

【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12月25日 (2014.12.25)

【公開番号】特開2014-212962(P2014-212962A)

【公開日】平成26年11月17日 (2014.11.17)

【年通号数】公開・登録公報2014-063

【出願番号】特願2013-92641(P2013-92641)

【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11日 (2014.9.11)

【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】

第 1 始動条件が成立したことに基づいて第 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第 2 始動条件が成立したことに基づいて第 2 識別情報の可変表示を行い、有利条件が成立したときに遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記第 1 始動条件が成立したにもかかわらず未だ開始されていない第 1 識別情報の可変表示と前記第 2 始動条件が成立したにもかかわらず未だ開始されていない第 2 識別情報の可変表示とについて、保留記憶として記憶可能な保留記憶手段と、

前記第 1 始動条件が成立したことに基づく第 1 識別情報の可変表示よりも前記第 2 始動条件が成立したことに基づく第 2 識別情報の可変表示を優先して実行する可変表示制御手段と、

前記有利状態とするか否かを決定する決定手段と、

前記第 1 始動条件または前記第 2 始動条件が成立したことに基づいて、前記有利状態となるか否かを、前記決定手段による決定前に判定する事前判定手段と、

前記事前判定手段の判定結果に基づいて判定対象となった第 1 識別情報の可変表示または第 2 識別情報の可変表示が開始される以前に先読み演出を実行する先読み演出実行手段と、

状態移行条件が成立したことにより通常状態とは異なる特別状態に制御する状態制御手段と、

前記第 1 始動条件または前記第 2 始動条件が成立したことに基づいて、いずれの始動条件が成立したかを特定可能な成立始動条件特定データと、前記特別状態に制御されているか否かを特定可能な特別状態特定データと、を用いて演算を行う演算手段と、を備え、

前記先読み演出実行手段は、前記演算手段による演算結果が特定結果である場合に、当該演算の対象となった保留記憶に対応する前記先読み演出を実行可能であるとともに、前記通常状態に制御されているか前記特別状態に制御されているかに応じて異なる割合で前記先読み演出を実行する、

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 】

(1) 上記目的を達成するため、本発明の第 1 の観点に係る遊技機は、

第 1 始動条件が成立したことに基づいて第 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第 2 始動条件が成立したことに基づいて第 2 識別情報の可変表示を行い、有利条件が成立した（例えば大当り図柄などが導出表示されるなど）ときに遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機 1 など）であって、

前記第 1 始動条件が成立したにもかかわらず未だ開始されていない第 1 識別情報の可変表示と前記第 2 始動条件が成立したにもかかわらず未だ開始されていない第 2 識別情報の可変表示とについて、保留記憶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 1 5 1 A や第 2 特図保留記憶部 1 5 1 B ）と、

前記第 1 始動条件が成立したことに基づく第 1 識別情報の可変表示よりも前記第 2 始動条件が成立したことに基づく第 2 識別情報の可変表示を優先して実行する可変表示制御手段（例えばステップ S 1 1 0 の処理に基づいて可変表示を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 など）と、

前記有利状態とするか否かを決定する決定手段と、

前記第 1 始動条件または前記第 2 始動条件が成立したことに基づいて、前記有利状態となるか否かを、前記決定手段による決定以前に判定する事前判定手段（例えばステップ S 2 4 0 の処理を実行する C P U 1 0 3 など）と、

前記事前判定手段の判定結果に基づいて判定対象となった第 1 識別情報の可変表示または第 2 識別情報の可変表示が開始される以前に先読み演出を実行する先読み演出実行手段（例えばステップ S 1 6 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、

状態移行条件が成立したことにより通常状態とは異なる特別状態に制御する状態制御手段（例えば大当り遊技状態の終了後に時短制御を行う遊技状態に移行する C P U 1 0 3 など）と、

前記第 1 始動条件または前記第 2 始動条件が成立したことに基づいて、いずれの始動条件が成立したかを特定可能な成立始動条件特定データ（例えば始動口入賞指定値など）と、前記特別状態に制御されているか否かを特定可能な特別状態特定データ（例えば時短フラグなど）と、を用いて演算を行う演算手段（例えばステップ S 7 0 7 の処理を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 など）と、を備え、

前記先読み演出実行手段は、前記演算手段による演算結果が特定結果である場合、当該演算の対象となった保留記憶に対応する前記先読み演出を実行可能である（例えばステップ S 7 0 8 にて演出結果が「0」でない場合ステップ S 7 0 9 の処理を実行するなど）とともに、前記通常状態に制御されているか前記特別状態に制御されているかに応じて異なる割合で前記先読み演出を実行する、

ことを特徴とする。

【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 9

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 0 9 】

(2) 上記 (1) の遊技機において、

前記第 1 始動条件または前記第 2 始動条件が成立したときに、前記第 1 可変表示手段または前記第 2 可変表示手段における第 1 識別情報または第 2 識別情報の可変表示パターンを決定するための可変表示決定用乱数（例えば変動パターン種別決定用の乱数値 M R 3、

変動パターン決定用の乱数値MR4などを抽出する乱数抽出手段と、

前記保留記憶手段に記憶される保留記憶の数と、前記可変表示決定用乱数の値と、複数種類の前記可変表示パターンに割り振られ前記可変表示決定用乱数と比較される判定値と、に基づいて前記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S269、S270の処理を実行するCPU103など）と、

先読み演出を実行可能であることを示す第1コマンドと先読み予告の実行を制限することを示す第2コマンドのいずれかのコマンドを送信する先読みコマンド送信手段（例えば先読み予告演出の実行を制限するコマンドまたは先読み予告を実行可能である旨を示すコマンドを送信するCPU103など）と、をさらに備え、

複数種類の前記可変表示パターンのうち特定の可変表示パターンに対する前記判定値は、第1識別情報または第2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に記憶される保留記憶の数に応じて、異なるように設定されており（例えば保留記憶数に応じて変動パターンが異なるなど）、

前記コマンド先読みコマンド送信手段は、前記可変表示決定用乱数の値が保留記憶の数に関わらず共通の前記判定値と比較される値である場合に、前記第1コマンドを送信し、前記可変表示決定用乱数の値が前記第1保留記憶または前記第2保留記憶の数に応じて異なる判定値と比較される値である場合に、前記第2コマンドを送信し（例えば変動パターンが「可変」である場合には、先読み予告演出の実行を制限するコマンドを送信し、「固定」である場合には先読み予告を実行可能である旨を示すコマンドを送信するなど）、

前記先読み演出実行手段は、前記第1コマンド及び前記第2コマンドに基づいて前記先読み予告演出を実行する（例えば先読み予告演出の実行を制限するコマンドまたは先読み予告を実行可能である旨を示すコマンドに基づいて先読み予告演出を実行するなど）、

ようにしてもよい。

【**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】

（3）上記（1）または（2）の遊技機において、

第1識別情報または第2識別情報の可変表示を開始するときに、第1識別情報または第2識別情報の可変表示に対応して実行される第1演出の実行態様（例えば、ノーマルリーチやスーパーリーチなど）と、第1識別情報または第2識別情報の可変表示に対応して実行され、前記第1演出とは異なる第2演出の実行態様（例えば、滑りや擬似連の演出など）とを決定する開始時決定手段（例えばステップS110、S111の処理を実行するCPU103など）と、

先読み演出を実行可能であることを示す第1コマンドと先読み予告の実行を制限することを示す第2コマンドのいずれかのコマンドを送信する先読みコマンド送信手段（例えば先読み予告演出の実行を制限するコマンドまたは先読み予告を実行可能である旨を示すコマンドを送信するCPU103など）と、

前記開始時決定手段により決定された前記第2演出の実行態様を示す第2開始時演出コマンド（例えば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第1演出の実行態様を示す第1開始時演出コマンド（例えば後変動パターン指定コマンド）とを送信する演出態様コマンド送信手段（例えばステップS111にてコマンドの送信設定を行うCPU103など）と、

前記演出態様コマンド送信手段から送信される前記第2開始時演出コマンドと前記第1開始時演出コマンドにもとづく演出を実行する可変表示中演出制御手段（例えばステップS172の処理を実行する演出制御用CPU120など）と、をさらに備え、

前記事前判定手段は、前記第1始動条件または前記第2始動条件が成立したことに基^レく第1識別情報または第2識別情報の可変表示における前記第1演出の実行態様および前

記第2演出の実行態様を判定し（例えばステップS414の処理を実行するなど）、

前記先読みコマンド送信手段は、前記事前判定手段による判定に基づいて、少なくとも前記可変表示中演出制御手段が送信する前記第2開始時演出コマンドと前記第1開始時コマンドに対応する前記第1コマンドを送信し（ステップS413の処理を実行するなど）、

前記先読み演出実行手段は、前記第1コマンド及び前記第2コマンドに基づいて前記先読み予告演出を実行する（例えば先読み予告演出の実行を制限するコマンドまたは先読み予告を実行可能である旨を示すコマンドに基づいて先読み予告演出を実行するなど）、
ようにしてもよい。

【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】

このような構成によれば、実行態様の組合せにより複数の変動パターンを作成できるため、予め全ての変動パターンを用意しておく必要がなく、データ容量を削減することができる。

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0013

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0013】

（4）上記（3）の遊技機において、

前記先読み演出実行手段は、前記先読みコマンド送信手段から前記第1開始時演出コマンドに対応する前記第1コマンドを受信したことにもとづいて前記先読み演出を実行する（例えば演出制御用CPU120がリーチ演出を実行する旨を示すコマンドに基づいて先読み予告演出を実行するか否かを決定するなど）、

ようにしてもよい。

【手続補正7】

【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】

このような構成によれば、第1開始時演出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、先読み予告演出の制御負荷を低減することができる。

【手続補正8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0015

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0015】

（5）上記（1）から（4）のいずれかの遊技機において、

前記有利状態に制御されているか否かを判定する有利状態判定手段（例えばステップS706の処理を実行する演出制御用CPU120など）をさらに備え、

前記先読み演出実行手段は、前記第1始動条件または前記第2始動条件が成立したときに、前記有利状態判定手段が前記有利状態に制御されていると判定した場合、当該成立し

た始動条件に基づく前記先読み演出の実行を制限する（例えばステップS 7 0 6 にて「4」以上である場合にはステップS 7 0 9 の処理をスキップするなど）、
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】0 0 1 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 6】

このような構成によれば、先読み演出と有利状態演出に対する遊技者の興味のバランスを図るとともに、過度の射幸心を抑制することができる。

【手続補正 1 0】

【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】削除

【補正の内容】

【手続補正 1 1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 8

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 1 2】

【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】

（6）上記（1）から（5）のいずれかの遊技機において、

第1識別情報または第2識別情報の可変表示中に実行される演出がそれぞれ異なる複数の演出モードのうち、いずれかの演出モードに制御する演出モード制御手段（例えばステップS 1 7 2 の処理にて背景変化予告を実行する演出制御用CPU 1 2 0 など）をさらに備え、

前記先読み演出実行手段は、前記事前判定手段の判定結果に基づいて、判定対象となった第1識別情報または第2識別情報の可変表示が開始される以前に、前記演出モード制御手段が制御している演出モードとは異なる特別演出モードに移行させる演出を実行する（例えばステップS 7 1 0 にて背景変化予告に決定された後ステップS 1 7 2 の処理にて背景変化予告を実行するなど）、

ようにしてもよい。

【手続補正 1 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 2 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 2 1】

（7）上記（1）から（6）のいずれかの遊技機において、

前記先読み演出実行手段は、前記事前判定手段の判定結果に基づいて、判定対象となった保留記憶の表示態様を通常の表示態様とは異なる特定態様に变化させる演出を実行する（例えばステップS 7 1 5、S 7 1 6 における保留予告を実行するなど）、

ようにしてもよい。