

【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11月13日(2014.11.13)

【公開番号】特開2014-180371(P2014-180371A)

【公開日】平成26年9月29日(2014.9.29)

【年通号数】公開・登録公報2014-053

【出願番号】特願2013-55966(P2013-55966)

【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25日(2014.9.25)

【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】

変動表示演出を行い、有利条件の成立のもとづいて遊技者にとって有利な有利状態に制御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、

変動表示演出における特定演出の実行態様と、変動表示演出における前記特定演出以外の通常演出の実行態様とを決定する決定手段と、

前記決定手段の決定よりも前に、変動表示演出における前記特定演出の実行態様を判定する判定手段と、

前記決定手段により決定された前記通常演出の実行態様を指示する第1コマンドと、前記決定手段により決定された前記特定演出の実行態様を指示する第2コマンドとを送信するコマンド送信手段と、

前記コマンド送信手段から送信される第1コマンドと第2コマンドにもとづいて変動表示演出を制御する演出制御手段と、

前記特定演出の実行態様を示唆する先読み予告演出を実行する先読み予告演出実行手段と、

前記判定手段による判定にもとづいて、少なくとも前記コマンド送信手段が送信する第2コマンドに対応する事前コマンドを送信する事前コマンド送信手段と、

を備え、

前記先読み予告演出実行手段は、前記事前コマンド送信手段から少なくとも第2コマンドに対応する事前コマンドを受信したことにもとづいて前記先読み予告演出を実行するとともに、

未だ開始されていない変動表示演出について保留情報として記憶可能な保留記憶手段をさらに備え、

前記演出制御手段は、

前記決定手段により決定された前記特定演出の実行態様と前記判定手段により判定された前記特定演出の実行態様とが共通であるときには、実行されていた前記先読み予告演出に対応した演出を変動表示演出において実行し、

前記決定手段により決定された前記特定演出の実行態様と前記判定手段により判定された前記特定演出の実行態様とが共通でないときには、実行されていた前記対応した演出を

変動表示演出において実行しない、  
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、変動表示演出を行い、有利条件の成立のもとづいて遊技者にとって有利な有利状態に制御する遊技機に関する。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0005

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0005】

特許文献1に記載の遊技機のように、コマンドを、変動表示演出の前半部分と変動表示演出の後半部分にそれぞれ分けて送信すると、先読み予告演出を実行する場合には、前半部分と後半部分の双方のコマンドを先読みしなければならず、単一のコマンドを使用した場合に比較して、先読み予告演出を実行するための制御負荷が大きくなってしまうという問題があった。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、コマンドとして複数のコマンドを使用しても、先読み予告演出を実行するための制御負荷が大きくなってしまうことのない遊技機を提供することを目的とする。

【手続補正5】

【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】

変動表示演出を行い、有利条件の成立のもとづいて遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり状態）に制御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100のCPU103）と、

変動表示演出における特定演出の実行態様（例えば、ノーマルリーチやスーパーリーチ）と、変動表示演出における前記特定演出以外の通常演出（特別演出）の実行態様（例えば、滑りや擬似連の演出）とを決定する決定手段（例えば、CPU103がステップS110の特別図柄通常処理とステップS111の変動パターン設定処理を実行する部分）と、

前記決定手段の決定よりも前に、変動表示演出における前記特定演出の実行態様を判定する判定手段（例えば、CPU103が入賞時乱数値判定処理を実行する部分）と、

前記決定手段により決定された前記通常演出の実行態様を指示する第1コマンド（前変動パターン指定コマンド）と、前記決定手段により決定された前記特定演出の実行態様を指示する第2コマンド（後変動パターン指定コマンド）とを送信するコマンド送信手段（

例えば、CPU103がステップS266とステップS271aを実行する部分)と、

前記コマンド送信手段から送信される第1コマンドと第2コマンドにもとづいて変動表示演出を制御する演出制御手段(例えば、演出制御用CPU120がステップS75の演出制御プロセス処理を実行する部分)と、

前記特定演出の実行態様を示唆する先読み予告演出を実行する先読み予告演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120がステップS161の先読み予告処理を実行する部分)と、

前記判定手段による判定にもとづいて、少なくとも前記コマンド送信手段が送信する第2コマンドに対応する事前コマンド(例えば、変動カテゴリコマンド)を送信する事前コマンド送信手段(例えば、CPU103がステップS465の処理を実行する部分)と、を備え、

前記先読み予告演出実行手段は、前記事前コマンド送信手段から少なくとも第2コマンドに対応する事前コマンドを受信したことにもとづいて前記先読み予告演出を実行する(例えば、演出制御用CPU120がステップS709を実行することで、変動カテゴリコマンドから特定される変動カテゴリが予告の実行可能カテゴリであることを条件に、予告の実行を決定する)とともに、

未だ開始されていない変動表示演出について保留情報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151A及び第2特図保留記憶部151B)をさらに備え、前記演出制御手段は、

前記決定手段により決定された前記特定演出の実行態様と前記判定手段により判定された前記特定演出の実行態様とが共通であるとき(例えばステップS212の入賞時乱数値判定処理において「リーチ」に対応した変動パターンであると判定され、且つ、実際に開始される変動パターンも「リーチ」に対応した変動パターンであるとき)には、実行されていた前記先読み予告演出に対応した演出を変動表示演出において実行し、

前記決定手段により決定された前記特定演出の実行態様と前記判定手段により判定された前記特定演出の実行態様とが共通でないとき(例えばステップS212の入賞時乱数値判定処理において「リーチ」に対応した変動パターンであると判定されたが、実際に開始される変動パターンは「非リーチ」に対応した変動パターンであるとき)には、実行されていた前記対応した演出を変動表示演出において実行しない、ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2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6】

【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】

本発明の手段1の遊技機は、請求項1に記載の遊技機であって、

前記決定手段は、実行態様として複数の異なる実行態様(例えば、ノーマルリーチやスーパークリーチ)を決定可能であって、前記保留記憶手段に記憶されている保留情報の数に応じて異なった振分けにて各実行態様を決定する(例えば、CPU103が、ステップS283の処理において、異なる保留記憶数に対応付けてMR3の判定値が割り当てられたハズレ後変動パターン判定テーブルを使用して後変動パターンとしてノーマルリーチの後変動パターンとスーパークリーチの後変動パターンとを、保留記憶数に応じて異なる割合にて決定する)とともに、前記特定演出の実行態様のうち、前記先読み予告演出の対象となる実行態様(例えば、スーパークリーチ)については、前記保留記憶手段に記憶されている保留情報の数に係わらない共通の振分けにて決定する(例えば、CPU103が、ステップS283の処理において、いずれの保留記憶数においてもスーパークリーチに対して共通のMR3の判定値が割り当てられたハズレ後変動パターン判定テーブルを使用して後変動パターンを決定する)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、保留記憶手段に記憶されている保留情報の数に応じて異なった振分けにて各実行態様が決定されるため、保留情報の数に応じて実行態様を変化させることができる一方、先読み予告演出の対象となる実行態様については、保留情報の数に係わらない共通の振分けにて決定されるため、保留情報の数が変化することにより先読み予告演出と実際の実行態様とが一致しなくなってしまうことを防止できる。

#### 【手続補正7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

#### 【0009】

本発明の手段2の遊技機は、請求項1または手段1に記載の遊技機であって、

前記決定手段は、前記通常演出の実行態様として、仮停止と再変動とが少なくとも1回は実行される擬似連演出を決定可能（前変動パターンとして擬似連のPF5、PF6、PF9を決定可能）であって、

前記コマンド送信手段は、前記決定手段によって前記通常演出の実行態様として擬似連演出が決定されたときに、該擬似連演出を指示する第1コマンド（例えば、PF5、PF6、PF9を示す前変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記演出制御手段は、受信した第1コマンドにより前記擬似連演出が指示されているときには、予め設定されている複数種類（例えば、早い、中間、遅い）の実行タイミングのうち、1の実行タイミングを決定して該擬似連演出を実行する（例えば、演出制御用CPU120がステップS529f～S531bの処理を実施することで、抽出した乱数値SR1から判定されるタイプ（タイミング）の演出制御パターンをセットして実行する）、ことを特徴としている。

この特徴によれば、決定手段は、擬似連演出の実行タイミングを決定する必要がないので、負荷を軽減できる。

#### 【手続補正8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

【補正方法】変更

【補正の内容】

#### 【0011】

本発明の手段4の遊技機は、請求項1、手段1～手段3のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出制御手段は、前記コマンド送信手段から送信される第1コマンドまたは第2コマンドのいずれか一方を受信できなかったときには、当該受信できなかった第1コマンドまたは第2コマンドに対応する変動表示演出を実行しない（例えば、演出制御用CPU120が、演出図柄の変動開始時にステップS521a～S521bの処理を実施して、後変動パターン受信フラグと前変動パターン受信フラグがセットされていないときには、ステップS522～ステップS534の処理を実施せず、ステップS535の処理のみを実施して処理を終了することで、演出図柄の変動を開始しない）、ことを特徴としている。

この特徴によれば、決定手段にて決定された実行態様とは異なる意図しない実行態様の変動表示演出が実行されてしまうことを防止できる。

#### 【手続補正9】

【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】

## 【 0 0 1 2 】

本発明の手段 5 の遊技機は、手段 4 に記載の遊技機であつて、

前記演出制御手段は、

識別情報（演出図柄）の変動表示演出とともに該識別情報とは異なる特殊識別情報（第 4 図柄）の変動表示演出を実施し（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、ステップ S 1 6 0 の第 4 図柄処理を実行し）、

前記コマンド送信手段から送信される第 1 コマンドまたは第 2 コマンドのいずれかを受信できなかつたときにも、特殊識別情報の変動表示演出を実施する（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が、第 4 図柄処理のステップ S 1 8 1 において、後変動パターン受信フラグと前変動パターン受信フラグのいずれか一方がセットされていれば、第 4 図柄の変動を開始する）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、識別情報の変動表示演出が実施されなくても、特殊識別情報の変動表示演出は実行されるので、決定手段にて決定された実行態様とは異なる意図しない実行態様の変動表示演出が実行されてしまうことを防止しつつ、遊技者に変動表示演出が実施されていることを認識させることができる。

—