

【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2月12日(2016.2.12)

【公開番号】特開2015-128647(P2015-128647A)

【公開日】平成27年7月16日(2015.7.16)

【年通号数】公開・登録公報2015-045

【出願番号】特願2015-45418(P2015-45418)

【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
A 6 3 F	7/02	3 1 5 Z
A 6 3 F	7/02	3 1 5 A

【手続補正書】

【提出日】平成27年12月18日(2015.12.18)

【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】

第1識別情報および第2識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な特定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送信されるコマンドにもとづいて、第1識別情報の可変表示と第2識別情報の可変表示とに対応した演出識別情報の可変表示を実行可能な演出制御手段と、

未だ開始されていない可変表示を、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、

前記特定状態に制御するか否かを決定する決定手段と、

前記決定手段の決定結果にもとづいて、演出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、

有利条件が成立したときに、可変表示を所定回数実行するまで、非有利状態と比較して少なくとも第2識別情報の可変表示が実行されやすい有利状態に制御する有利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、前記有利状態に制御されているか否かに応じて、異なる割合により可変表示パターンを決定し、

前記決定手段の決定より前に前記特定状態に制御されるか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果にもとづいて、特定予告を実行する特定予告実行手段とを備え、

前記決定手段は、

第1特定状態と第2特定状態とを含む複数種類の前記特定状態のうちのいずれに制御するかを決定可能であり、

第1識別情報の可変表示にもとづいて前記特定状態に制御するときと、第2識別情報の可変表示にもとづいて前記特定状態に制御するときとで、複数種類の前記特定状態のうちのいずれに制御するかを異なる割合により決定し、

前記特定予告実行手段は、

前記有利状態が終了した後の前記非有利状態において実行された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、前記特定予告の実行を制限し、

前記特定状態中において、第1識別情報の可変表示に対する前記特定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、第1識別情報および第2識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な特定状態に制御可能な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】削除

【補正の内容】

【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】

本発明は、遊技者の期待感を損なうことなく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7】

【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】

本発明による遊技機は、第1識別情報および第2識別情報（例えば、第1特別図柄。第2特別図柄。）の可変表示を行い、遊技者にとって有利な特定状態（例えば、大当たり遊技状態）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（例えば、バックアップRAMとしてのRAM55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、第1識別情報の可変表示と第2識別情報の可変表示とに対応した演出識別情報の可変表示を実行可能な演出制御手段と、未だ開始されていない可変表示を、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、特定状態に制御するか否かを決定する決定手段（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、決定手段の決定結果にもとづいて、演出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、有利条件が成立（例えば、通常大当たりと決定）したときに、可変表示を所定回数（例えば100回）実行するまで、非有利状態と比較して少なくとも第2識別情報の可変表示が実行されやすい有利状態（例えば、高ベース状態（確変状態や時短状態））に制御する有利状態制御手段（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、有利状態に制御されているか否かに応じて、異なる割合により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）、決定手段の決定より前に特定状態に制御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）と、判定手段の判定結果にもとづいて、特定予告を実行する特定予告実行手段（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）とを備え、決定手段は、第1特定状態と第2特定状態とを含む複数種類の特定状態のうちのいずれに制御するかを決定可能であり、第1識別情報の可変表示にもとづいて特定状態に制御するときと、第2識別情報の可変表示にもとづいて特定状態に制御するときとで、複数種類の特定状態のうちのいずれに制御するかを異なる割合により決定し、特定予告実行手段は、有利状態が終了した後の非有利状態において実行された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、特定予告の実行を制限し、特定状態中において、第1識別情報の可変表示に対する特定予告を実行しないことを特徴とする。

【手続補正8】

【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】

請求項1に記載された遊技機では、特定予告実行手段が、有利状態が終了した後の非有利状態において実行された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、特定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予告を行うことができる。