

【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28年11月17日 (2016.11.17)

【公開番号】特開2016-144758(P2016-144758A)

【公開日】平成28年8月12日 (2016.8.12)

【年通号数】公開・登録公報2016-048

【出願番号】特願2016-100848(P2016-100848)

【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28年10月3日 (2016.10.3)

【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、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演出を制御する演出制御手段と、
開始条件が成立する以前に、前記有利状態に制御されるか否かを判定する判定手段と、
を備え、
前記遊技制御手段は、
前記開始条件が成立していない可変表示に関する情報を、保留記憶として記憶する保留
記憶手段と、
前記保留記憶手段が記憶する保留記憶が増加したときに、保留記憶情報と、前記有利状
態に制御されるか否かを特定可能な特定情報と、を送信する情報送信手段と、
前記開始条件が成立したときに、前記有利状態に制御するか否かを決定する開始時状態
決定手段と、
を含み、
前記演出制御手段は、
前記有利状態に制御される可能性を予告する予告演出を、前記判定手段による判定の対
象となった可変表示の前記開始条件が成立する以前に実行するか否かを決定する予告演出
決定手段と、
前記予告演出決定手段によって前記予告演出を実行すると決定されたことにもとづいて
、該予告演出を実行する予告演出実行手段と、
前記保留記憶情報は正常に受信したものの前記特定情報を取りこぼした場合に、前記予
告演出を制限する予告演出制限手段と、
前記予告演出とは異なる演出として、複数種類の選択肢を表示する演出を実行する選択
肢表示手段と、
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】0 0 0 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【０００１】

本発明は、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】０００７

【補正方法】変更

【補正の内容】

【０００７】

(１) 上記目的を達成するため、本願の第１の観点に係る遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当たり遊技状態など）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、

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など）と、

前記遊技制御手段からの情報（例えば演出制御コマンドなど）にもとづいて演出（例えば飾り図柄の可変表示など）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など）と、

開始条件が成立する以前に、前記有利状態に制御されるか否かを判定する判定手段（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、

を備え、

前記遊技制御手段は、

前記開始条件が成立していない可変表示に関する情報を、保留記憶として記憶する保留記憶手段（例えば特図保留記憶部１５１Ａ、１５１Ｂ）と、

前記保留記憶手段が記憶する保留記憶が増加したときに、保留記憶情報（例えば第１保留記憶数通知コマンド、第２保留記憶数通知コマンドなど）と、前記有利状態に制御されるか否かを特定可能な特定情報（例えば図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドなど）と、を送信する情報送信手段（例えばステップＳ１７のコマンド制御処理を実行するＣＰＵ１０３など）と、

前記開始条件が成立したときに、前記有利状態に制御するか否かを決定する開始時状態決定手段（例えばステップＳ１１０の特別図柄通常処理を実行するＣＰＵ１０３など）と、

を含み、

前記演出制御手段は、

前記有利状態に制御される可能性を予告する予告演出を、前記判定手段による判定の対象となった可変表示の前記開始条件が成立する以前に実行するか否かを決定する予告演出決定手段と、

前記予告演出決定手段によって前記予告演出を実行すると決定されたことにもとづいて、該予告演出を実行する予告演出実行手段と、

前記保留記憶情報は正常に受信したものの前記特定情報を取りこぼした場合に、前記予告演出を制限する予告演出制限手段と、

前記予告演出とは異なる演出として、複数種類の選択肢を表示する演出を実行する選択肢表示手段（例えばステップＳ５０４やＳ６０７の処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０など）と、

を含む、

ことを特徴とする。

なお、上記（１）の遊技機において、

前記選択肢表示手段が表示する複数種類の選択肢の内容を決定する選択肢決定手段をさらに備える、

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】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

(2) 上記目的を達成するため、本願の第2の観点に係る遊技機は、可変表示を行い、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

する遊技機（例えばパチンコ遊技機1など）であって、

遊技者によって操作可能な操作手段（例えばスティックコントローラ31A及びプッシュボタン31Bなど）と、

複数種類の選択肢を表示する選択肢表示手段（例えばステップS504やS607の処理を実行する演出制御用CPU120など）と、

前記選択肢表示手段により表示された複数種類の選択肢のうちから、遊技者による前記操作手段の操作に応じて選択された選択肢に対応する演出を実行する演出実行手段（例えばステップS506やS610の処理を実行する演出制御用CPU120など）と、

未だ開始されていない可変表示について、所定の上限記憶数の範囲内で保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば特図保留記憶部151A、151B）と、

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た保留記憶に基づいて、前記有利状態に制御されるか否かを決定する決定手段（例えばステップS110の特別図柄通常処理を実行するCPU103など）と、

前記決定手段によって前記有利状態に制御する保留記憶が記憶されているか否かを判定する先読判定手段（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、

を備え、

前記選択肢表示手段は、前記演出実行手段によって複数種類の選択肢のうちの第1選択肢（例えばキャラクタAを指定する選択肢など）に対応する演出（例えばキャラクタAによる演出など）が実行された後、所定の条件が成立したことに基づいて、複数種類の選択肢を再度表示する選択肢再表示手段（例えばステップS607の処理を実行する演出制御用CPU120など）を含み、

前記演出実行手段は、前記選択肢再表示手段によって再度表示された複数種類の選択肢のうちから、遊技者による前記操作手段の操作に応じて、前記第1選択肢とは異なる第2選択肢（例えばキャラクタBを指定する選択肢など）が選択された場合、該第2選択肢に対応する演出（例えばキャラクタBによる演出など）を実行し、

前記選択肢再表示手段は、前記先読判定手段によって前記有利状態とすると決定される保留記憶が記憶されていると判定された場合、該有利状態とすると決定される保留記憶が記憶されていない場合よりも高い割合で、前記第1選択肢を含む複数種類の選択肢（例えば図39（D2）に示す選択画面など）を表示する、

ことを特徴とする。

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

このような構成によれば、有利状態とすると決定される保留記憶が記憶されているか否かに応じて、第1選択肢を含む複数種類の選択肢が表示される割合が異なってくるので、表示される複数種類の選択肢に注目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】 0 0 1 0

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 1 0 】

(3) 上記 (2) の遊技機において、

通常状態であるときに比べて可変表示の表示結果が前記有利状態に制御することを示唆する態様になる確率が向上した高確率状態（例えば確変状態など）に制御する高確率状態制御手段（例えばステップ S 1 7 0 の処理を実行する C P U 1 0 3 など）をさらに備え、

前記選択肢再表示手段は、前記高確率状態制御手段によって前記高確率状態に制御される場合、該高確率状態に制御されない場合よりも高い割合で、前記第 1 選択肢を含む複数種類の選択肢を表示する、

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】 0 0 1 1

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 1 1 】

このような構成によれば、高確率状態に制御されるか否かに応じて、第 1 選択肢を含む複数種類の選択肢が表示される割合が異なるので、表示される複数種類の選択肢に注目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】 0 0 1 2

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 1 2 】

(4) 上記 (2) 又は (3) の遊技機において、

通常状態であるときに比べて可変表示の表示結果が前記有利状態に制御することを示唆する態様になる確率が向上した高確率状態（例えば確変状態など）に制御する高確率状態制御手段（例えばステップ S 1 7 0 の処理を実行する C P U 1 0 3 など）と、

前記有利状態に制御するか否かと前記高確率状態に制御するか否かとを決定する決定手段（例えばステップ S 1 1 0 の特別図柄通常処理を実行する C P U 1 0 3 など）と、

前記有利状態が終了した後、遊技媒体が始動領域に進入する頻度が低い低頻度状態（例えば時短状態ではない状態など）に比べて前記始動領域に進入する頻度が高い高頻度状態（例えば時短状態など）に制御する頻度状態制御手段（例えばステップ S 1 6 8 の処理を実行する C P U 1 0 3 など）と、

前記高頻度状態における可変表示の実行回数を複数の回数のいずれかに決定する継続回数決定手段（例えばステップ S 2 4 4 の処理を実行する C P U 1 0 3 など）と、

前記高頻度状態、および前記高頻度状態から移行した前記低頻度状態において、前記高確率状態である場合と前記通常状態である場合とで共通の演出（例えば確変潜伏演出およびチャンスモードの演出など）を実行する共通演出実行手段（例えばステップ S 8 8 7、S 8 3 3 9 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、

前記継続回数決定手段は、前記高確率状態に制御されるときには、前記高確率状態に制御されない場合に比べて、前記実行回数を高い割合で多い回数に決定し（図 8（e）参照：確変大当りの方が総体的に時短回数が多い）、

前記共通演出実行手段は、前記高確率状態であるときには、前記低頻度状態において、前記有利状態に制御されるまで前記共通の演出を実行し（例えば C P U 1 0 3 がステップ S 8 3 3 8 の処理などを実行し）、前記通常状態であるときには、前記低頻度状態におい

て、前記継続回数決定手段が前記実行回数を多い回数に決定した場合には少ない回数に決定した場合に比べて長い期間に亘って前記共通の演出を実行する（時短回数が多い大当りである場合の方が、総体的にチャンスモード継続回数が多くなる）、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】0013

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0013】

このような構成によれば、高確率状態であるのか通常状態であるのかを把握しづらくする演出を実行する場合に、通常状態であるときにも遊技者の高確率状態に対する期待感を低下させないようにすることができる。

【手続補正 10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0014

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0014】

(5) 上記(2)～(4)のいずれか1つの遊技機において、

第1始動領域（例えば普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口など）を遊技媒体が通過したことに基づいて、可変表示を行い表示結果を導出する第1可変表示手段（例えば第1特別図柄表示装置4Aなど）と、第2始動領域（例えば普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口など）を遊技媒体が通過したことに基づいて、可変表示を行い表示結果を導出する第2可変表示手段（例えば第2特別図柄表示装置4Bなど）と、少なくとも前記保留記憶手段を含み、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など）と、

少なくとも前記選択肢表示手段および前記演出実行手段を含み、前記遊技制御手段からの情報（例えば演出制御コマンドなど）に基づいて可変表示に対応した演出（例えば飾り図柄の可変表示など）を実行する演出装置（例えば画像表示装置5など）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など）と、

を備え、

前記遊技制御手段は、前記保留記憶手段が記憶する保留情報が増加したことを認識可能に保留記憶情報（例えば第1保留記憶数通知コマンド、第2保留記憶数通知コマンドなど）を送信する保留記憶情報送信手段（例えばステップS213の処理に基づきステップS17のコマンド制御処理を実行するCPU103など）と、

前記有利状態に制御されるか否かを特定可能な情報（例えば図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドなど）を送信する送信手段（例えばステップS405、S407、S410、S413の処理に基づきステップS17のコマンド制御処理を実行するCPU103など）とを含み、

前記演出制御手段は、前記始動領域のうち前記第1始動領域と前記第2始動領域とのいずれかを遊技媒体が通過したことに基づき保留情報が増加したかを特定可能な保留記憶情報を正常に受信することができなかつた場合に、前記選択肢再表示手段による前記第1選択肢を含む複数種類の選択肢の表示を制限する演出制限手段（例えばS707の処理によるNoの判定に基づきS731の処理を実行する演出制御用CPU120など）を含んでもよい。

【手続補正 11】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0293

【補正方法】変更

【補正の内容】

【 0 2 9 3 】

次に、当り種別判定用の乱数値 M R 2 を示す数値データを抽出し、図 8 (f) に示す小当り種別判定テーブル 1 3 2 D を用いて、該抽出した当り種別判定用の乱数値 M R 2 と一致する値に対応した種別 (「小当り A 」 、 「小当り B 」 、 「小当り C 」) を、小当りの種別として決定する (ステップ S 2 4 7 2) 。そして、 C P U 5 6 は、決定した小当りの種別を示すデータを R A M 1 0 2 における小当り種別バッファに設定した後 (ステップ S 2 4 7 3) 、ステップ S 2 4 8 に移行する。これら小当り種別バッファには、例えば、小当り種別が 「小当り A 」 の場合には小当り種別を示すデータとして 「 1 2 」 が設定され、小当り種別が 「小当り B 」 の場合には小当り種別を示すデータとして 「 1 3 」 が設定され、小当り種別が 「小当り C 」 の場合には小当り種別を示すデータとして 「 1 4 」 が設定される。

【 手続補正 1 2 】

【 補正対象書類名 】 明細書

【 補正対象項目名 】 0 3 2 2

【 補正方法 】 変更

【 補正の内容 】

【 0 3 2 2 】

大当り終了表示時間を経過していれば (ステップ S 1 6 5 ; Y e s) 、 C P U 1 0 3 は、大当りの種別が通常開放大当りであるか否かを確認する (ステップ S 1 6 6 A) 。具体的には、特別図柄通常処理のステップ S 2 4 5 で大当り種別バッファに設定されたデータが 「 0 1 」 ~ 「 0 8 」 のいずれであるか否かを確認することによって判定できる。通常開放大当りであれば、 C P U 1 0 3 は、ステップ S 1 6 7 に進んで、遊技状態を時短状態に移行させるために時短フラグをセットするとともに、大当りの種別に応じた時短回数 (図 8 参照) を時短回数カウンタ (2 バイト構成) にセットし (ステップ S 1 6 8) 、使用テーブル変更始動回数が使用テーブル変更始動回数カウンタに存在する場合には、該使用テーブル変更始動回数カウンタをリセットした後 (ステップ S 1 6 8 +) 、時短状態指定コマンドを演出制御基板 1 2 に送信する制御を行う (ステップ S 1 6 9) 。

【 手続補正 1 3 】

【 補正対象書類名 】 明細書

【 補正対象項目名 】 0 4 2 3

【 補正方法 】 変更

【 補正の内容 】

【 0 4 2 3 】

図 3 5 に示すように、最後に発生した大当りが 1 0 R 確変大当りである場合には、最後に発生した大当りが通常大当りである場合に比べて、時短状態である期間において、遊技者に期待を持たせるチャンスモード A の演出 (図 3 3 に示す例では 「チャンス大」) が実行されやすい。また、最後に発生した大当りが時短回数 5 0 回の非確変大当りである場合には、最後に発生した大当りが時短回数 3 0 回の非確変大当りである場合に比べて、時短状態である期間において、遊技者に期待を持たせるチャンスモード A の演出が実行されやすい。