

【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27年1月15日(2015.1.15)

【公開番号】特開2012-254163(P2012-254163A)

【公開日】平成24年12月27日(2012.12.27)

【年通号数】公開・登録公報2012-055

【出願番号】特願2011-128477(P2011-128477)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】

【提出日】平成26年11月20日(2014.11.20)

【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】

可変表示の開始を許容する可変表示の開始条件の成立にもとづいて、第1識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する第1可変表示手段、または前記開始条件の成立にもとづいて、第2識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する第2可変表示手段に特定表示結果が導出表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態とする遊技機であって、

遊技の進行を制御する遊技制御手段と、

前記遊技制御手段からの情報にもとづいて前記第1可変表示手段および前記第2可変表示手段における可変表示に対応した演出識別情報の可変表示を制御する演出制御手段と、を備え、

前記遊技制御手段は、

前記開始条件が成立していない第1識別情報の可変表示について、所定の上限数を限度に、保留記憶として記憶する第1保留記憶手段と、

前記開始条件が成立していない第2識別情報の可変表示について、所定の上限数を限度に、保留記憶として記憶する第2保留記憶手段と、

前記第1保留記憶手段または前記第2保留記憶手段が記憶する保留記憶が増加したときに保留記憶情報と判定情報を送信する情報送信手段と、

前記開始条件が成立したときに、前記有利状態とするか否かを決定する開始時状態決定手段と、

前記開始時状態決定手段の決定結果にもとづいて演出識別情報の可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段と、を含み、

前記開始条件が成立する以前に、前記有利状態となるか否かを判定する判定手段を備え、

前記演出制御手段は、

前記判定手段の判定結果にもとづいて、前記有利状態となる可能性を予告する予告演出を、前記判定手段による判定の対象となった可変表示の前記開始条件が成立する以前に実行するか否かを決定する予告演出決定手段と、

前記予告演出決定手段によって前記予告演出を実行すると決定されたことにもとづいて

、該予告演出を実行する予告演出実行手段と、

一の保留記憶にもとづいて送信された前記第1保留記憶手段と前記第2保留記憶手段とのうちいずれの保留記憶が増加したかを特定可能な情報を受信することができなかった場合に、前記一の保留記憶以降の保留記憶に対して所定条件が満たされるまで前記予告演出の実行を制限可能な予告演出制限手段と、を含み、

可変表示パターンのうちの少なくとも一部は、前記開始条件が成立したときの保留記憶の数にかかわらず、同一判定値が設定されている

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、可変表示の開始を許容する可変表示の開始条件の成立にもとづいて、第1識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する第1可変表示手段、または開始条件の成立にもとづいて、第2識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する第2可変表示手段に特定表示結果が導出表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態とするパチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0004

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0004】

パチンコ遊技機では、始動入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて可変表示部において開始される特別図柄（識別情報）の可変表示の表示結果として、あらかじめ定められた特定の表示態様が導出表示された場合に、「大当たり（有利状態）」が発生する。なお、導出表示とは、図柄を停止表示させることである。大当たりが発生すると、例えば、大入賞口が所定回数開放して打球が入賞しやすい大当たり遊技状態に移行する。そして、各開放期間において、所定個（例えば10個）の大入賞口への入賞があると大入賞口は閉成する。そして、大入賞口の開放回数は、所定回数（例えば15ラウンド）に固定されている。なお、各開放について開放時間（例えば29秒）が決められ、入賞数が所定個に達しなくても開放時間が経過すると大入賞口は閉成する。以下、各々の大入賞口の開放期間をラウンドということがある。

【手続補正4】

【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】

（手段1）本発明による遊技機は、可変表示の開始を許容する可変表示の開始条件の成立（例えば、第1特別図柄および第2特別図柄のいずれの可変表示も実行されておらず、かつ大当たり遊技状態でもないこと）にもとづいて、第1識別情報（例えば、第1特別図柄）の可変表示を行い表示結果を導出表示する第1可変表示手段（例えば、第1特別図柄表示器8a）、または開始条件の成立にもとづいて、第2識別情報（例えば、第2特別図柄）の可変表示を行い表示結果を導出表示する第2可変表示手段（例えば、第2特別図柄表示器8b）に特定表示結果（例えば、大当たり図柄）が導出表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）とする遊技機であって、遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560）と、遊技制御手段か

らの情報にもとづいて第1可変表示手段および第2可変表示手段における可変表示に対応した演出識別情報の可変表示（例えば、演出図柄の変動表示）を制御する演出制御手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100）と、を備え、遊技制御手段は、開始条件が成立していない第1識別情報の可変表示について、所定の上限数（例えば、4）を限度に、保留記憶として記憶する第1保留記憶手段（例えば、図20（B）に示す第1保留記憶バッファ）と、開始条件が成立していない第2識別情報の可変表示について、所定の上限数（例えば、4）を限度に、保留記憶として記憶する第2保留記憶手段（例えば、図20（B）に示す第2保留記憶バッファ）と、第1保留記憶手段または第2保留記憶手段が記憶する保留記憶が増加したときに保留記憶情報（例えば、始動入賞指定コマンド、合算保留記憶数指定コマンド）と判定情報とを送信する情報送信手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS1218、S1219、S1229、S1230を実行する部分）と、開始条件が成立したときに、有利状態とするか否かを決定する開始時状態決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS61、S62、S74、S91～S105を実行する部分）と、開始時状態決定手段の決定結果にもとづいて演出識別情報の可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段と、を含み、開始条件が成立する以前に、有利状態となるか否かを判定する判定手段を備え、演出制御手段は、判定手段の判定結果にもとづいて、有利状態となる可能性を予告する予告演出（例えば、先読み予告演出）を、判定手段による判定の対象となつた可変表示の開始条件が成立する以前に実行するか否かを決定する予告演出決定手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS6011、S6027、S8010を実行する部分）と、予告演出決定手段によって予告演出を実行すると決定されたことにもとづいて、該予告演出を実行する予告演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS6017、S6018、S8108を実行する部分）と、一の保留記憶にもとづいて送信された第1保留記憶手段と第2保留記憶手段とのうちいずれの保留記憶が増加したかを特定可能な情報を受信することができなかつた場合に、一の保留記憶以降の保留記憶に対して所定条件が満たされるまで予告演出の実行を制限可能な予告演出制限手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS6004、S6006でNのときにステップS6033を実行して先読み予告設定制限期間を開始し、ステップS8002、S8003でYのときにステップS8005を実行して先読み予告設定制限期間を終了する部分）と、を含み、可変表示パターンのうちの少なくとも一部は、開始条件が成立したときの保留記憶の数にかかわらず、同一判定値が設定されていることを特徴とする。そのような構成により、一の保留記憶にもとづいて送信された第1保留記憶手段と第2保留記憶手段とのうちいずれの保留記憶が増加したかを特定可能な情報を受信することができなかつた場合には、一の保留記憶以降の保留記憶に対して所定条件が満たされるまで予告演出の実行を制限可能であるので、可変表示を行う前に実行可能な予告演出の整合がとれなくなつて、可変表示を行う前に実行可能な予告演出の信頼性が低下することを防止することができる。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0012

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0012】

（手段2）手段1において、予告演出決定手段は、予告演出として、第1始動領域または第2始動領域に遊技媒体が通過したタイミングで開始する第1予告演出（例えば、「保留球変化」の先読み予告演出）、または第1始動領域または第2始動領域に遊技媒体が通過したタイミング以外のタイミングで開始する第2予告演出（例えば、「図柄変動時の変動形態の変化」や「モード移行」の先読み予告演出）を実行するか否かを決定し（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS6011、S6027、S8010を実行する）、予告演出実行手段は、一の保留記憶にもとづく開始条件が成立し、予告

演出制限手段による予告演出の実行の制限が解除された後に、予告演出の実行が制限されているときに記憶された保留記憶にもとづいて第2予告演出を実行可能である（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS8009で選択した先読み予告振分テーブルDを用いてステップS8010を実行することによって、図41（D）に示すように、「図柄変動時の変動形態の変化」または「モード移行」の先読み予告演出のみを決定して、ステップS8108を実行する）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、可変表示を行う前に実行可能な予告演出の演出内容に違和感を感じさせることなく、予告演出の制限状態を早期に解除することができるので、可変表示を行う前に実行可能な予告演出の出現頻度の低下を防止することができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0015

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0015】

（手段5）手段1から手段4のうちのいずれかにおいて、保留記憶情報送信手段は、保留記憶情報として、保留記憶手段特定情報（例えば、始動入賞指定コマンド）と、第1保留記憶手段と第2保留記憶手段とが記憶する保留記憶の数を特定可能な保留記憶数特定情報（例えば、合算保留記憶数指定コマンド）とを送信し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、ステップS1220，S1221，S1231，S1232を実行する）、予告演出制限手段は、受信した保留記憶手段特定情報にもとづく第1保留記憶手段と第2保留記憶手段とのうちいずれの保留記憶が増加したかの特定結果と、受信した保留記憶数特定情報にもとづく第1保留記憶手段と第2保留記憶手段とが記憶する保留記憶の数の特定結果とが矛盾する場合も、予告演出の実行を制限する（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS6006でNのときにステップS6033を実行して先読み予告設定制限期間を開始する）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、保留記憶手段特定情報にもとづく特定結果と保留記憶数特定情報にもとづく特定結果とが矛盾する場合も予告演出の実行を制限するので、可変表示を行う前に実行可能な予告演出の信頼性が低下することを防止することができる。

【手続補正7】

【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】

（手段6）手段1から手段5のうちのいずれかにおいて、予告演出決定手段は、判定結果情報にもとづいて、判定手段によって有利状態となると判定されたことを特定した場合には、第1態様（例えば、「カウントダウン」）または第2態様（例えば、「図柄変動時の変動形態の変化」、「モード移行」）の予告演出を実行するか否かを決定し、判定手段によって有利状態とならないと判定されたことを特定した場合には、第2態様の予告演出を実行するか否かを決定し（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS6011，S6027，S8010を実行するときに、図41に示すように、「図柄変動時の変動形態の変化」や「モード移行」の先読み予告演出については、非リーチはずれやスーパーリーチはずれの場合にも決定する場合があり、「カウントダウン」の先読み予告演出については、スーパーリーチ大当りの場合にのみ決定する場合がある）、予告演出実行手段は、予告演出制限手段によって予告演出の実行を制限されている場合であっても、第2態様の予告演出を実行可能である（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS6026で選択した先読み予告振分テーブルCを用いてステップS6027を実行するときに、図41（C）に示すように、非リーチはずれのときに「図柄変動

時の変動形態の変化」や「モード移行」の先読み予告演出のみを決定して、ステップ S 8 1 0 8 を実行可能である)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、有利状態となる場合とならない場合との両方に実行可能な第 2 様の予告演出については、予告演出の実行を制限されている場合であっても実行可能としているので、可変表示を行う前に実行可能な予告演出の信頼性を確保した上で、可変表示を行う前に実行可能な予告演出の出現頻度もある程度確保することができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【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 7

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 7】

(手段 7) 手段 1 から手段 6 のうちのいずれかにおいて、遊技制御手段は、開始時状態決定手段の決定結果にもとづいて、第1始動領域または第2始動領域を遊技媒体が通過した順に、第1可変表示手段における第1識別情報の可変表示または第2可変表示手段における第2識別情報の可変表示を実行する可変表示実行手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 におけるステップ S 5 2 ~ S 5 4 を実行して、ステップ S 1 0 8 , S 1 2 1 , S 1 1 2 5 , S 1 1 2 6 , S 1 1 2 8 , S 3 2 0 1 ~ S 3 2 0 4 を実行する部分)を含み、保留記憶情報送信手段は、保留記憶情報として、保留記憶手段特定情報(例えば、始動入賞指定コマンド)と、第1保留記憶手段と第2保留記憶手段とが記憶する保留記憶の数を特定可能な保留記憶数特定情報(例えば、合算保留記憶数指定コマンド)とを送信し(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、ステップ S 1 2 2 0 , S 1 2 2 1 , S 1 2 3 1 , S 1 2 3 2 を実行する)、予告演出決定手段は、判定結果情報にもとづいて、判定手段によって有利状態となると判定されたことを特定した場合には、第 1 様(例えば、「カウントダウン」)または第 2 様(例えば、「図柄変動時の変動形態の変化」、「モード移行」)の予告演出を実行するか否かを決定し、判定手段によって有利状態とならないと判定されたことを特定した場合には、第 2 様の予告演出を実行するか否かを決定し(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、ステップ S 6 0 1 1 , S 6 0 2 7 , S 8 0 1 0 を実行するときに、図 4 1 に示すように、「図柄変動時の変動形態の変化」や「モード移行」の先読み予告演出については、非リーチはずれやスーパー・リーチはずれの場合にも決定する場合があり、「カウントダウン」の先読み予告演出については、スーパー・リーチ大当たりの場合にのみ決定する場合がある)、予告演出実行手段は、保留記憶手段特定情報を正常に受信することができなかった場合であっても、保留記憶数特定情報および判定結果情報を正常に受信した場合には、第 2 様の予告演出を実行可能である(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、ステップ S 6 0 2 6 で選択した先読み予告振分テーブル C を用いてステップ S 6 0 2 7 を実行するときに、図 4 1 (C) に示すように、非リーチはずれのときに「図柄変動時の変動形態の変化」や「モード移行」の先読み予告演出のみを決定して、ステップ S 8 1 0 8 を実行可能である)よう構成されていてもよい。そのような構成によれば、保留記憶手段特定情報を正常に受信することができなかった場合であっても、保留記憶数特定情報および判定結果情報を正常に受信した場合には、有利状態となる場合とならない場合との両方に実行可能な第 2 様の予告演出については実行可能としているので、可変表示を行う前に実行可能な予告演出の信頼性が低下することを防止しつつ、可変表示を行う前に実行可能な予告演出の出現頻度もある程度確保することができ、遊技に対する興趣を向上させることができ。

【手続補正 9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 9

【補正方法】変更

【補正の内容】

【 0 0 1 9 】

(手段9) 手段1から手段8のうちのいずれかにおいて、演出制御手段は、保留記憶情報にもとづいて第1保留記憶手段と第2保留記憶手段とが記憶する保留記憶の数を特定し、該特定した保留記憶の数の保留表示を所定の表示態様(例えば、第1通常表示(赤色の丸形表示)、第2通常表示(青色の丸形表示))で表示する保留表示制御手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS6021, S6022を実行する部分)を含み、保留表示制御手段は、保留記憶情報または判定結果情報を正常に受信することができなかった場合であっても、第1保留記憶手段または第2保留記憶手段に保留記憶が増加したことを認識した場合には、該増加した保留記憶に対応する保留表示を所定の表示態様とは異なる特別な表示態様(例えば、取りこぼし態様(緑色の丸形表示))で表示する(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS6032を実行する部分)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、保留記憶情報または判定結果情報を正常に受信することができなかった場合であっても、保留記憶の数を遊技者に認識させることができ、遊技者に不信感を抱かせることを防止することができる。