

【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29年5月18日(2017.5.18)

【公開番号】特開2015-80634(P2015-80634A)

【公開日】平成27年4月27日(2015.4.27)

【年通号数】公開・登録公報2015-028

【出願番号】特願2013-220294(P2013-220294)

【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29年3月28日(2017.3.28)

【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、未だ開始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可能な保留記憶手段と

、
保留記憶の数に応じた保留表示を表示部に表示する保留表示手段と、
可変表示を開始するときに、当該可変表示に対応する保留表示を可変表示対応表示として所定領域に表示する可変表示対応表示手段と、

前記有利状態に制御されるか否かに応じて、前記所定領域に表示されている前記可変表示対応表示の態様を特定態様に变化させる表示变化手段と、

を備え、

前記表示变化手段は、前記有利状態に制御されるか否かに応じて、複数のタイミングのうちいずれのタイミングで前記特定態様に变化させるかの割合を異ならせ

前記保留表示手段は、保留記憶にもとづく可変表示が開始される前に、前記有利状態に制御されるか否かにもとづいて前記特定態様で保留表示を表示することによって、保留予告を実行し、

前記表示变化手段が可変表示対応表示の態様を前記特定態様に变化させるときと、前記保留表示手段が保留表示の態様を前記特定態様に变化させるときとで、前記有利状態に制御される割合が異なり、

前記複数のタイミングは、可変表示がリーチ状態となる前のタイミング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】

【0 0 0 1】

本発明は、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】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

前記課題を解決するために、本発明の請求項1に記載の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
未だ開始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可能な保留記憶手段と

、
保留記憶の数に応じた保留表示を表示部に表示する保留表示手段と、
可変表示を開始するときに、当該可変表示に対応する保留表示を可変表示対応表示として所定領域に表示する可変表示対応表示手段と、

前記有利状態に制御されるか否かに応じて、前記所定領域に表示されている前記可変表示対応表示の態様を特定態様に变化させる表示变化手段と、

を備え、

前記表示变化手段は、前記有利状態に制御されるか否かに応じて、複数のタイミングのうちいずれのタイミングで前記特定態様に变化させるかの割合を異ならせ

前記保留表示手段は、保留記憶にもとづく可変表示が開始される前に、前記有利状態に制御されるか否かにもとづいて前記特定態様で保留表示を表示することによって、保留予告を実行し、

前記表示变化手段が可変表示対応表示の態様を前記特定態様に变化させるときと、前記保留表示手段が保留表示の態様を前記特定態様に变化させるときとで、前記有利状態に制御される割合が異なり、

前記複数のタイミングは、可変表示がリーチ状態となる前のタイミングを含むことを特徴としている。

また、本発明の手段1の遊技機は、

遊技媒体（例えば、遊技球）が始動領域（例えば、第1始動入賞口13、第2始動入賞口14）を通過した後に、可変表示の開始条件（例えば、保留記憶数が0でない場合であって、第1特別図柄および第2特別図柄の変動表示が実行されていない状態であり、かつ、大当り遊技が実行されていない状態）が成立したことにともづいて識別情報（例えば、第1特別図柄、第2特別図柄、演出図柄）の可変表示を行い、可変表示の表示結果が特定表示結果（例えば、大当り）になったときに遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に制御する遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

遊技媒体が前記始動領域を通過したときに、可変表示の表示結果を前記特定表示結果とするか否かを決定するための数値データを抽出する数値データ抽出手段（例えば、CPU56が始動口スイッチ通過処理のS1216、S1227を実行する部分）と、

遊技媒体が前記始動領域を通過したが前記開始条件が成立していない識別情報の可変表示について、予め設定された記憶可能数（例えば、50）の範囲内において上限を設けることなく、前記数値データ抽出手段により抽出された前記数値データを保留記憶（例えば、第1保留記憶や第2保留記憶）として記憶する保留記憶手段（例えば、第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファ）と、

前記保留記憶の数に応じた保留表示を表示部（例えば、演出表示装置9）に表示する保留表示手段（例えば、演出制御用CPU101が保留表示更新処理のS268を実行する部分）と、

識別情報の可変表示を開始するときに、当該可変表示に対応する保留表示を可変表示対応保留表示（消費保留表示）として所定領域（例えば、消費保留アクティブ表示エリア9F）に表示する可変表示対応保留表示手段（例えば、演出制御用CPU101が演出図柄開始処理のS811、S814、S815を実行した後に保留表示更新処理のS268を実行する部分）と、

当該可変表示の実行中に、可変表示の表示結果が前記特定表示結果になるか否かに応じ

て、前記所定領域に表示されている前記可変表示対応保留表示の態様を特定態様（例えば、「赤」）に変化させる保留表示変化手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１０１が演出図柄変動中処理のＳ８４４ｃまたはＳ８４５ｃを実行する部分）と、

を備え、

前記保留表示変化手段は、可変表示の表示結果が前記特定表示結果になるか否かに応じて、複数のタイミングのうちいずれのタイミングで前記特定態様に変化させるかの割合を異ならせる（例えば、変動表示結果が大当たりとなる場合は、はずれとなる場合よりもリーチ演出中に表示態様が「赤」となる割合が多い）

ことを特徴としている。

これらの特徴によれば、可変表示中に表示される実行中の可変表示に対応する表示に遊技者をより注目させて、遊技の興趣をより向上させることができる。

【手続補正４】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】００１０

【補正方法】変更

【補正の内容】

【００１０】

本発明の手段２の遊技機は、手段１に記載の遊技機であって、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が所定数以上（例えば、１０以上）であるときに特定演出（例えば、通常予告演出Ｃ）を実行する特定演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１０１が演出図柄変動中処理のＳ８５４を実行する部分）を備える

ことを特徴としている。

この特徴によれば、保留記憶の数が所定数以上であるときに特定演出が実行されるので、遊技興趣を向上できる。

【手続補正５】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】００１１

【補正方法】変更

【補正の内容】

【００１１】

本発明の手段３の遊技機は、手段１または手段２に記載の遊技機であって、

前記開始条件が成立したことにともづいて、可変表示の表示結果を前記特定表示結果とするか否かを決定する事前決定手段（例えば、ＣＰＵ５６が特別図柄通常処理のＳ６１及びＳ７３を実行する部分）と、

前記事前決定手段の決定前に、前記保留記憶手段に記憶されている前記保留記憶にもとづく可変表示の表示結果が前記特定表示結果となるか否かを判定する特定判定手段（例えば、ＣＰＵ５６がＳ１２１７、Ｓ１２２８の入賞時判定処理を実行する部分）と、

前記特定判定手段の判定結果に応じて、異なる割合で該特定判定手段の判定対象となった前記保留記憶に対応する前記保留表示を、通常態様（例えば、「青」）と該通常態様とは異なる態様である特別態様（例えば、「黄」や「赤」）で表示する保留予告演出を実行可能な保留予告演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１０１が保留予告処理のＳ６０１１やＳ６０１２を実行した後に保留表示更新処理のＳ２６８を実行することで、保留表示を「黄」や「赤」で表示する部分）と、

をさらに備え、

前記保留表示手段は、前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が規定値以上（例えば、１０以上）であるときには、該規定値以上に対応した特定保留表示（例えば、まとめ保留表示）を表示可能であって、

前記保留予告演出実行手段は、前記保留予告演出において、前記特定保留表示についても前記特別態様で表示することが可能である（例えば、演出制御用ＣＰＵ１０１が保留予告処理のＳ６０１１やＳ６０１２を実行した後に保留表示更新処理のＳ２６４～Ｓ２６８

を実行する部分)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定保留表示を表示することにより、表示可能な保留記憶の数を増やすことが可能となるとともに、これら特定保留表示についても通常態様または特別態様にて表示されるので、遊技機の興趣を向上できる。

【手続補正 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0012

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0012】

本発明の手段4の遊技機は、手段1～手段3のいずれかに記載の遊技機であって、

前記保留表示手段は、前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数が所定数以上（例えば、10以上）であるときには、所定数未満であるときとは異なる位置に保留表示または特定保留表示の少なくとも一方を表示する（例えば、通常保留表示は保留記憶表示エリア18の通常保留表示位置に表示し、まとめ保留表示は通常保留表示位置の上方であるまとめ保留表示位置に表示する）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、保留記憶数に応じた好適な保留表示を行うことができる。

【手続補正 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0013

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0013】

本発明の手段5の遊技機は、手段1～手段4のいずれかに記載の遊技機であって、

前記保留表示変化手段は、前記可変表示対応保留表示の態様変化を前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数に応じて実行する（例えば、演出制御用CPU101は、保留予告処理のS6004において保留記憶表示エリア18にてまとめ保留表示が表示されていると判定した場合は、動表示中のリーチ前とリーチ演出中の少なくともいずれかで消費保留表示の表示態様を変化させる保留予告パターンを、保留記憶表示エリア18にてまとめ保留表示が表示されていないと判定した場合とは異なる割合で決定する）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示対応保留表示の態様変化が保留記憶の数に応じて実行されるので、遊技興趣を向上できる。

【手続補正 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0014

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0014】

本発明の手段6の遊技機は、手段1～手段5のいずれかに記載の遊技機であって、

前記保留表示変化手段は、前記可変表示対応保留表示を、前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶の数に応じた割合にて前記特定態様に変化させる（例えば、変形例において、演出制御用CPU101が、変動開始時に入賞時判定結果記憶バッファに記憶されている保留記憶数に応じて保留予告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、可変表示対応保留表示が特定態様に変化する割合が、保留記憶の数に応じて変化するので、遊技興趣を向上できる。

【手続補正 9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0015

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0015】

本発明の手段7の遊技機は、手段1～手段6のいずれかに記載の遊技機であって、

保留記憶にもとづいて開始される可変表示の表示結果が前記特定表示結果になるか否かを当該可変表示が開始される前に判定する保留判定手段（例えば、CPU56が、入賞時判定処理のS220、223を実行する部分）を備え、

前記保留表示手段は、当該可変表示が開始される前に、前記保留判定手段により前記特定表示結果になると判定された場合と前記特定表示結果にならないと判定された場合とで、異なる割合で特定態様で保留表示を表示する（例えば、まとめ保留表示無しで大当りの場合に用いられる保留予告演出決定テーブルでは、まとめ保留表示無しではずれの場合に用いられる保留予告演出決定テーブルに比べて、始動入賞時に保留表示の表示態様が「赤」になる保留予告パターンに多くの判定値が割り当てられている）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示が開始される前においても保留表示に遊技者を注目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】0016

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0016】

本発明の手段8の遊技機は、手段1～手段7のいずれかに記載の遊技機であって、

前記保留表示手段は、保留記憶にもとづく可変表示が開始される前に、複数の態様（例えば、「青」、「黄」、「赤」）のうちのいずれかの態様で保留表示を表示し、前記保留表示変化手段は、可変表示が開始される前の保留表示の態様に応じて、実行中の可変表示に対応する保留表示の態様を変化させる割合を異ならせる（例えば、変動表示前の保留表示の表示態様が「黄」である場合に比べて、「青」である場合のほうが高い割合で変動表示開始後に消費保留表示の態様に変化する）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示が開始される前においても保留表示に遊技者を注目させることができる。

【手続補正11】

【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】

本発明の手段9の遊技機は、手段1～手段8のいずれかに記載の遊技機であって、

前記保留表示変化手段は、前記表示部に所定画像を表示し、前記所定領域に表示されている実行中の可変表示に対応する保留表示に当該所定画像が作用することによって当該実行中の可変表示に対応する保留表示の態様を変化するような表示演出を行い（図23[左側]（C）、図23[右側]（E））、保留表示の態様を変化させるタイミングに関わらず、共通のタイミングで所定画像（例えば、キャラクタ画像9a）の表示を開始する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定画像が表示されることによって遊技者の期待感を高めることができるとともに、実行中の可変表示に対応する保留表示の態様を変化させるタイミングが所定画像によって容易に把握されることが防止される。

【手続補正 12】

【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】

本発明の手段10の遊技機は、手段1～手段9のいずれかに記載の遊技機であって、

前記保留表示手段は、保留記憶にもとづく可変表示が開始される前に、可変表示の表示結果が前記特定表示結果になる期待度に応じた態様で保留表示を表示することによって、可変表示開始前保留予告を実行し（例えば、まとめ保留表無しで大当りの場合に使用される保留予告演出決定テーブルでは、まとめ保留表示無しでスーパーリーチはずれの場合に使用される保留予告演出決定テーブルに比べて、始動入賞時に保留表示の表示態様が「赤」になるパターンに多くの判定値が割り合てられている）、

所定演出（例えば、通常予告演出やスーパーリーチ演出）を実行する所定演出実行手段（例えば、演出制御用CPU101が演出図柄変動中処理のS841～S843、S853を実行する部分）と、

前記所定演出実行手段が前記所定演出を演出実行しているとき（例えば、演出制御用CPU101がS854において通常予告演出の実行タイミングと判定してからS858において通常予告演出の終了タイミングと判定するまでの間、演出制御用CPU101がS855においてスーパーリーチの開始タイミングと判定してからS859においてスーパーリーチの終了タイミングだと判定するまでの間）に、前記可変表示開始前保留予告の実行を制限する制限手段（例えば、演出制御用CPU101がS856を実行する部分）と、

を備える

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出が把握されづらくなることが防止され、所定演出の効果を阻害しないようにすることができる。

【手続補正 13】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0060

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0060】

また、ゲートスイッチ32a、第1始動口スイッチ13a、第2始動口スイッチ14a、カウントスイッチ23、入賞口スイッチ29a、30a、33a、39aからの検出信号を遊技制御用マイクロコンピュータ560に与える入力ドライバ回路58も主基板31に搭載されている。また、可変入賞球装置15を開閉するソレノイド16、および大入賞口を形成する特別可変入賞球装置20を開閉するソレノイド21を遊技制御用マイクロコンピュータ560からの指令に従って駆動する出力回路59も主基板31に搭載されている。

【手続補正 14】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0092

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0092】

タイマ割込が発生すると、CPU56は、図3に示すS20～S34のタイマ割込処理を実行する。タイマ割込処理において、まず、電源断信号が出力されたか否か（オン状態になったか否か）を検出する電源断検出処理を実行する（S20）。電源断信号は、例えば電源基板に搭載されている電源監視回路が、遊技機に供給される電源の電圧の低下を検

出した場合に出力する。そして、電源断検出処理において、CPU 56は、電源断信号が出力されたことを検出したら、必要なデータをバックアップRAM領域に保存するための電力供給停止時処理を実行する。次いで、入力ドライバ回路58を介して、ゲートスイッチ32a、第1始動口スイッチ13a、第2始動口スイッチ14aおよびカウントスイッチ23の検出信号を入力し、それらの状態判定を行う（スイッチ処理：S21）。

【手続補正15】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0134

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0134】

図10は、遊技制御用マイクロコンピュータ560（具体的には、CPU 56）が実行する特別図柄プロセス処理（S26）のプログラムの一例を示すフローチャートである。上述したように、特別図柄プロセス処理では第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bおよび大入賞口を制御するための処理が実行される。特別図柄プロセス処理において、CPU 56は、第1始動入賞口13に遊技球が入賞したことを検出するための第1始動口スイッチ13aまたは第2始動入賞口14に遊技球が入賞したことを検出するための第2始動口スイッチ14aがオンしていたら、すなわち、第1始動入賞口13または第2始動口14への始動入賞が発生していたら、第1始動口スイッチ通過処理を実行する（S311、S312）。そして、S300～S307のうちのいずれかの処理を行う。

【手続補正16】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0335

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0335】

尚、本実施の形態では、S504a～S504cにおいて、保留記憶表示エリア18においてまとめ保留表示が表示中であるか否かに応じて、通常予告演出として実行する演出種別の決定割合を異ならせているが、本発明はこれに限定されるものではなく、S504a～S504cでは、消費保留アクティブ表示エリア9Fにおいて消費保留表示としてまとめ保留表示が表示中であるか否かに応じて、通常予告演出として実行する演出種別の決定割合を異ならせるようにしても良い。