

【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9月10日(2015.9.10)

【公開番号】特開2013-162969(P2013-162969A)

【公開日】平成25年8月22日(2013.8.22)

【年通号数】公開・登録公報2013-045

【出願番号】特願2012-28509(P2012-28509)

【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27年7月23日(2015.7.23)

【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】

可変表示を行い表示結果を導出表示する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に制御可能な遊技機であって、

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可変表示手段を含む演出装置を制御する演出制御手段とを備え、

前記遊技制御手段は、

未だ開始されない可変表示を、保留記憶として記憶する保留記憶手段と、

可変表示を開始するときに、保留記憶に対応する可変表示を所定の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より前に保留記憶に対応する可変表示が前記所定の状態となるか否かを判定する状態判定手段と、

保留記憶が増加したときに保留記憶情報を送信する保留記憶情報送信手段と、

前記状態判定手段の判定結果を示す状態判定結果情報を送信する状態判定結果情報送信手段と、

前記開始時状態決定手段の決定結果を示す開始時決定結果情報を送信する開始時決定結果情報送信手段と、を含み、

前記演出制御手段は、

前記状態判定結果情報にもとづいて、前記所定の状態となる可能性があることを予告する予告演出を、保留記憶に対応する可変表示が行われる前に実行する予告演出実行手段と

、

前記状態判定結果情報の一部を正常に受信することができなかった場合に、当該状態判定結果情報の一部以外の情報にもとづいて決定される前記予告演出の実行を制限する予告演出制限手段と、

前記開始時決定結果情報にもとづいて、可変表示を実行する可変表示実行手段と、を含み、

前記予告演出実行手段は、

前記予告演出として、第 1 予告演出と、該第 1 予告演出よりも前記所定の状態となる可能性が高いことを予告する第 2 予告演出とを実行可能であり、

前記第 1 予告演出を実行した後に前記第 2 予告演出を実行可能であ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、可変表示を行い表示結果を導出表示する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に制御可能な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】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

そこで、本発明は、保留記憶に対応する可変表示が行われる前に予告演出を実行可能な遊技機において、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遊技機を提供することを目的とする。

【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、可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示手段 (例えば、第 1 特別図柄表示器 8 a、第 1 特別図柄表示器 8 b、演出表示装置 9) に特定表示結果 (例えば大当り図柄) 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 (例えば大当り遊技状態) に制御可能な遊技機であって、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 (例えば演出制御コマンド) にもとづいて可変表示手段を含む演出装置 (例えば、スピーカ 27、ランプ・LED 等) 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、未だ開始されない可変表示を、保留記憶として記憶する保留記憶手段 (例えば、RAM 55 における保留記憶バッファ) と、可変表示を開始するときに、保留記憶に対応する可変表示を所定の状態とするか否かを決定する開始時状態決定手段と、開始時状態決定手段の決定より前に保留記憶に対応する可変表示が所定の状態 (例えば、大当りか否か、小当りか否か、大当り種別、スーパーリーチを伴う変動) となるか否かを判定する状態判定手段 (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 S 216 A, S 216 B, S 216 D, S 216 E, S 216 H, S 216 I、およびステップ S 226 A, S 226 B, S 226 D, S 226 E, S 226 H, S 226 I を実行する部分) と、保留記憶が増加したときに保留記憶情報 (例えば、第 1 始動入賞指定コマンド、第 2 始動入賞指定コマンド、合算保留記憶数指定コマンド) を送信する保留記憶情報送信手段 (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 S 217, S 219, S 227, S 229 を実行する部分) と、状態判定手段の判定結果を示す状態判定結果情報 (例えば、入賞時演出図柄指定コマンド、入賞時演出指定コマンド) を送信する状態判定結果情報送信手段 (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 S 216 C, S 216 F, S 216 G, S 216 J, S 216 K、およびステップ S 226 C, S 226 F, S 226 G, S 226 J, S 226 K を実行する部分) と、開始時状態決定手段の決定結果を示す開始時決定結果情報を

送信する開始時決定結果情報送信手段と、を含み、演出制御手段は、状態判定結果情報にもとづいて、所定の状態となる可能性があることを予告する予告演出（例えば、図40、図41参照）を、保留記憶に対応する可変表示が行われる前に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S845A～S845Cを実行する部分）と、状態判定結果情報の一部（例えば、入賞時演出図柄指定コマンドまたは入賞時演出指定コマンドのいずれか）を正常に受信することができなかった場合に、当該状態判定結果情報の一部以外の情報にもとづいて決定される予告演出の実行を制限する予告演出制限手段（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S1002のNのときにステップS1007を実行し、予告演出設定処理の先頭の処理（ステップS1000）にて予告演出制限フラグがセットされているか否かを判定する処理を実行する部分、または、ステップS1012のNのときにステップS1007を実行し、演出図柄変動中処理において予告演出制限フラグがセットされている場合は予告演出を実行しない部分）と、開始時決定結果情報にもとづいて、可変表示を実行する可変表示実行手段と、を含み、予告演出実行手段は、予告演出として、第1予告演出と、該第1予告演出よりも所定の状態となる可能性が高いことを予告する第2予告演出とを実行可能であり、第1予告演出を実行した後に第2予告演出を実行可能であることを特徴とする。そのような構成によれば、状態判定結果情報の一部を正常に受信することができなかった場合は予告演出の実行を制限するので、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、予告演出制限手段は、正規の順序で状態判定結果情報を受信することができなかった場合も（例えば、入賞時演出図柄指定コマンドの後に入賞時演出指定コマンドを受信することができなかった場合）、予告演出の実行を制限する（例えば、ステップS1002において正規の順序でコマンドを受信できなかった場合もコマンドの未受信であると判定する）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、データ化け（コマンド化け）等によって偶然に正規の内容の状態判定結果情報を受信した場合であっても、正規の順序で状態判定結果情報を受信できなかった場合は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】

（手段3）手段1または手段2において、予告演出制限手段は、一の保留記憶にもとづいて送信された状態判定結果情報の一部（例えば、入賞時演出図柄指定コマンドまたは入賞時演出指定コマンドのいずれか）を正常に受信することができなかった場合（例えば、ステップS1002のN）、一の保留記憶にもとづく可変表示が開始されるまで予告演出の実行を制限する（例えば、ステップS1008にてコマンド未受信が生じたときの合算保留記憶数の値を制限期間カウンタにセットし、ステップS820B、S820Cにて変動の開始時に制限期間カウンタの値を減算し、制限期間カウンタの値が0になると予告演出制限フラグをリセットし、予告演出制限フラグがセットされている間、予告演出の決定を行わない（ステップS1000のYの場合はS1006を実行しない）、また、実施の形態2の場合、予告演出制限フラグがセットされているときも予告演出の決定を行うが、演

出図柄変動中処理において予告演出制限フラグがセットされている場合は予告演出を実行しない：なお、一の保留記憶にもとづく可変表示が終了するまで予告演出の実行を制限するようにしてもよい。）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、予告演出の整合がとれなくな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】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、予告演出制限手段は、一の保留記憶にもとづいて送信された状態判定結果情報の一部（例えば、入賞時演出図柄指定コマンドまたは入賞時演出指定コマンドのいずれか）を正常に受信することができなかった場合、一の保留記憶にもとづく可変表示が開始されるまで予告演出の実行を制限し（例えば、ステップS1008にてコマンド未受信が生じたときの合算保留記憶数の値を制限期間カウンタにセットし、ステップS820B、S820Cにて変動の開始時に制限期間カウンタの値を減算し、制限期間カウンタの値が0になると予告演出制限フラグをリセットする）、予告演出実行手段は、予告演出の実行が制限されている期間が経過した後に、予告演出の実行が制限されている期間において受信した保留記憶情報および状態判定結果情報にもとづいて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における図47のステップS1006を実行し、ステップS820Cにて予告演出制限フラグがリセットされた場合、ステップS845C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、予告演出の実行頻度を向上させることができ、遊技の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】0016

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0016】

（手段6）手段1から手段4のうちのいずれかにおいて、予告演出制限手段は、一の保留記憶にもとづいて送信された状態判定結果情報の一部（例えば、入賞時演出図柄指定コマンドまたは入賞時演出指定コマンドのいずれか）を正常に受信することができなかった場合、一の保留記憶にもとづく可変表示が開始されるまで予告演出の実行を制限し（例えば、ステップS1008にてコマンド未受信が生じたときの合算保留記憶数の値を制限期間カウンタにセットし、ステップS820B、S820Cにて変動の開始時に制限期間カウンタの値を減算し、制限期間カウンタの値が0になると予告演出制限フラグをリセットする）、予告演出実行手段は、予告演出の実行が制限されている期間が経過した後に受信した保留記憶情報および状態判定結果情報にもとづいて予告演出を実行可能である（例えば、ステップS1000で予告演出制限フラグがセットされていると判定した場合は、ステップS1006の予告演出を決定する処理を実行せず、予告演出制限フラグがリセットされた後にステップS1006の処理を実行し、ステップS1006の処理にて決定した予告演出をステップS845Cで実行する）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、処理負担やプログラム容量が増大することを防止することができる。