

【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6月30日(2016.6.30)

【公開番号】特開2014-108123(P2014-108123A)

【公開日】平成26年6月12日(2014.6.12)

【年通号数】公開・登録公報2014-031

【出願番号】特願2012-262335(P2012-262335)

【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 A

【手続補正書】

【提出日】平成28年5月13日(2016.5.13)

【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】

遊技媒体を遊技領域に発射することにより遊技者が遊技を行い、

始動条件が成立した後に開始条件が成立したことに基づいて、可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御し、

前記有利状態において、可変入賞手段を前記遊技媒体が入賞可能な状態に制御し、

前記有利状態の終了後の遊技状態を、通常状態、又は、該通常状態よりも有利状態に制御されやすい高確率状態に制御し、

前記可変入賞手段に入賞した前記遊技媒体を通過させることで前記高確率状態に制御する特定領域を備え、

前記有利状態は、前記遊技媒体が少なくとも前記特定領域を通過可能となる特殊有利状態を含む遊技機であって、

前記始動条件が成立したときに、前記有利状態に制御するか否かを決定するための数値を抽出する数値抽出手段と、

前記数値抽出手段に抽出された数値を含む保留データを記憶する保留記憶手段と、

前記通常状態において用いられる判定値を特定する通常時判定用データと、前記高確率状態において用いられる判定値を特定する高確率時判定用データとを記憶する判定用データ記憶手段と、

前記数値抽出手段に抽出された数値と遊技状態に応じた判定値を用いて、前記有利状態に制御すると判定される数値か否かを、前記開始条件が成立する前に判定する事前判定手段と、

該事前判定手段による判定結果に基づいて、予告演出を実行する予告演出実行手段と、を備え、

該予告演出実行手段は、前記特殊有利状態に制御することを示す数値を含む保留データである特定保留データが前記保留記憶手段に記憶されてから、当該特定保留データに基づいて制御される前記特殊有利状態の終了後の遊技状態が前記通常状態又は前記高確率状態に制御されることが確定するまでは、前記予告演出の実行を制限し、

前記特殊有利状態は、前記特定領域が設けられた前記可変入賞手段を前記遊技媒体が入賞可能な第 1 状態から前記遊技媒体が入賞不能な第 2 状態に変化させる動作を少なくとも

1 回以上含み、

前記特殊有利状態には、前記可変入賞手段を第 1 変化期間に亘って前記第 1 状態に変化させる第 1 特殊有利状態と、前記可変入賞手段を第 2 変化期間に亘って前記第 1 状態に変化させる第 2 特殊有利状態とがあり、

前記予告演出実行手段は、前記保留記憶手段に記憶されている特定保留データに基づいて制御される前記特殊有利状態の種類に応じて異なる割合で前記予告演出を実行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、可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御し、有利状態において、可変入賞手段を遊技媒体が入賞可能な状態に制御し、有利状態の終了後の遊技状態を通常状態又は高確率状態に制御し、可変入賞手段に入賞した遊技媒体を通過させることで高確率状態に制御する特定領域を備え、有利状態は、遊技媒体が少なくとも特定領域を通過可能となる特殊有利状態を含む遊技機に関する。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

本発明は、このような背景のもとになされたものであり、その目的は、遊技媒体を通過させることで高確率状態に制御する特定領域を備え、遊技媒体が少なくとも特定領域を通過可能となる特殊有利状態に制御する遊技機において、不確定な予告演出を実行することが無いようにすることにある。

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

まず手段 1 に係る発明は、

遊技媒体（パチンコ玉）を遊技領域（7）に発射することにより遊技者が遊技を行い、始動条件が成立した（第 1 始動入賞口 13 または第 2 始動入賞口 14 に入賞した）後に開始条件が成立した（保留記憶数が 0 でなく、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の可変表示が実行されておらず、かつ、大当り遊技が実行されていない）ことに基づいて、可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御し、

前記有利状態において、可変入賞手段を前記遊技媒体が入賞可能な状態に制御し、

前記有利遊技状態の終了後の遊技状態を、通常状態（非確変状態）、又は、該通常状態よりも有利状態に制御されやすい高確率状態（確変状態）に制御し、

前記可変入賞手段に入賞した前記遊技媒体を通過させることで前記高確率状態に制御する特定領域（確変アタッカー 20B）を備え、

前記有利状態は、前記遊技媒体が少なくとも前記特定領域を通過可能となる特殊有利状態（15 ラウンド目に確変アタッカー 20B が開放される大当り A または大当り B）を含

む遊技機（パチンコ遊技機１）であって、

前記始動条件が成立したときに、前記有利状態に制御するか否かを決定するための数値（ランダムＲ）を抽出する数値抽出手段と、

前記数値抽出手段に抽出された数値を含む保留データを記憶する保留記憶手段（第１保留記憶バッファ及び第２保留記憶バッファ、並びに始動入賞時コマンド格納領域）と、

前記通常状態において用いられる判定値を特定する通常時判定用データと、前記高確率状態において用いられる判定値を特定する高確率時判定用データとを記憶する判定用データ記憶手段（大当り判定テーブル）と、

前記数値抽出手段に抽出された数値と遊技状態に応じた判定値を用いて、前記有利状態に制御すると判定される数値か否かを、前記開始条件が成立する前に判定する事前判定手段（ステップＳ２２２またはステップＳ２２３の処理を行う遊技制御用マイクロコンピュータ５６０）と、

該事前判定手段による判定結果に基づいて、予告演出（先読み予告）を実行する予告演出実行手段（ステップＳ８１０８の処理を行う演出制御用マイクロコンピュータ１００）と、を備え、

該予告演出実行手段は、前記特殊有利状態に制御することを示す数値を含む保留データである特定保留データが前記保留記憶手段に記憶されてから、当該特定保留データに基づいて制御される前記特殊有利状態の終了後の遊技状態が前記通常状態又は前記高確率状態に制御されることが確定するまでは、前記予告演出の実行を制限し（図３３、図３４のコマンド解析処理において、ステップＳ６５１で図柄指定コマンドを受信すると、始動入賞時コマンド格納領域に該図柄指定コマンドを格納し、該図柄指定コマンドが大当り図柄を指定するものならば、先読み予告禁止フラグをセットする一方、ステップＳ６４１で大当り終了指定コマンドを受信すると、先読み予告禁止フラグをリセットし、図３８の先読み予告演出決定処理において、ステップＳ６０１１Ａで保留球変化の先読み予告を実行すると判定した場合に、先読み予告禁止フラグがセットされていれば、先読み予告禁止テーブルで保留記憶の形状と点灯点滅態様を決定する＝保留記憶の形状と点灯点滅態様を変化させない）、

前記特殊有利状態は、前記特定領域が設けられた前記可変入賞手段を前記遊技媒体が入賞可能な第１状態（開放状態）から前記遊技媒体が入賞不能な第２状態（閉鎖状態）に変化させる動作を少なくとも１回以上含み、

前記特殊有利状態には、前記可変入賞手段を第１変化期間（例えば２９秒間）に亘って前記第１状態に変化させる第１特殊有利状態（大当りＡ）と、前記可変入賞手段を第２変化期間（例えば１秒間）に亘って前記第１状態に変化させる第２特殊有利状態（大当りＢ）とがあり、

前記予告演出実行手段は、前記保留記憶手段に記憶されている特定保留データに基づいて制御される前記特殊有利状態の種類に応じて異なる割合で前記予告演出を実行する（図６０に示すように、大当りＡならば高い確率で保留記憶の点滅を行い、大当りＢならば低い確率で保留記憶の点滅を行う）ことを特徴とする遊技機である。

#### 【手続補正５】

【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】

また本発明による遊技機の他の態様は、

遊技媒体（パチンコ玉）を遊技領域（７）に発射することにより遊技者が遊技を行い、

所定の始動条件が成立した（第１始動入賞口１３または第２始動入賞口１４に入賞した）後に所定の開始条件が成立した（保留記憶数が０でなく、第１特別図柄および第２特別図柄の可変表示が実行されておらず、かつ、大当り遊技が実行されていない）ことに基づ

いて、各々を識別可能な複数種類の識別情報（第１特別図柄または第２特別図柄）を可変表示して、該可変表示の表示結果を導出表示し、

該導出表示された表示結果が特定遊技結果（大当り図柄）となったことに基づいて、遊技者にとって有利な特定遊技状態（大当り遊技状態）に制御し、

該特定遊技状態の終了後の遊技状態を、通常状態（非確変状態）、又は、該通常状態よりも特定遊技状態に制御されやすい高確率状態（確変状態）に制御し、

第１期間（例えば１５ラウンド目の当初５秒間）は前記遊技媒体を通過させることで前記高確率状態に制御し、前記第１期間と異なる第２期間（例えば１５ラウンド目の残り２４秒間）は前記遊技媒体が通過しても前記高確率状態に制御しない特定領域（特別可変入賞球装置２０'）とを備え、

前記特定遊技状態は、前記遊技媒体が少なくとも前記第１期間において前記特定領域を通過可能となる特殊特定遊技状態（１５ラウンド目に確変アタッカー２０Ｂが開放される大当りＡまたは大当りＢ）を含む遊技機（パチンコ遊技機１）であって、

前記始動条件が成立したことに基づいて、前記可変表示の表示結果を決定するための数値データ（ランダムＲ）を抽出する数値データ抽出手段と、

前記始動条件が成立したが前記開始条件が未だ成立していない場合に、前記可変表示を実行する権利を記憶する保留記憶手段（第１保留記憶バッファ及び第２保留記憶バッファ、並びに始動入賞時コマンド格納領域）と、

前記保留記憶手段に記憶している権利に対応する数値データが前記特定遊技状態に制御することを示す数値データであるか否かを判定するための判定用データとして、前記通常状態において判定するための通常時判定用データと、前記高確率状態において判定するための高確率時判定用データとを記憶する判定用データ記憶手段（大当り判定テーブル）と、

該判定用データ記憶手段で記憶している判定用データに基づいて、前記保留記憶手段に記憶している権利に対応する数値データが前記特定遊技状態に制御することを示す数値データであるか否かを、前記開始条件が成立する前に判定する事前判定手段（ステップＳ２２２またはステップＳ２２３の処理を行う遊技制御用マイクロコンピュータ５６０）と、

該事前判定手段による判定結果に基づいて、該判定した数値データに対応する権利に対して所定の予告演出（先読み予告）を実行する予告演出実行手段（ステップＳ８１０８の処理を行う演出制御用マイクロコンピュータ１００）と、を備え、

該予告演出実行手段は、前記特殊特定遊技状態に制御することを示す数値データに対応する権利である特定権利が前記保留記憶手段に記憶されてから、当該特定権利に基づいて制御される特殊特定遊技状態の終了後の遊技状態が前記通常状態又は前記高確率状態に制御されることが確定するまでは、前記予告演出の実行を制限する（図３３，図３４のコマンド解析処理において、ステップＳ６５１で図柄指定コマンドを受信すると、始動入賞時コマンド格納領域に該図柄指定コマンドを格納し、該図柄指定コマンドが大当り図柄を指定するものならば、先読み予告禁止フラグをセットする一方、ステップＳ６４１で大当り終了指定コマンドを受信すると、先読み予告禁止フラグをリセットし、図３８の先読み予告演出決定処理において、ステップＳ６０１１Ａで保留球変化の先読み予告を実行すると判定した場合に、先読み予告禁止フラグがセットされていれば、先読み予告禁止テーブルで保留記憶の形状と点灯点滅態様を決定する＝保留記憶の形状と点灯点滅態様を変化させない）ことを特徴とする遊技機である。

#### 【手続補正６】

【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】

また手段２に係る発明は、

手段 1 に記載した遊技機であって、

前記予告演出実行手段は、前記特定領域を前記遊技媒体が通過したことに基づいて、前記予告演出の制限を解除する（図示しないが、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 は、確変アタッカー 20B に入賞した遊技球を確変検出スイッチ 24 で検出したら、確変検出コマンドを出力し、演出制御用マイクロコンピュータ 100 は、コマンド解析処理において、該確変検出コマンドを受信したら、先読み予告禁止フラグをリセットする）ことを特徴とする遊技機である。

【手続補正 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 8】

【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】

また手段 3 に係る発明は、

手段 1 ~ 2 のいずれか 1 つに記載した遊技機であって、

前記高確率時判定用データは、前記通常時判定用データを含み（図 8（A'）の大当り判定テーブルで、確変時の大当り判定値が、通常時の大当り判定値を含む）、

前記予告演出実行手段は、前記通常状態において、前記特定保留データが前記保留記憶手段に記憶されている場合であっても、前記予告演出の実行を制限しない（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 100 は、図 34 のコマンド解析処理において、ステップ S652A で YES と判定した後に、高確率フラグ及び高ベース状態フラグをセット中であるか否かを判定し、セット中でない（即ち通常状態）ならば先読み予告禁止フラグをセットしない）ことを特徴とする遊技機である。

【手続補正 9】

【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】

さらに手段 4 に係る発明は、

手段 1 ~ 3 のいずれか 1 つに記載した遊技機であって、

遊技の進行を制御する遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 560）と、

該遊技制御手段からの情報に基づいて、前記可変表示に対応した演出を制御する演出制御手段（演出制御用マイクロコンピュータ 100）と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記保留記憶手段が記憶する保留データが増加したことを認識可能な保留記憶情報（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）と、前記事前判定手段による判定結果を示す判定結果情報（図柄指定コマンドおよび変動カテゴリコマンド）とを、前記演出制御手段に対して送信し、

前記演出制御手段は、前記保留記憶情報と前記判定結果情報とに矛盾が生じていることに基づいて、前記予告演出実行手段による前記予告演出の実行を制限する（ステップ S6005 で図柄指定コマンドと変動カテゴリコマンドとが整合していないと判定した場合、および、ステップ S6006 で始動入賞指定コマンドと合算保留記憶数指定コマンドとが整合していないと判定した場合に、ステップ S6033 で先読み予告設定制限フラグをセ

ットして、先読み予告が設定されないようにする)ことを特徴とする遊技機である。

【手続補正 10】

【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】

まず手段1に係る発明によれば、遊技者に不確定な情報を予告するおそれが無くなるので、遊技の興趣を向上できる。また、保留記憶されている特定保留データに基づいて制御される特殊有利状態の種類に応じて異なる割合で予告演出を実行することにより、該特殊有利状態の種類を予測することができるので、遊技の興趣を向上できる。

【手続補正 11】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0015

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 12】

【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】

また手段2に係る発明によれば、特定領域を遊技媒体が通過したことに基づいて、予告演出の制限を解除することにより、遊技者に不確定な情報を予告することなく、かつ、予告演出の実行頻度を必要以上に低下させることがないので、遊技の興趣を向上できる。

【手続補正 13】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0017

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 14】

【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】

また手段3に係る発明によれば、高確率時判定用データが通常時判定用データを含む場合には、通常状態において予告演出を実行した場合であっても、遊技者に不確定な情報を予告するおそれが無いと共に、予告演出の実行頻度が高くなるため、遊技の興趣を向上できる。

【手続補正 15】

【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】

さらに手段4に係る発明によれば、保留記憶情報と判定結果情報とに矛盾が生じている場合にも、予告演出の実行を制限するので、予告演出の信頼性が低下するのを防止できる。