

【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9月18日(2014.9.18)

【公開番号】特開2014-140722(P2014-140722A)

【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2013-272719(P2013-272719)

【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7月25日(2014.7.25)

【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】

遊技領域に設けられた始動領域を遊技媒体が通過したことに基づいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行い表示結果を導出する可変表示手段に識別情報の表示結果として予め定められた特定表示結果が導出されたときに、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にもかかわらず未だ開始されていない識別情報の可変表示について、前記特定表示結果とするか否かを決定するための情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段と、

識別情報の可変表示を開始するときに前記保留記憶手段から読み出した保留情報に基づいて、当該識別情報の表示結果を前記特定表示結果とするか否かを決定する開始時決定手段と、

前記開始時決定手段の決定結果に基づいて、識別情報の可変表示を実行する可変表示実行手段と、

前記始動領域を遊技媒体が通過したことに基づいて、前記特定表示結果となるか否かを前記開始時決定手段による決定前に判定する開始前判定手段と、

前記開始前判定手段による判定に基づいて、前記保留記憶手段に記憶されている前記保留情報に基づく識別情報の可変表示が実行される前の連続した複数回の識別情報の可変表示に渡って予告演出を実行する予告演出実行手段と、を備え、

前記予告演出実行手段は、前記複数回の識別情報の可変表示において、第1予告演出を実行するパターンと、当該第1予告演出よりも前記特定表示結果となる割合が高い第2予告演出を実行するパターンと、前記第1予告演出を実行した後に前記第2予告演出を実行するパターンと、のいずれかのパターンで前記予告演出を実行可能であるとともに、

前記第1予告演出の演出態様は複数あり、

前記予告演出実行手段は、

前記第1予告演出の演出態様に応じて、前記第1予告演出を実行した後に前記第2予告演出を実行するパターンで前記予告演出が実行される割合が異なるように、前記予告演出を実行し、

前記第1予告演出を実行した後に前記第2予告演出を実行するパターンで前記予告演出を実行する場合、複数のタイミングにおいて前記第2予告演出を開始可能である

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

各々を識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行い表示結果を導出する可変表示手段に識別情報の表示結果として予め定められた特定表示結果が導出されたときに、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、

識別情報の可変表示を開始するときに当該識別情報の表示結果を前記特定表示結果とするか否かを決定する開始時決定手段と、

前記開始時決定手段の決定結果に基づいて、前記可変表示手段における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、

前記可変表示パターン決定手段の決定結果に基づいて、識別情報の可変表示を実行する可変表示実行手段と、を備え、

前記可変表示パターンは、前記可変表示手段において識別情報の可変表示が開始されから表示結果を導出する以前に一旦仮停止表示させてから識別情報の可変表示を再開する再可変表示を所定回実行することに対応した再可変表示パターンに決定可能であって、

前記開始時決定手段の決定結果に基づいて、前記再可変表示パターンに基づく連続した複数回の識別情報の可変表示に渡って予告演出を実行する予告演出実行手段を備え、

前記予告演出実行手段は、前記複数回の識別情報の可変表示において、第1予告演出を実行するパターンと、当該第1予告演出よりも前記特定表示結果となる割合が高い第2予告演出を実行するパターンと、前記第1予告演出を実行した後に前記第2予告演出を実行するパターンと、のいずれかのパターンで前記予告演出を実行可能であるとともに、

前記第1予告演出の演出態様は複数あり、

前記予告演出実行手段は、

前記第1予告演出の演出態様に応じて、前記第1予告演出を実行した後に前記第2予告演出を実行するパターンで前記予告演出が実行される割合が異なるように、前記予告演出を実行し、

前記第1予告演出を実行した後に前記第2予告演出を実行するパターンで前記予告演出を実行する場合、複数のタイミングにおいて前記第2予告演出を開始可能である

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 3】

前記保留記憶手段に記憶される前記保留情報が増加したことを示す保留増加情報と、前記開始前判定手段による判定結果を示す判定結果情報と、を前記予告演出実行手段に通知する情報通知手段をさらに備える

ことを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

上記目的を達成するため、本発明の遊技機は、

(1)遊技領域に設けられた始動領域(例えば普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口や普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口など)を遊技媒体(例えば遊技球など)が通過したことに基づいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行い表示結果を導出する可変表示手段(例えば第1、第2特別図柄表示装置4A、4Bや画像表示装置5など)に識別情報の表示結果として予め定められた特定表示結果(例えば大当たり図柄となる確定特別図柄や大当たり組合せとなる確定飾り図柄など)が導出されたときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態(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、前記始動領域を遊技媒体が通過したにもかかわらず未だ開始されていない識別情報の可変表示について、前記特定表示結果とするか否かを決定するための情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段(例えば第1、第2

特図保留記憶部 151A、151Bなど)と、識別情報の可変表示を開始するときに前記保留記憶手段から読み出した保留情報に基づいて、当該識別情報の表示結果を前記特定表示結果とするか否かを決定する開始時決定手段(例えばステップS240の処理を実行するCPU103など)と、前記開始時決定手段の決定結果に基づいて、識別情報の可変表示を実行する可変表示実行手段(例えばステップS240の処理を実行した後、ステップS112、S113の処理を実行するCPU103など)と、前記始動領域を遊技媒体が通過したことにに基づいて、前記特定表示結果となるか否かを前記開始時決定手段による決定前に判定する開始前判定手段(例えばステップS212の入賞時乱数値判定処理を実行するCPU103など)と、前記開始前判定手段による判定に基づいて、前記保留記憶手段に記憶されている前記保留情報に基づく識別情報の可変表示が実行される前の連続した複数回の識別情報の可変表示に渡って予告演出を実行する予告演出実行手段(例えばステップS710の処理に基づきステップS603の処理を実行する演出制御用CPU120など)と、を備え、前記予告演出実行手段は、前記複数回の識別情報の可変表示において、第1予告演出を実行するパターン(例えば先読み予告パターンSYP1-1やSYP1-2など)と、当該第1予告演出よりも前記特定表示結果となる割合が高い第2予告演出を実行するパターン(例えば先読み予告パターンSYP2-1など)と、前記第1予告演出を実行した後に前記第2予告演出を実行するパターン(例えば先読み予告パターンSYP3-1など)と、のいずれかのパターンで前記予告演出を実行可能であるとともに、前記第1予告演出の演出態様は複数あり、前記予告演出実行手段は、前記第1予告演出の演出態様に応じて、前記第1予告演出を実行した後に前記第2予告演出を実行するパターンで前記予告演出が実行される割合が異なる(例えば、チャンス目Aが停止する停止図柄予告が実行された場合には、背景変化予告が実行される場合があるが、チャンス目Bが停止する停止図柄予告が実行された場合には、背景変化予告が実行されない)ように、前記予告演出を実行し、前記第1予告演出を実行した後に前記第2予告演出を実行するパターンで前記予告演出を実行する場合、複数のタイミングにおいて前記第2予告演出を開始可能であることを特徴とする。

このような構成によれば、第1予告演出が開始された場合でも、その演出態様によって第2予告演出に移行することへの期待感を抱かせることができ、遊技の興趣が向上する。

上記(1)の遊技機において、前記保留記憶手段に記憶される前記保留情報が増加したことを示す保留増加情報と、前記開始前判定手段による判定結果を示す判定結果情報と、を前記予告演出実行手段に通知する情報通知手段をさらに備えるようにしてもよい。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

また、上記目的を達成するため、本発明の他の遊技機は、

(2)各々を識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行い表示結果を導出する可変表示手段(例えば第1、第2特別図柄表示装置4A、4Bや画像表示装置5など)に識別情報の表示結果として予め定められた特定表示結果(例えば大当たり図柄となる確定特別図柄や大当たり組合せとなる確定飾り図柄など)が導出されたときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態(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、識別情報の可変表示を開始するときに当該識別情報の表示結果を前記特定表示結果とするか否かを決定する開始時決定手段(例えばステップS240の処理を実行するCPU103など)と、前記開始時決定手段の決定結果に基づいて、前記可変表示手段における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(例えばステップS111の処理を実行するCPU103など)と、前記可変表示パターン決定手段の決定結果に基づいて、識別情報の可変表示を実行する可変表示実行手段(例えばステップS111の処理を実行した後、ステップS112、S113の処理を実行するCPU1

03など)と、を備え、前記可変表示パターンは、前記可変表示手段において識別情報の可変表示が開始されてから表示結果を導出する以前に一旦仮停止表示させてから識別情報の可変表示を再開する再可変表示を所定回実行することに対応した再可変表示パターン(例えば、図34に示す変動パターンP A 3 - 1、P A 4 - 1 ~ P A 4 - 4、P B 3 - 1 ~ P B 3 - 4)に決定可能であって、前記開始時決定手段の決定結果に基づいて、前記再可変表示パターンに基づく連続した複数回の識別情報の可変表示に渡って予告演出を実行する予告演出実行手段(例えばステップS 6 1 2の処理に基づきステップS 1 7 2の処理を実行する演出制御用CPU120など)を備え、前記予告演出実行手段は、前記複数回の識別情報の可変表示において、第1予告演出を実行するパターン(例えば擬似連予告パターンYP 1 - 1やYP 1 - 2など)と、当該第1予告演出よりも前記特定表示結果となる割合が高い第2予告演出を実行するパターン(例えば擬似連予告パターンYP 2 - 1など)と、前記第1予告演出を実行した後に前記第2予告演出を実行するパターン(例えば擬似連予告パターンYP 3 - 1など)と、のいずれかのパターンで前記予告演出を実行可能であるとともに、前記第1予告演出の演出態様は複数あり、前記予告演出実行手段は、前記第1予告演出の演出態様に応じて、前記第1予告演出を実行した後に前記第2予告演出を実行するパターンで前記予告演出が実行される割合が異なるように、前記予告演出を実行し(例えば、チャンス目Aが停止する停止図柄予告が実行された場合には、背景変化予告が実行される場合があるが、チャンス目Bが停止する停止図柄予告が実行された場合には、背景変化予告が実行されない)、前記第1予告演出を実行した後に前記第2予告演出を実行するパターンで前記予告演出を実行する場合、複数のタイミングにおいて前記第2予告演出を開始可能であることを特徴とする。

このような構成によれば、第1予告演出が開始された場合でも、その演出態様によって第2予告演出に移行することへの期待感を抱かせることができ、遊技の興奮が向上する。