

【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2016-83386(P2016-83386A)
 【公開日】平成28年5月19日 (2016.5.19)
 【年通号数】公開・登録公報2016-030
 【出願番号】特願2015-232626(P2015-232626)
 【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28年4月21日 (2016.4.21)

【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】

複数種類の識別情報の変動表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技価値付与手段と、

識別情報の変動表示中の最終停止識別情報が導出される前に所定演出を実行する所定演出実行手段と、

識別情報の変動表示の表示態様がリーチ態様になった後に、最終停止識別情報として導出される識別情報の候補の画像と前記所定演出の実行を示唆する所定演出示唆画像とが表示される特別リーチ演出を実行する特別リーチ演出実行手段と、

を備え、

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有利状態に制御されたときと、前記特別リーチ演出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有利状態に制御されたときとで、異なる割合により異なる遊技価値を付与可能であり、

前記特別リーチ演出実行手段は、複数種類の前記特別リーチ演出を実行可能であり、

前記特別リーチ演出の種類によって、前記所定演出が実行される割合が異なる

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 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 1】

本発明は、複数種類の識別情報の変動表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機に関する。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 0

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

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、
複数種類の識別情報の変動表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技価値付与手段と、
識別情報の変動表示中の最終停止識別情報が導出される前に所定演出を実行する所定演出実行手段と、

識別情報の変動表示の表示態様がリーチ態様になった後に、最終停止識別情報として導出される識別情報の候補の画像と前記所定演出の実行を示唆する所定演出示唆画像とが表示される特別リーチ演出を実行する特別リーチ演出実行手段と、

を備え、

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有利状態に制御されたときと、前記特別リーチ演出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有利状態に制御されたときとで、異なる割合により異なる遊技価値を付与可能であり、

前記特別リーチ演出実行手段は、複数種類の前記特別リーチ演出を実行可能であり、

前記特別リーチ演出の種類によって、前記所定演出が実行される割合が異なる

ことを特徴としている。

この特徴によれば、より遊技者に所定演出を注目させることができるので、遊技機の興趣を向上できる。

本発明の手段1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CPU103）と、

遊技者に所定の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S243やステップS324の処理を実行する部分）と、

前記変動表示演出を開始するときに、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）とを決定する開始時決定手段（例えば、CPU103がステップS110の特別図柄通常処理とステップS111の変動パターン設定処理を実行する部分）と、

前記開始時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、前記開始時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、CPU103がステップS266とステップS271a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第1コマンドと第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CPU120がステップS75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、前記表示結果として導出表示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38（C）参照）と所定演出を示唆する所定演出示唆画像（例えば、キャラクタ図柄5b, 5c：図38（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38（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

が導出表示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ＣＰＵ１２０がステップＳ５２９ａの処理の結果にもとづいてステップＳ５４２、Ｓ５４３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する（例えば、図３５、図３６に示すように、非確変大当りの場合と確変大当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、遊技機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２の遊技機は、手段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、

前記開始時決定手段は、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、前記特定演出の実施態様のうち、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】0012

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0012】

本発明の手段3の遊技機は、手段2に記載の遊技機であって、

前記事前コマンド（変動カテゴリコマンド）は、前記第2コマンドで示される特定演出の内容（カテゴリとしてスーパーリーチのカテゴリ、非リーチのカテゴリ、その他のカテゴリ）についてのみ送信する、ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2コマンドに対応する事前コマンドにもとづいて先読み予告演出が実行されるため、先読み予告演出の制御において第1コマンドを考慮する必要がないので、第1コマンドと第2コマンドとを使用することにより先読み予告演出の制御負荷が増大してしまうことを防止できるとともに、特定演出の内容についてのみ特定して事前コマンドを送信できるので、これら事前コマンドを送信するための制御負荷も軽減できる。

【手続補正 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0013

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0013】

本発明の手段4の遊技機は、手段1～手段3のいずれかに記載の遊技機であって、

前記開始時決定手段は、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、前記開始時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、開始時決定手段は、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、開始時決定手段における負荷を軽減できる。

【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】

本発明の手段5の遊技機は、手段1～手段4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第1コマンドまたは第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第1コマンド

または第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、開始時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】

本発明の手段6に記載の遊技機は、手段5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第1コマンドまたは第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、開始時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。