**

前記課題を解決するために、本発明の請求項1に記載の遊技機は、

複数種類の識別情報（例えば、演出図柄）の変動表示を行って表示結果を導出する変動表示手段（例えば、演出表示装置5）を用いた遊技を行うための遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

変動表示を開始するときに、変動表示における特定変動表示（例えば、ノーマルリーチやスパークリーチ）の実行態様と、変動表示における前記特定変動表示以外の変動表示（例えば、滑りや擬似連の演出）の実行態様とを決定する開始時決定手段（例えば、CPU103がステップS110の特別図柄通常処理とステップS111の変動パターン設定処理を実行する部分）と、

前記開始時決定手段による決定前に、前記特定変動表示の実行態様を判定する始動時判定手段（例えば、CPU103が入賞時乱数値判定処理を実行する部分）と、

前記開始時決定手段により決定された前記特定変動表示以外の変動表示の実行態様に関する第1コマンド（前変動パターン指定コマンド）と、前記開始時決定手段により決定さ

れた前記特定変動表示の実行態様に関する第2コマンド(後変動パターン指定コマンド)とを送信するコマンド送信手段(例えば、CPU103がステップS266とステップS271aを実行する部分)と、

前記コマンド送信手段から送信される前記第1コマンドと前記第2コマンドにもとづいて前記変動表示手段における変動表示を制御する変動表示制御手段(例えば、演出制御用CPU120がステップS75の演出制御プロセス処理を実行する部分)と、

未だ開始されていない変動表示について、保留情報として記憶可能な保留記憶手段(例えば、第1特図保留記憶部151A及び第2特図保留記憶部151B)と、

保留情報に対応する変動表示について、前記特定変動表示の実行を示唆する先読み予告演出を実行する先読み予告演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120がステップS161の先読み予告処理を実行する部分)と、

前記始動時判定手段による判定にもとづいて、前記第2コマンドに対応する事前コマンド(例えば、変動カテゴリコマンド)を送信する事前コマンド送信手段(例えば、CPU103がステップS465の処理を実行する部分)と、

前記事前コマンドにもとづいて、前記始動時判定手段による判定結果を特定可能な情報が記憶される判定結果情報記憶手段(始動入賞時受信コマンドバッファ194A)と、を備え、

前記先読み予告演出実行手段は、

前記判定結果情報記憶手段に記憶された情報にもとづいて、前記先読み予告演出を実行する(例えば、演出制御用CPU120がステップS709を実行することで、変動カテゴリコマンドから特定される変動カテゴリが予告の実行可能カテゴリであることを条件に、予告の実行を決定する)とともに、

対象となる1の保留情報により行われる変動表示が開始されるまでに実行される全ての変動表示について、前記特定変動表示が実行されないことを条件に、前記先読み予告演出を実行(図30のステップS161で実行される先読み予告処理のステップS708およびステップS709において、「非リーチ」の変動態様となると判定されたことを条件に先読み予告演出の実行が決定される)し、

前記判定結果情報記憶手段には、遊技機への電力供給が停止した後、遊技機への電力供給が開始されたときに、全ての前記保留記憶手段に記憶される保留情報について、変動表示が前記特定変動表示となることを示す情報が記憶される(停電前の状態へ復旧した場合、始動入賞時受信コマンドバッファ194Aにおける、送信された保留記憶数分の変動に対応した格納領域に格納されているコマンドのデータに対し、「非リーチ」の変動表示態様に対応した変動カテゴリを指定するもの以外のデータを設定する)、

ことを特徴とする遊技機。

この特徴によれば、第2コマンドに対応する事前コマンドにもとづいて先読み予告演出が実行されるため、先読み予告演出を実行するための制御負荷を低減することができる。