

【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24年5月10日(2012.5.10)

【公開番号】特開2011-115666(P2011-115666A)

【公開日】平成23年6月16日(2011.6.16)

【年通号数】公開・登録公報2011-024

【出願番号】特願2011-66729(P2011-66729)

【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24年3月16日(2012.3.16)

【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】

始動条件が成立した後に開始条件が成立したことに基づいて、各々が識別可能な複数種類の識別情報を可変表示する複数の可変表示部を有する可変表示装置を備え、前記識別情報の可変表示結果が予め定められた特定表示結果となった後に、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、

前記始動条件は成立したが前記開始条件は成立していない可変表示の保留データを記憶する保留記憶手段と、

前記保留記憶手段に記憶される保留データに基づいて、前記特定遊技状態に制御されるか否かを、前記開始条件が成立する以前に判定する事前判定手段と、

前記開始条件の成立に基づいて、前記識別情報の可変表示パターンを複数種類のいずれかに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対応する演出動作を実行する演出実行手段とを備え、

前記演出実行手段は、

前記開始条件が1回成立したことに対応して、全ての前記複数の可変表示部にて前記識別情報の可変表示を開始させてから、全ての前記複数の可変表示部にて前記識別情報を仮停止表示させた後、全ての前記複数の可変表示部にて前記識別情報の再可変表示を開始させる再可変表示動作を所定回実行し、再可変表示された前記識別情報を停止表示させて前記可変表示結果を導出表示させる再可変表示実行手段と、

前記再可変表示実行手段による前記識別情報の可変表示の開始から初回の仮停止表示までの期間及び前記再可変表示を実行中の期間の各々の期間にて、遊技機に設けられている演出装置を用いて第1特殊演出を実行する第1特殊演出実行手段と、

前記保留記憶手段に1の保留データが記憶された後、該1の保留データに基づく前記事前判定手段の判定結果に対応して前記識別情報の可変表示が開始されるまでに行われる前記1の保留データよりも前に記憶された保留データに基づく1回または複数回の可変表示を実行中の期間にて、前記演出装置を用いて前記第1特殊演出と共に通の態様の第2特殊演出を実行する第2特殊演出実行手段とを含む、

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】0011

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0011】

(1) 上記目的を達成するため、本願の請求項に記載の遊技機は、始動条件（例えばステップS201におけるY e sの判定とステップS202におけるN oの判定に基づき、ステップS203～S210の処理が実行されたことなど）が成立した後に開始条件（例えばステップS251にてN oと判定されたことなど）が成立したことに基づいて、各々が識別可能な複数種類の識別情報（例えば飾り図柄など）を可変表示する複数の可変表示部（例えば「左」、「中」、「右」の可変表示部5L、5C、5Rなど）を有する可変表示装置（例えば画像表示装置5など）を備え、前記識別情報の可変表示結果が予め定められた特定表示結果（例えば大当たり組合せの最終停止図柄など）となった後に、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、前記始動条件は成立したが前記開始条件は成立していない可変表示の保留データを記憶する保留記憶手段（例えば特図保留記憶部151など）と、前記保留記憶手段に記憶される保留データに基づいて、前記特定遊技状態に制御されるか否かを、前記開始条件が成立する以前に判定する事前判定手段（例えばCPU103がステップS206にて入賞時特図判定処理を実行する部分など）と、前記開始条件の成立に基づいて、前記識別情報の可変表示パターンを複数種類のいずれかに決定する可変表示パターン決定手段（例えばCPU103がステップS111にて変動パターン設定処理を実行する部分など）と、前記可変表示パターン決定手段の決定結果に対応する演出動作を実行する演出実行手段（例えば演出制御用CPU120がステップS306の演出制御プロセス処理を実行する部分など）とを備え、前記演出実行手段は、前記開始条件が1回成立したことに対応して、全ての前記複数の可変表示部にて前記識別情報の可変表示を開始させてから、全ての前記複数の可変表示部にて前記識別情報を仮停止表示させた後、全ての前記複数の可変表示部にて前記識別情報の再可変表示を開始させる再可変表示動作（例えば「擬似連」の特定演出などを所定回実行し、再可変表示された前記識別情報を停止表示させて前記可変表示結果を導出表示させる再可変表示実行手段（例えば演出制御用CPU120が「擬似連」を含む変動パターンを示す変動パターンコマンドを受信した後、ステップS456の擬似連時仮停止図柄決定処理にて決定した仮停止図柄やステップS436にて決定した演出制御パターンなどに基づき、ステップS152にて飾り図柄変動中処理を実行する部分など）と、前記再可変表示実行手段による前記識別情報の可変表示の開始から初回の仮停止表示までの期間及び前記再可変表示を実行中の期間の各々の期間にて、遊技機に設けられている演出装置を用いて第1特殊演出を実行する第1特殊演出実行手段と、前記保留記憶手段に1の保留データが記憶された後、該1の保留データに基づく前記事前判定手段の判定結果に対応して前記識別情報の可変表示が開始されるまでに行われる前記1の保留データよりも前に記憶された保留データに基づく1回または複数回の可変表示を実行中の期間にて、前記演出装置を用いて前記第1特殊演出と共に通の態様の第2特殊演出を実行する第2特殊演出実行手段とを含む。

【手続補正3】

【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、事前判定手段は、保留記憶手段に記憶される保留データに基づいて、特定遊技状態に制御されるか否かを、開始条件が成立する以前に判定する。そして、再可変表示手段による識別情報の可変表示の開始から初回の仮停止表示までの期間及び再可変表示を実行中の期間の各々の期間にて、遊技機に設けられている演出装置を用い

て第1特殊演出を実行できる。また、保留記憶手段に1の保留データが記憶された後、事前判定手段の判定結果に対応して識別情報の可変表示が開始されるまでに行われる1の保留データよりも前に記憶された保留データに基づく1回または複数回の可変表示を実行中の期間にて、演出装置を用いて第1特殊演出と共に第2特殊演出を実行できる。

【手続補正4】

【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】

(2) 上記(1)の遊技機において、前記演出実行手段は、前記再可変表示動作の進行に伴って所定の再可変表示演出を実行する再可変表示演出実行手段(例えば演出制御用CPU120がステップS502にて決定した演出コードなどに基づき、ステップS152にて飾り図柄変動中処理を実行する部分など)と、前記再可変表示動作を実行可能な可変表示パターンでの識別情報の可変表示中に成立した前記始動条件に対応して前記事前判定手段により前記特定遊技状態に制御される旨の判定がなされたことに基づいて、当該識別情報の可変表示が終了した後に実行される可変表示においても、前記再可変表示演出実行手段によって実行された再可変表示演出を継続させる演出継続実行手段(例えば演出制御用CPU120がステップS504の擬似連続演出設定処理にて決定した演出コードなどに基づき、ステップS152にて飾り図柄変動中処理を実行する部分など)とを含み、さらに、遊技機は、前記保留記憶手段と、前記事前判定手段と、前記可変表示パターン決定手段とを含み、遊技の進行を制御する遊技制御手段(例えば主基板11に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ100のROM101、RAM102、CPU103など)と、前記演出実行手段を含み、前記可変表示装置の表示状態を制御する演出制御手段(例えば演出制御基板12に搭載された演出制御用CPU120、ROM121、RAM122、表示制御部123など)とを備え、前記遊技制御手段は、前記可変表示パターン決定手段によって決定された可変表示パターンを特定可能な可変表示パターンコマンドを、前記演出制御手段に対して送信するコマンド送信手段(例えばCPU103がステップS276での送信設定に基づきステップS17にてコマンド制御処理を実行する部分などを含み、前記演出制御手段は、前記コマンド送信手段からのコマンドに基づき、前記再可変表示演出実行手段によって実行する再可変表示演出を、複数種類のいずれかに決定する再可変表示演出決定手段(例えば演出制御用CPU120がステップS502にて擬似連続演出決定テーブル170を参照して演出コードを決定する部分など)と、前記演出継続実行手段によって継続させる再可変表示演出を、前記再可変表示演出決定手段によって決定された再可変表示演出に対応する演出となるように決定する継続演出決定手段(例えば演出制御用CPU120がステップS554にて擬似連続演出開始テーブル173Aを参照して演出コードを決定する部分や、ステップS559にて擬似連続演出連続設定テーブル173Bを参照して演出コードを決定する部分、あるいは、ステップS561～S564の処理を実行する部分など)とを含んでもよい。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0014

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0014】

このような構成においては、遊技の進行を制御する遊技制御手段とは異なる演出制御手段が、再可変表示演出を複数種類のいずれかに決定する再可変表示演出決定手段と、継続させる再可変表示演出を再可変表示演出決定手段によって決定された再可変表示演出に対応する演出となるように決定する継続演出決定手段とを含んでいる。これにより、遊技制御手段における制御負担を増大させることなく、同一種類の再可変表示演出を継続させて

、遊技の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】

(3) 上記(2)の遊技機において、前記コマンド送信手段は、前記始動条件が成立したことを特定可能な始動指定コマンドとして、当該始動条件の成立に基づく前記事前判定手段の判定結果を特定可能な情報を含んだコマンドを、前記演出制御手段に対して送信し(例えばCPU103がステップS209での送信設定に基づきステップS17にてコマンド制御処理を実行する部分など)、前記演出制御手段は、前記コマンド送信手段からの始動指定コマンドに基づき、前記演出継続実行手段により再可変表示演出を継続させるか否かを決定する再可変表示演出継続決定手段(例えば演出制御用CPU120がステップS403～S413の処理を実行した後に、ステップS553の処理を実行する部分など)を含んでもよい。

【手続補正7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0016

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0016】

このような構成においては、始動条件が成立したことを特定可能な始動指定コマンドに事前判定手段の判定結果を特定可能な情報が含まれており、再可変表示演出継続決定手段が、この始動指定コマンドに基づき、再可変表示演出を継続させるか否かを決定する。これにより、事前判定手段の判定結果を示す専用のコマンドを送信する場合に比べて、演出制御手段に対して送信するために予め用意するコマンドの種類を削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】0017

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0017】

(4) 上記(1)～(3)のいずれかの遊技機において、前記再可変表示演出実行手段は、全ての前記複数の可変表示部にて前記識別情報の可変表示または再可変表示を開始させた後、2つ以上の可変表示部にて前記識別情報を仮停止表示させ、当該仮停止表示した可変表示部の識別情報のうち一部を再可変表示させた後に再度仮停止表示させることにより仮停止表示した識別情報を変更してから、前記再可変表示動作を実行可能としてもよい(例えば演出制御用CPU120がステップS472におけるYesの判定に基づきステップS478～S487の処理を実行した後に、ステップS152にて飾り図柄変動中処理を実行する部分など)。

【手続補正9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0018

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0018】

このような構成においては、2つ以上の可変表示部にて識別情報を仮停止表示させ、仮停止表示した可変表示部の識別情報のうち一部を再可変表示させた後に再度仮停止表示させることにより仮停止表示した識別情報を変更してから、再可変表示動作が実行可能とな

る。これにより、仮停止表示している一部の識別情報が再可変表示したことで、再可変表示動作が実行されることに対する期待感を高め、遊技の興趣を向上させることができる。

【手続補正10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0019

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0019】

(5) 上記(1)～(4)のいずれかの遊技機において、前記演出実行手段は、全ての前記複数の可変表示部にて前記識別情報の可変表示を開始させた後、前記複数の可変表示部のいずれかにて前記識別情報を仮停止表示していないときに、前記再可変表示動作が実行されるか否かを予告する再可変表示継続予告手段を含んでもよい(例えば演出制御用CPU120がステップS503にて擬似連予告設定処理を実行した後に、ステップS152にて飾り図柄変動中処理を実行する部分など)。

【手続補正11】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0020

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0020】

このような構成においては、複数の可変表示部のいずれかにて前記識別情報を仮停止表示していないときに、再可変表示継続予告手段により、再可変表示動作が実行されるか否かが予告される。これにより、再可変表示動作が実行されることに対する期待感を高め、遊技の興趣を向上させることができる。

【手続補正12】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0021

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0021】

(6) 上記(1)～(5)のいずれかの遊技機においては、遊技者にとって有利な第1状態(例えば開放状態など)と遊技者にとって不利な第2状態(例えば閉鎖状態など)とに変化する可変入賞装置(例えば特別可変入賞球装置7など)と、前記特定遊技状態として、前記可変入賞装置を第1期間(例えば29秒など)が経過するまで前記第1状態に変化させる回数が第1回数(例えば「15」など)となる第1特定遊技状態(例えば15ラウンド大当たり状態など)に制御する第1特定遊技状態制御手段(例えばCPU103がステップS260にて大当たり種別を「通常」または「確変」に決定した後、ステップS114～S117の処理を実行する部分など)と、前記特定遊技状態として、前記可変入賞装置を、前記第1期間よりも短い第2期間(例えば0.5秒など)、および、前記第1回数よりも少ない第2回数(例えば「2」など)のうち、少なくともいずれかで前記第1状態に変化させる第2特定遊技状態(例えば2ラウンド大当たり状態など)に制御する第2特定遊技状態制御手段(例えばCPU103がステップS260にて大当たり種別を「突確」に決定した後、ステップS114～S117の処理を実行する部分など)と、前記第2特定遊技状態が終了した後に、前記識別情報の可変表示結果が前記特定表示結果となる確率が前記特定遊技状態とは異なる通常遊技状態時よりも高い高確率状態に制御する遊技状態制御手段(例えばCPU103がステップS260にて大当たり種別を「突確」に決定したことに基づき、ステップS117にて大当たり終了処理を実行した後に、ステップS255の処理を実行する部分など)とを備え、前記事前判定手段は、さらに前記特定遊技状態として前記第1特定遊技状態と前記第2特定遊技状態のいずれに制御されるかを判定し(例えばCPU103がステップS225の処理を実行する部分など)、前記演出継続実行手段

は、前記再可変表示動作を実行可能な識別情報の可変表示中に成立した前記始動条件に対応して前記事前判定手段により前記第1特定遊技状態に制御される旨の判定がなされたことに基づいて、前記再可変演出を継続させ（例えば演出制御用CPU120がステップS553におけるNoの判定に基づき、ステップS554～S557の処理を実行した後に、ステップS152にて飾り図柄変動中処理を実行する部分など）、前記演出実行手段は、前記再可変表示動作を実行可能な識別情報の可変表示中に成立した前記始動条件に対応して前記事前判定手段により前記第2特定遊技状態に制御される旨の判定がなされたことに基づいて、当該識別情報の可変表示が終了した後に実行される可変表示において前記再可変表示演出とは異なる所定の演出を実行する特別演出実行手段（例えば演出制御用CPU120がステップS553におけるYesの判定、ステップS571、S573、S574におけるNoの判定、および、ステップS575におけるYesの判定に基づき、ステップS576、S577の処理を実行した後に、ステップS152にて飾り図柄変動中処理を実行する部分など）を含む。

【手続補正13】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0022

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0022】

このような構成においては、第2特定遊技状態制御手段により第2特定遊技状態に制御されたときに、第1特定遊技状態制御手段により制御される第1特定遊技状態における第1期間よりも短い第2期間、および、第1回数よりも少ない第2回数のうち、少なくともいずれかで可変入賞装置を第1状態に変化させる。そして、再可変表示動作を実行可能な識別情報の可変表示中に成立した始動条件に対応して事前判定手段により第2特定遊技状態に制御される旨の判定がなされたことに基づいて、特別演出実行手段により、その識別情報の可変表示が終了した後に実行される可変表示において再可変表示演出とは異なる所定の演出が実行される。これにより、再可変表示動作を実行可能な識別情報の可変表示が終了した後でも、第2特定遊技状態に制御されることに対する遊技者の期待感を高めるとともに、第1特定遊技状態に制御されるか第2特定遊技状態に制御されるかに応じた多様な演出を実行可能として、遊技の興趣を向上させることができる。