

【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7月10日(2014.7.10)

【公開番号】特開2014-97338(P2014-97338A)

【公開日】平成26年5月29日(2014.5.29)

【年通号数】公開・登録公報2014-028

【出願番号】特願2013-208908(P2013-208908)

【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5月26日(2014.5.26)

【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】

始動条件の成立にもとづいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行う
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
にとって有利な特定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と、

前記遊技制御手段から送信されるコマンドにもとづいて、演出制御を行う演出制御手段
と、

未だ開始されていない識別情報の可変表示を、上限数を限度に保留記憶として記憶する
保留記憶手段とを備え、

前記遊技制御手段は、

識別情報の可変表示を開始するときに、前記特定表示結果を導出表示するか否かを決定
する事前決定手段と、

前記事前決定手段の決定結果にもとづいて、識別情報の可変表示パターンを、複数種類
の可変表示パターンのうちから決定する可変表示パターン決定手段と、

前記可変表示パターン決定手段が決定した可変表示パターンにもとづいて識別情報の可
変表示を実行する可変表示制御手段と、

有利条件が成立したときに、識別情報の可変表示を所定回数実行するまで、少なくとも
前記始動条件の成立頻度と識別情報の可変表示の実行頻度とのうち少なくともいずれかが
高まる有利遊技状態に遊技状態を制御する有利遊技状態制御手段とを含み、

前記可変表示パターン決定手段は、遊技状態が前記有利遊技状態に制御されているか否
かに応じて、異なる選択割合で可変表示パターンを決定し、

前記遊技制御手段は、さらに、前記保留記憶手段に記憶される保留記憶にもとづいて、
前記事前決定手段の決定より前に前記特定表示結果が導出表示されるか否かを判定する判
定手段を含み、

前記演出制御手段は、前記判定手段の判定結果にもとづいて、先読み予告を実行する先
読み予告実行手段を含み、

前記先読み予告実行手段は、

少なくとも、前記有利遊技状態が終了した後に実行された識別情報の可変表示の実行回
数が前記保留記憶手段によって記憶可能な上限数となるまでの期間において、前記先読み

予告の実行を制限し、

前記特定遊技状態において、前記第 1 可変表示手段で実行される識別情報の可変表示に
対する先読み予告を実行しない

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、始動条件の成立にもとづいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行う第 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特定遊技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】0008

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 5】

【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】

本発明は、遊技者の期待感を損なうことなく先読み予告を行う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 6】

【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】

本発明による遊技機は、始動条件の成立（例えば、第 1 始動入賞口 13 に始動入賞したこと。第 2 始動入賞口 14 に始動入賞したこと。）にもとづいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報（例えば、第 1 特別図柄。第 2 特別図柄。）の可変表示を行う第 1 可変表示手段または第 2 可変表示手段（例えば、第 1 特別図柄表示器 8a。第 2 特別図柄表示器 8b。）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特定遊技状態（例えば、大当り遊技状態）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、バックアップ RAM としての RAM 55 を備える遊技制御用マイクロコンピュータ 560）と、遊技制御手段から送信されるコマンドにもとづいて、演出制御を行う演出制御手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 100。演出制御用マイクロコンピュータ 100 が備える RAM の少なくとも一部はバックアップ電源によってバックアップされていない。）と、未だ開始されていない識別情報の可変表示を、上限数（例えば 4）を限度に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。第2 保留記憶バッファ。)とを備え、遊技制御手段は、識別情報の可変表示を開始するときに、特定表示結果を導出表示するか否かを決定する事前決定手段 (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S61, S62, S73を実行する部分)と、事前決定手段の決定結果にもとづいて、識別情報の可変表示パターン(例えば、変動パターン)を、複数種類の可変表示パターンのうちから決定する可変表示パターン決定手段(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S91~S105を実行する部分)と、可変表示パターン決定手段が決定した可変表示パターンにもとづいて識別情報の可変表示を実行する可変表示制御手段(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S107, S108, S125~S127, S131を実行する部分)と、有利条件が成立(例えば、通常大当りと決定)したときに、識別情報の可変表示を所定回数(例えば100回)実行するまで、少なくとも始動条件の成立頻度と識別情報の可変表示の実行頻度とのうち少なくともいずれかが高まる有利遊技状態(例えば、高ベース状態(確変状態や時短状態))に遊技状態を制御する有利遊技状態制御手段(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S167, S170, S171を実行する部分)とを含み、可変表示パターン決定手段は、遊技状態が有利遊技状態に制御されているか否かに応じて、異なる割合で可変表示パターンを決定し(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、ステップS95でYのときステップS99で図10(C)に示す確変/時短用のはずれ用変動パターン種別判定テーブル135Cを選択してステップS102以降の処理を実行し、ステップS95でNのときステップS97, S98で図10(A)に示す通常用のはずれ用変動パターン種別判定テーブル135Aまたは図10(B)に示す短縮用のはずれ用変動パターン種別判定テーブル135Bを選択してステップS102以降の処理を実行する)、遊技制御手段は、さらに、保留記憶手段に記憶される保留記憶にもとづいて、事前決定手段の決定より前に特定表示結果が導出表示されるか否かを判定する判定手段(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S217A, S217Bを実行する部分)を含み、演出制御手段は、判定手段の判定結果にもとづいて、先読み予告を実行する先読み予告実行手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100において、ステップS1848を実行することによって、図48~図51に示す演出態様の連続予告演出を実行する部分)を含み、先読み予告実行手段は、少なくとも、有利遊技状態が終了した後に実行された識別情報の可変表示の実行回数が保留記憶手段によって記憶可能な上限数(例えば、合算保留記憶数の上限数8)となるまでの期間において、先読み予告の実行を制限し、特定遊技状態において、第1可変表示手段で実行される識別情報の可変表示に対する先読み予告を実行しないことを特徴とする。

【手続補正7】

【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】

請求項1に記載された遊技機では、先読み予告実行手段が、少なくとも、有利遊技状態が終了した後に実行された識別情報の可変表示の実行回数が保留記憶手段によって記憶可能な上限数となるまでの期間において、先読み予告の実行を制限するように構成されているので、遊技者の期待感を損なうことなく先読み予告を行うことができる。