

【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1月22日(2015.1.22)

【公開番号】特開2014-223534(P2014-223534A)

【公開日】平成26年12月4日(2014.12.4)

【年通号数】公開・登録公報2014-066

【出願番号】特願2014-152823(P2014-152823)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】

【提出日】平成26年11月20日(2014.11.20)

【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】

可変表示の開始を許容する可変表示の開始条件の成立にもとづいて、可変表示を行い表示結果を導出表示する第1可変表示手段または第2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移行させる遊技機であって、

遊技の進行を制御する遊技制御手段と、

前記遊技制御手段からの情報にもとづいて前記第1可変表示手段および前記第2可変表示手段における可変表示に対応した演出識別情報の可変表示を制御する演出制御手段と、を備え、

前記遊技制御手段は、

演出識別情報の可変表示パターンを決定するための可変表示決定用乱数を抽出する抽出手段と、

前記開始条件が成立していない前記第1可変表示手段における可変表示について、前記抽出手段が抽出した前記可変表示決定用乱数を所定の上限数を限度に保留記憶として記憶する第1保留記憶手段と、

前記開始条件が成立していない前記第2可変表示手段における可変表示について、前記抽出手段が抽出した前記可変表示決定用乱数を所定の上限数を限度に保留記憶として記憶する第2保留記憶手段と、

前記開始条件が成立したにもとづいて、前記有利状態に移行させるか否かを表示結果の導出表示以前に決定する事前決定手段と、

前記事前決定手段の決定結果と、前記開始条件が成立したときの保留記憶数と、前記抽出手段により抽出された前記可変表示決定用乱数の値と、判定値とともにとづいて、可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段と、

前記第1保留記憶手段または前記第2保留記憶手段が記憶する保留記憶が増加したことと判定情報とを特定可能に情報を送信する情報送信手段と、を含み、

前記可変表示パターン決定手段による決定前に、前記有利状態に移行させるか否かを判定するとともに、前記抽出手段により抽出された前記可変表示決定用乱数の値と、判定値とともにとづいて、可変表示パターンが特定可変表示パターンとなるか否かを判定する判定手段を備え、

前記第1可変表示手段における可変表示より、前記第2可変表示手段における可変表示を優先して実行し、

前記演出制御手段は、

前記判定手段によって前記有利状態に移行させると判定されたことまたは前記特定可変表示パターンとなると判定されたことが特定された場合に、当該判定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、特定演出を実行可能である特定演出実行手段と、

前記判定情報を特定可能な情報を受信した場合であっても、保留記憶が増加したことを特定可能な情報を受信できなかった場合には、前記特定演出の実行を制限可能な特定演出制限手段と、を含み、

前記特定可変表示パターンに対応した判定値のうちの少なくとも一部は、前記開始条件が成立したときの保留記憶数にかかわらず、同一判定値が設定され、

前記判定手段は、前記抽出手段により抽出された前記可変表示決定用乱数の値が同一判定値と合致するか否かを判定することによって、前記特定可変表示パターンとなるか否かを判定する

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、可変表示の開始を許容する可変表示の開始条件の成立にもとづいて、可別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する第1可変表示手段または第2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移行させる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、可変表示を実行する前に特定演出が実行可能な遊技機において、遊技者の射幸心を過度に煽りすぎない健全な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、可変表示の開始を許容する可変表示の開始条件の成立(例えば、第1特別図柄および第2特別図柄のいずれの可変表示も実行されておらず、かつ大当たり遊技状態でもないこと)にもとづいて、可変表示を行い表示結果を導出表示する第1可変表示手段(例えば、第1特別図柄表示器8a)または第2可変表示手段(例えば、第2特別図柄表示器8b)に特定表示結果(例えば、大当たり図柄)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、大当たり遊技状態)に移行させる遊技機であって、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560)と、遊技制御手段からの情報にもとづいて第1可変表示手段および第2可変表示手段における可変表示に対応した演出識別情報の可変表示(例えば、演出図柄の変動表示)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、演出識別情報の可変表示パターンを決定するための可変表示決定用乱

数を抽出する抽出手段（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S1214A, S1214Bを実行する部分）と、開始条件が成立していない第1可変表示手段における可変表示について、抽出手段が抽出した可変表示決定用乱数を所定の上限数（例えば、4）を限度に保留記憶として記憶する第1保留記憶手段（例えば、図21に示す第1保留記憶バッファ）と、開始条件が成立していない第2可変表示手段における可変表示について、抽出手段が抽出した可変表示決定用乱数を所定の上限数（例えば、4）を限度に保留記憶として記憶する第2保留記憶手段（例えば、図21に示す第2保留記憶バッファ）と、開始条件が成立したこともとづいて、有利状態に移行させるか否かを表示結果の導出表示以前に決定する事前決定手段と、事前決定手段の決定結果と、開始条件が成立したときの保留記憶数と、抽出手段により抽出された可変表示決定用乱数の値と、判定値とともにとづいて、可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段と、第1保留記憶手段または第2保留記憶手段が記憶する保留記憶が増加したことと判定情報を特定可能に情報を送信する情報送信手段（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S1218A, S1219A, S1218B, S1219Bを実行する部分）と、を含み、可変表示パターン決定手段による決定前に、有利状態に移行させるか否かを判定するとともに、抽出手段により抽出された可変表示決定用乱数の値と、判定値とともにとづいて、可変表示パターンが特定可変表示パターンとなるか否かを判定する判定手段を備え、第1可変表示手段における可変表示より、前第2可変表示手段における可変表示を優先して実行し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、ステップS52でNのときステップS53を実行した後に、ステップS108, S121, S1125, S1126, S1128, S3201～S3204を実行する）、演出制御手段は、判定手段によって有利状態に移行させると判定されたことまたは特定可変表示パターンとなると判定されたことが特定された場合に、当該判定対象となった可変表示の開始条件が成立する以前に、特定演出を実行可能である特定演出実行手段（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S6017, S6018, S8108を実行する部分）と、判定情報を特定可能な情報を受信した場合であっても、保留記憶が増加したことを特定可能な情報を受信できなかった場合には、特定演出の実行を制限可能な特定演出制限手段（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S6004で保留記憶数加算指定コマンドを取りこぼしてNと判定したときにステップS6033を実行して先読み予告設定制限期間を開始し、ステップS8002でYのときにステップS8005を実行して先読み予告設定制限期間を終了する部分）と、を含み、特定可変表示パターンに対応した判定値のうちの少なくとも一部は、開始条件が成立したときの保留記憶数にかかわらず、同一判定値が設定され、判定手段は、抽出手段により抽出された可変表示決定用乱数の値が同一判定値と合致するか否かを判定することによって、特定可変表示パターンとなるか否かを判定することを特徴とする。そのような構成により、判定手段の判定結果を特定可能な情報を場合であっても、保留記憶が増加したことを特定可能な情報を受信できなかった場合には、特定演出の実行を制限可能であるので、遊技者の射幸心を過度に煽ってしまう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、特定演出実行手段は、高頻度状態に制御されていないときは、第1可変表示手段における可変表示に対応した演出が所定の状態となる可能性を予告する特定演出を実行し（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS8008でNのときには、ステップS6009AでYの場合にのみステップS6009Bに移行し先読み予告演出を設定して、ステップS8108を実行可能である）、高頻度状態に制御されているときには、第2可変表示手段における可変表示に対応した演出が所定

の状態となる可能性を予告する特定演出を実行する（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS8008でYのときには、ステップS6010AでYの場合にのみステップS6010Bに移行し先読み予告演出を設定して、ステップS8108を実行可能である）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、イレギュラーな状態で始動領域を遊技媒体が通過した場合の特定演出に関する処理負担やプログラム容量の増大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、特定演出実行手段は、第1可変表示手段における可変表示に対応した演出が所定の状態となる可能性を予告する特定演出と、第2可変表示手段における可変表示に対応した演出が所定の状態となる可能性を予告する特定演出とを、異なる態様で実行可能である（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS6011において、図42（A）に示すように低ベース状態である場合（すなわち、第1保留記憶に対応する変動表示を予告対象とする場合）にのみ、「モード移行」の先読み予告演出を決定して、ステップS8108を実行可能であり、図42（B）に示すように高ベース状態である場合（すなわち、第2保留記憶に対応する変動表示を予告対象とする場合）にのみ、「カウントダウン」の先読み予告演出を決定して、ステップS8108を実行可能である）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特定演出の演出態様を多様化することができる。

【手続補正7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0014

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0014】

（手段4）手段1から手段3のうちのいずれかにおいて、判定手段は、抽出手段によって抽出された有利状態決定用乱数および可変表示決定用乱数にもとづく開始条件が成立する以前に、当該抽出手段によって抽出された有利状態決定用乱数および可変表示決定用乱数の値を用いて、有利状態となるか否かと、可変表示パターンが特定可変表示パターンとなるか否かとを判定し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、ステップS220～S223、S229、S232を実行する）、情報送信手段は、判定結果情報として、有利状態となるか否かの判定結果を特定可能な有利状態判定結果情報（例えば、図柄指定コマンド）と、可変表示パターンが特定可変表示パターンとなるか否かを特定可能な可変表示態様判定結果情報（例えば、変動カテーテゴリコマンド）とを送信し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、ステップS1218A、S1219A、S1218B、S1219Bを実行する）、特定演出制限手段は、受信した有利状態判定結果情報で特定される有利状態となるか否かの判定結果と、受信した可変表示態様判定結果情報で特定される可変表示パターンが特定可変表示パターンとなるか否かの判定結果とが矛盾する場合も、特定演出の実行を制限する（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS6005でNのときにステップS6033を実行して先読み予告設定制限期間を開始する）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、有利状態判定結果情報で特定される有利状態となるか否かの判定結果と可変表示態様判定結果情報で特定される可変表示パターンが特定可変表示パターンとなるか否かの判定結果とが矛盾する場合も特定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特定演出の整合がとれなくなって、可変表示を行う前に実行可能な特定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8】

【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、特定演出実行手段は、特定演出として、第1の始動領域または第2の始動領域に遊技媒体が通過したタイミングで開始する第1の特定演出（例えば、「保留球変化」の先読み予告演出）、または第1の始動領域または第2の始動領域に遊技媒体が通過したタイミング以外のタイミングで開始する第2の特定演出（例えば、「図柄変動時の変動形態の変化」や「モード移行」の先読み予告演出）を実行するか否かを決定し（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS6011, S8010を実行する）、一の保留記憶にもとづく開始条件が成立し、特定演出制限手段による特定演出の実行の制限が解除された後に、特定演出の実行が制限されているときに記憶された保留記憶にもとづいて第2の特定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は、ステップS8009Bで選択した先読み予告振分テーブルCを用いてステップS8010を実行することによって、図42（C）に示すように、「図柄変動時の変動形態の変化」または「モード移行」の先読み予告演出のみを決定して、ステップS8108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、可変表示を行う前に実行可能な特定演出の演出内容に違和感を感じさせることなく、特定演出の制限状態を早期に解除することができるので、可変表示を行う前に実行可能な特定演出の出現頻度の低下を防止することができ、遊技に対する興奮を向上させることができる。

【手続補正9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0016

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0016】

(手段6)手段1から手段5のうちのいずれかにおいて、特定演出実行手段は、特定演出として、複数の可変表示にわたって連続した態様で実行される連続演出（例えば、「カウントダウン」の先読み予告演出）を実行するか否かを決定し（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS6011, S8010を実行する）、演出制御手段は、一の保留記憶にもとづく開始条件が成立し、特定演出制限手段による特定演出の実行の制限が解除された後に、特定演出の実行が制限されているときに記憶された保留記憶にもとづいて実行する特定演出として連続演出の実行を制限する連続演出制限手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS8009Bで選択した先読み予告振分テーブルCを用いてステップS8010を実行することによって、図42（C）に示すように、「カウントダウン」の先読み予告演出以外の先読み予告演出を決定する）を含むように構成されていてもよい。そのような構成によれば、連続演出の実行を制限することによって、特定演出の実行の制限が解除された後に実行される特定演出が予告対象とする可変表示が分かりにくくなることを防止することができる。

【手続補正10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0017

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0017】

(手段7)手段1または手段4において、特定演出実行手段は、一の保留記憶にもとづく開始条件が成立し、特定演出制限手段による特定演出の実行の制限が解除された後に、特定演出の実行が制限される（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS6011, S8010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、連続演出の実行を制限することによって、特定演出の実行の制限が解除された後に実行される特定演出が予告対象とする可変表示が分かりにくくなることを防止することができる。

定演出の実行が制限されているときに記憶された保留記憶にもとづく特定演出を実行しない（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、図44に示す演出図柄変動開始処理において、ステップS8005の処理を実行した後に、そのままステップS8015に移行するようにし、ステップS8006～S8014の処理を実行しないようにする）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、可変表示を行う前に実行可能な特定演出の実行有無の決定にかかる処理負担やプログラム容量の増大を防止することができる。

【手続補正11】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0018

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0018】

（手段8）手段1から手段7のうちのいずれかにおいて、情報送信手段は、保留記憶情報として、保留記憶手段特定情報（例えば、第2の実施の形態における始動入賞指定コマンド）と、第1保留記憶手段と第2保留記憶手段とが記憶する保留記憶の数を特定可能な保留記憶数特定情報（例えば、第2の実施の形態における合算保留記憶数指定コマンド）とを送信し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、ステップS1220A、S1220Bにおいて始動入賞指定コマンドおよび合算保留記憶数指定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に対して送信する制御を行う）、特定演出制限手段は、受信した保留記憶手段特定情報にもとづく第1保留記憶手段と第2保留記憶手段とのうちいずれの保留記憶が増加したかの特定結果と、受信した保留記憶数特定情報にもとづく第1保留記憶手段と第2保留記憶手段とが記憶する保留記憶の数の特定結果とが矛盾する場合も、特定演出の実行を制限する（例えば、第2の実施の形態において、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS6006でNのときにステップS6033を実行して先読み予告設定制限期間を開始する）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、保留記憶手段特定情報にもとづく特定結果と保留記憶数特定情報にもとづく特定結果とが矛盾する場合も特定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特定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12】

【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】

（手段9）手段1から手段8のうちのいずれかにおいて、特定演出実行手段は、判定結果情報にもとづいて、判定手段によって所定の状態となると判定されたことを特定した場合には、第1態様（例えば、「カウントダウン」）または第2態様（例えば、「図柄変動時の変動形態の変化」、「モード移行」）の特定演出を実行するか否かを決定し、判定手段によって所定の状態とならないと判定されたことを特定した場合には、第2態様の特定演出を実行するか否かを決定し（例えば、第2の実施の形態において、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS6011、S8010を実行するときに、図42に示すように、「図柄変動時の変動形態の変化」や「モード移行」の先読み予告演出については、非リーチはずれやスーパーリーチはずれの場合にも決定する場合があり、「カウントダウン」の先読み予告演出については、スーパーリーチ大当たりの場合にのみ決定する場合がある）、特定演出制限手段によって特定演出の実行を制限されている場合であっても、第2態様の特定演出を実行可能である（例えば、第2の実施の形態において、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS6026Bで選択した先読み予告振分テーブルDを用いてステップS6027を実行するときに、図62に示すように、非リーチはずれのときに「図柄変動時の変動形態の変化」や「モード移行」の先読み予告演出のみを決

定して、ステップS 8 1 0 8を実行可能である)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、所定の状態となる場合とならない場合との両方に実行可能な第2態様の特定演出については、特定演出の実行を制限されている場合であっても実行可能としているので、可変表示を行う前に実行可能な特定演出の信頼性を確保した上で、可変表示を行う前に実行可能な特定演出の出現頻度もある程度確保することができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【手続補正13】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0020

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0020】

(手段10)手段1から手段9のうちのいずれかにおいて、特定演出制限手段は、正規の順序で保留記憶情報および判定結果情報を受信することができなかった場合も、特定演出の実行を制限する(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS 6 0 0 4でNのときにステップS 6 0 3 3を実行して先読み予告設定制限期間を開始する)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、正規の順序で保留記憶情報および判定結果情報を受信することができなかった場合も特定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特定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14】

【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】

(手段11)手段1から手段10のうちのいずれかにおいて、演出制御手段は、保留記憶情報にもとづいて第1保留記憶手段と第2保留記憶手段とが記憶する保留記憶の数を特定し、該特定した保留記憶の数の保留表示を所定の表示態様(例えば、第1通常表示(赤色の丸形表示)、第2通常表示(青色の丸形表示))で表示する保留表示制御手段(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S 6 0 2 1, S 6 0 2 2を実行する部分)を含み、保留表示制御手段は、保留記憶情報または判定結果情報を正常に受信することができなかった場合であっても、第1保留記憶手段または第2保留記憶手段に保留記憶が増加したことを認識した場合には、該増加した保留記憶に対応する保留表示を所定の表示態様とは異なる特別な表示態様(例えば、取りこぼし態様(緑色の丸形表示))で表示する(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S 6 0 3 2を実行する部分)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、保留記憶情報または判定結果情報を正常に受信することができなかった場合であっても、保留記憶の数を遊技者に認識させることができ、遊技者に不信感を抱かせることを防止することができる。