

【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6月5日(2014.6.5)

【公開番号】特開2014-42620(P2014-42620A)

【公開日】平成26年3月13日(2014.3.13)

【年通号数】公開・登録公報2014-013

【出願番号】特願2012-185916(P2012-185916)

【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4月22日(2014.4.22)

【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】

各々を識別可能な複数種類の演出用識別情報の変動表示演出を行って表示結果を導出する変動表示演出装置に予め定められた特定表示結果が導出されたときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技機であって、

遊技の進行を制御する遊技制御手段と、

遊技者に遊技価値を付与する遊技価値付与手段と、

前記変動表示演出における特定演出の実行態様と、前記変動表示演出における前記特定演出以外の通常演出の実行態様とを決定する決定手段と、

前記決定手段により決定された前記通常演出の実行態様を指示する第 1 コマンドと、前記決定手段により決定された前記特定演出の実行態様を指示する第 2 コマンドとを送信するコマンド送信手段と、

前記コマンド送信手段から送信される前記第 1 コマンドと前記第 2 コマンドにもとづいて、前記変動表示演出装置における前記変動表示演出を制御する演出制御手段と、

を備え、

前記変動表示演出は、表示結果として導出される演出用識別情報の候補の画像と所定演出の実行を示唆する所定演出示唆画像とが前記変動表示演出装置に表示される特別の実行態様を含み、

前記特別の実行態様が実行された後、前記変動表示演出の表示結果が導出される前に前記所定演出を実行する所定演出実行手段をさらに備え、

前記遊技価値付与手段は、前記所定演出実行手段により前記所定演出が実行されてから前記特定遊技状態に制御されたときと、前記特別の実行態様が実行された後に前記所定演出が実行されることなく前記特定遊技状態に制御されたときとで、異なる遊技価値を付与可能である、

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】0 0 0 8

【補正方法】変更

【補正の内容】

【 0 0 0 8 】

特許文献 1 に記載された遊技機は、所定演出である発展演出が実行されないときに比べて、発展演出が実行されるときに大当たり期待度を高くすることによって遊技の興趣を向上させるものであるが、発展演出の実行が、大当たりの期待度が高いということは、発展演出が開始された時点で、遊技者の発展演出に対する興味がなくなってしまうことにつながる。つまり、発展演出が開始された時点で、大当たり期待度が高いことを知った遊技者の興味は、開始された発展演出から大当たりの発生に移行してしまうため、開始された発展演出への興味著しく低下してしまうので、遊技の興趣が低下してしまうという問題があった。

【 手 続 補 正 3 】

【 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 】

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、

各々を識別可能な複数種類の演出用識別情報（例えば、演出図柄）の変動表示演出を行って表示結果を導出する変動表示演出装置（例えば、演出表示装置 5）に予め定められた特定表示結果（例えば、大当たり図柄）が導出されたときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば、大当たり状態）に制御する遊技機（パチンコ遊技機 1）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 100 の CPU 103）と、

遊技者に遊技価値を付与する遊技価値付与手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 がステップ S 2 4 3 やステップ S 3 2 4 の処理を実行する部分）と、

前記変動表示演出における特定演出の実行態様（例えば、ノーマルリーチやスーパーリーチ）と、前記変動表示演出における前記特定演出以外の通常演出（特別演出）の実行態様（例えば、滑りや擬似連の演出）とを決定する決定手段（例えば、CPU 103 がステップ S 1 1 0 の特別図柄通常処理とステップ S 1 1 1 の変動パターン設定処理を実行する部分）と、

前記決定手段により決定された前記通常演出の実行態様を指示する第 1 コマンド（前変動パターン指定コマンド）と、前記決定手段により決定された前記特定演出の実行態様を指示する第 2 コマンド（後変動パターン指定コマンド）とを送信するコマンド送信手段（例えば、CPU 103 がステップ S 2 6 6 とステップ S 2 7 1 a を実行する部分）と、

前記コマンド送信手段から送信される前記第 1 コマンドと前記第 2 コマンドにもとづいて、前記変動表示演出装置における前記変動表示演出を制御する演出制御手段（例えば、演出制御用 CPU 120 がステップ S 7 5 の演出制御プロセス処理を実行する部分と、

を備え、

前記変動表示演出は、表示結果として導出される演出用識別情報の候補の画像（例えば、左右の停止図柄と同じ図柄と、左右の停止図柄よりも数字が 1 つ多い図柄：図 3 8（C）参照）と所定演出の実行を示唆する所定演出示唆画像（例えば、キャラクタ図柄 5 b，5 c：図 3 8（C）参照）とが前記変動表示演出装置に表示される特別の実行態様を含み（例えば、図 3 8（C）に示す演出）、

前記特別の実行態様（特別リーチ演出）が実行された後、前記変動表示演出の表示結果が導出される前に前記所定演出を実行する所定演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 がステップ S 5 2 9 a の処理の結果にもとづいてステップ S 5 4 2、S 5 4 3 の処理を実行する部分）をさらに備え、

前記遊技価値付与手段は、前記所定演出実行手段により前記所定演出が実行されてから前記特定遊技状態に制御されたときと、前記特別の実行態様が実行された後に前記所定演出が実行されることなく前記特定遊技状態に制御されたときとで、異なる遊技価値を付与可能である（例えば、図 3 5、図 3 6 に示すように、非確変大当たりの場合と確変大当たりの場合とで所定演出の実行割合を変えることによって実現される）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出が実行されてから特定遊技状態に制御されたときと、特別の実行態様が実行された後に所定演出が実行されることなく特定遊技状態に制御されたときとで、異なる遊技価値が付与されるため、より遊技者に所定演出を注目させることができるので、遊技の興趣を向上できる。

尚、本発明の所定演出は、特定演出または通常演出のいずれか一方と同じであっても良いし、特定演出と通常演出とから構成される演出と同じであっても良い。

【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】

本発明の手段 1 の遊技機は、請求項 1 に記載の遊技機であって、

前記変動表示演出を開始するための始動条件が成立したにもかかわらず未だ開始されていない変動表示演出について、前記通常演出の実行態様と前記特定演出の実行態様とを決定するための情報を所定の上限記憶数の範囲内で保留情報として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第 1 特図保留記憶部 151A 及び第 2 特図保留記憶部 151B）と、

前記始動条件が成立した後、該成立した始動条件に対応する変動表示演出が開始されるまでに、前記変動表示演出における特定演出の実行態様を判定する始動時判定手段（例えば、CPU103 が入賞時乱数値判定処理を実行する部分）と、

前記始動時判定手段による判定にもとづいて事前コマンド（例えば、変動カテゴリコマンド）を送信する事前コマンド送信手段（例えば、CPU103 がステップ S465 の処理を実行する部分）と、

前記特定演出の実行態様を示唆する先読み予告演出（保留予告）を、前記事前コマンドに基づいて実行する先読み予告演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU120 がステップ S161 の保留予告処理を実行する部分）と、

をさらに備え、

前記決定手段は、前記実行態様として複数の異なる実行態様（例えば、ノーマルリーチやスーパーリーチ）を決定可能であって、前記保留記憶手段に記憶されている保留情報の数に応じて異なった振分けにて各実行態様を決定する（例えば、CPU103 が、ステップ S283 の処理において、異なる保留記憶数に対応付けて MR3 の判定値が割り当てられたハズレ後変動パターン判定テーブルを使用して後変動パターンとしてノーマルリーチの後変動パターンとスーパーリーチの後変動パターンとを、保留記憶数に応じて異なる割合にて決定する）とともに、前記特定演出の実行態様のうち、前記先読み予告演出の対象となる実施態様（例えば、スーパーリーチ）については、前記保留記憶手段に記憶されている保留情報の数に係わらない共通の振分けにて決定する（例えば、CPU103 が、ステップ S283 の処理において、いずれの保留記憶数においてもスーパーリーチに対して共通の MR3 の判定値が割り当てられたハズレ後変動パターン判定テーブルを使用して後変動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、保留記憶手段に記憶されている保留情報の数に応じて異なった振分けにて各実行態様が決定されるため、保留情報の数に応じて実行態様を変化させることができる一方、先読み予告演出の対象となる実行態様については、保留情報の数に係わらない共通の振分けにて決定されるため、保留情報の数が変化することにより先読み予告演出と実際の実行態様とが一致しなくなってしまうことを防止できる。

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0013

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0013】

本発明の手段3の遊技機は、請求項1、手段1、手段2のいずれかに記載の遊技機であって、

前記決定手段は、前記通常演出の実行態様として、前記演出用識別情報の仮停止と再変動とが少なくとも1回は実行される擬似連演出を決定可能（前変動パターンとして擬似連のPF5、PF6、PF9を決定可能）であって、

前記コマンド送信手段は、前記決定手段によって前記通常演出の実行態様として擬似連演出が決定されたときに、該擬似連演出を指示する前記第1コマンド（例えば、PF5、PF6、PF9を示す前変動パターン指定コマンド）を送信し、

前記演出制御手段は、受信した前記第1コマンドにより前記擬似連演出が指示されているときには、予め設定されている複数種類（例えば、早い、中間、遅い）の実行タイミングのうち、1の実行タイミングを決定して該擬似連演出を実行する（例えば、演出制御用CPU120がステップS529f～S531bの処理を実施することで、抽出した乱数値SR1から判定されるタイプ（タイミング）の演出制御パターンをセットして実行する）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、決定手段は、擬似連演出の実行タイミングを決定する必要がないので、決定手段における負荷を軽減できる。

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0014

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0014】

本発明の手段4の遊技機は、請求項1または手段1～手段3のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出制御手段は、前記コマンド送信手段から送信される前記第1コマンドまたは前記第2コマンドのいずれか一方を受信できなかったときには、当該受信できなかった前記第1コマンドまたは前記第2コマンドに対応する変動表示演出を実行しない（例えば、演出制御用CPU120が、演出図柄の変動開始時にステップS521a～S521bの処理を実施して、後変動パターン受信フラグと前変動パターン受信フラグがセットされていないときには、ステップS522～ステップS534の処理を実施せず、ステップS535の処理のみを実施して処理を終了することで、演出図柄の変動を開始しない）、ことを特徴としている。

この特徴によれば、決定手段にて決定された実行態様とは異なる意図しない実行態様の変動表示演出が実行されてしまうことを防止できる。

【手続補正7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0015

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0015】

本発明の手段5に記載の遊技機は、手段4に記載の遊技機であって、

前記演出制御手段は、

前記演出用識別情報（演出図柄）の変動表示演出とともに該演出用識別情報とは異なる特殊識別情報（第4図柄）の変動表示演出を実施し（例えば、演出制御用CPU120が、ステップS160の第4図柄処理を実行し）、

前記コマンド送信手段から送信される前記第1コマンドまたは前記第2コマンドのいずれかを受信できなかったときにも、前記特殊識別情報の変動表示演出を実施する（例えば、

演出制御用CPU120が、第4図柄処理のステップS181において、後変動パターン受信フラグと前変動パターン受信フラグのいずれか一方がセットされていれば、第4図柄の変動を開始する)、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、演出用識別情報の変動表示演出が実施されなくても、特殊識別情報の変動表示演出は実行されるので、決定手段にて決定された実行態様とは異なる意図しない実行態様の変動表示演出が実行されてしまうことを防止しつつ、遊技者に変動表示演出が実施されていることを認識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】0176

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0176】

図14(A)は、演出制御パターンの構成例を示している。特図変動時演出制御パターンや各種演出制御パターンといった、それぞれの演出制御パターンは、例えば演出制御プロセスタイマ判定値、表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、操作検出制御データ、終了コードといった、各種の演出動作を制御するための制御データから構成され、時系列的に、各種の演出制御の内容や、演出制御の切換タイミング等が設定されていればよい。その他にも、演出制御パターンには、例えば遊技領域の内部または外部に設けられた可動部材における動作制御の内容等を指定する可動部材制御データなどが、含まれていてもよい。演出制御プロセスタイマ判定値は、演出制御用CPU120に内蔵された演出制御用RAMの所定領域に設けられた演出制御プロセスタイマの値(演出制御プロセスタイマ値)と比較される値(判定値)であって、各演出動作の実行時間(演出時間)に対応した判定値が予め設定されている。なお、演出制御プロセスタイマ判定値に代えて、例えば主基板11から所定の演出制御コマンドを受信したことや、演出制御用CPU120において演出動作を制御するための処理として所定の処理が実行されたことといった、所定の制御内容や処理内容に対応して、演出制御の切換タイミング等を示すデータが設定されていてもよい。

【手続補正9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0192

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0192】

主基板11では、所定の電源基板からの電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ100が起動し、CPU103によって遊技制御メイン処理となる所定の処理が実行される。遊技制御メイン処理を開始すると、CPU103は、割込み禁止に設定した後、必要な初期設定を行う。この初期設定では、例えばRAM102がクリアされる。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されたCTC(カウンタ/タイマ回路)のレジスタ設定を行う。これにより、以後、所定時間(例えば、2ミリ秒)ごとにCTCから割込み要求信号がCPU103へ送出され、CPU103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。初期設定が終了すると、割込みを許可した後、ループ処理に入る。なお、遊技制御メイン処理では、パチンコ遊技機1の内部状態を前回の電力供給停止時における状態に復帰させるための処理を実行してから、ループ処理に入るようにしてもよい。

【手続補正10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0395

【補正方法】変更

【補正の内容】

【 0 3 9 5 】

以上説明したように、上記実施の形態のパチンコ遊技機 1 では、所定演出が実行されてから大当り遊技状態に制御されたときと、特別リーチ演出が実行された後に所定演出が実行されることなく大当り遊技状態に制御されたときとで、異なる遊技価値である異なる確率状態が付与されるため、より遊技者に所定演出を注目させることができるので、遊技の興趣を向上できる。