【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11月27日(2014.11.27)

【公開番号】特開2014-195573(P2014-195573A)
【公開日】平成26年10月16日(2014.10.16)
【年通号数】公開・登録公報2014-057
【出願番号】特願2013-72898(P2013-72898)
【国際特許分類】
Ａ６３Ｆ　7/02　(2006.01)
【ＦＩ】
Ａ６３Ｆ　7/02　３２０

【手続補正書】
【提出日】平成26年9月25日(2014.9.25)
【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】
遊技媒体が始動領域を進入した後に、可変表示の開始条件が成立したことにもとづいて識別情報の可変表示を行い、当該識別情報の可変表示の表示結果として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有利状態に制御する遊技機であって、
光を透過可能な透光性を有する導光板と、
前記導光板の端面から光を入射可能に設けられた発光体と、
遊技媒体が所定領域を進入したことにもとづいて、可変入賞装置を遊技媒体が進入しやすい状態に制御する可変入賞装置制御手段と、
前記始動領域を遊技媒体が進入したが未だ前記開始条件が成立していない可変表示について、保留記憶として記憶する保留記憶手段と、
前記開始条件が成立したときに、前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶にもとづいて、識別情報の可変表示を行う可変表示手段に導出表示される表示結果を前記特定表示結果にするか否かを決定する開始条件成立時決定手段と、
前記開始条件成立時決定手段による決定前に、前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶にもとづいて、前記可変表示手段に導出表示される表示結果が前記特定表示結果となるか否かを判定する開始条件成立前判定手段と、
前記可変入賞装置が遊技媒体が進入しやすい状態に制御されるか否か、または識別情報の可変表示において可変表示の表示結果が前記特定表示結果になる可能性を報知する所定演出を実行する所定演出実行手段と、
前記開始条件成立前判定手段による判定にもとづいて、当該判定の対象となった識別情報の可変表示が実行される前に開始される可変表示で予告演出を実行するか否かを決定する予告演出決定手段と、
前記予告演出決定手段の決定にもとづいて前記予告演出を実行する予告演出実行手段とを備え、
前記導光板は、前記発光体によって該導光板の端面から該導光板の内部に入射された光を反射して該遊技機の前面に出射させる反射部が設けられ、
前記所定演出実行手段は、前記予告演出が実行されたときには、該予告演出が実行されないときに比べて、高い割合で前記所定演出を実行し、
前記予告演出実行手段は、前記予告演出として、前記発光体を発光させることにより前

記導光板に設けられた前記反射部から該遊技機の前面に光を出射させる発光演出を実行する
ことを特徴とする遊技機。
【請求項２】
遊技媒体が始動領域を進入した後に、可変表示の開始条件が成立したことにもとづいて識別情報の可変表示を行い、当該識別情報の可変表示の表示結果として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有利状態に制御する遊技機であって、
光を透過可能な透光性を有する導光板と、
前記導光板の端面から光を入射可能に設けられた発光体と、
遊技媒体が所定領域を進入したことにもとづいて、可変入賞装置を遊技媒体が進入しやすい状態に制御する可変入賞装置制御手段と、
特定演出を繰り返し実行可能な特定演出実行手段と、
前記可変入賞装置が遊技媒体が進入しやすい状態に制御されるか否か、または識別情報の可変表示において可変表示の表示結果が前記特定表示結果になる可能性を報知する所定演出を実行する所定演出実行手段とを備え、
前記導光板は、前記発光体によって該導光板の端面から該導光板の内部に入射された光を反射して該遊技機の前面に出射させる反射部が設けられ、
前記所定演出実行手段は、前記特定演出が繰り返し実行されるときには、前記特定演出が繰り返し実行されないときに比べて、高い割合で前記所定演出を実行し、
前記特定演出実行手段は、前記特定演出として、前記発光体を発光させることにより前記導光板に設けられた前記反射部から該遊技機の前面に光を出射させる発光演出を実行する
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、遊技媒体が始動領域を進入した後に、可変表示の開始条件が成立したことにもとづいて識別情報の可変表示を行い、当該識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果が導出表示された場合に遊技者にとって有利な有利状態に制御す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】００１０
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００１０】
（１）本発明による遊技機は、遊技媒体（例えば、遊技球）が始動領域（例えば、第１始動口１３や第２始動口１４）を進入した後に、可変表示の開始条件が成立したことにもとづいて識別情報（例えば、第１特別図柄や第２特別図柄）の可変表示を行い、識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（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有利状態（例えば、大当り柚木状態）に制御する遊技機であって、光を透過可能な透光性を有する導光板（例えば、前導光板５０５ａ、後導光板５０５ｂ）と、導光板の端面から光を入射可能に設けられた発光体（例えば、表示用ＬＥＤ６２ａ，６２ｂ）と、遊技媒体が所定領域を進入したことにもとづいて、可変入賞装置（例えば、可変入賞球装置１５）を遊技媒体が進入しやすい状態に制御する可変入賞装置制御手段（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Ｓ４０４の処理を実行する部分）と、始動領域を遊技媒体が進入したが未だ開始条件が成立していない可変表示

について、保留記憶として記憶する保留記憶手段（例えば、合算保留記憶数カウンタ）と、開始条件が成立したときに、保留記憶手段に記憶されている保留記憶にもとづいて、識別情報の可変表示を行う可変表示手段に導出表示される表示結果を特定表示結果にするか否かを決定する開始条件成立時決定手段（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の処理を実行する部分）と、開始条件成立時決定手段による決定前に、保留記憶手段に記憶されている保留記憶にもとづいて、可変表示手段に導出表示される表示結果が特定表示結果となるか否かを判定する開始条件成立前判定手段（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Ｓ２２０，Ｓ２２２の処理を実行する部分）と、可変入賞装置が遊技媒体が進入しやすい状態に制御されるか否か、または識別情報の可変表示において可変表示の表示結果が特定表示結果になる可能性を報知する所定演出を実行する所定演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ５２１１，Ｓ５２１３，Ｓ５２１４，Ｓ８０２９，Ｓ８０３０，Ｓ８４８～Ｓ８５１の処理を実行する部分）と、開始条件成立前判定手段による判定にもとづいて、判定の対象となった識別情報の可変表示が実行される前に開始される可変表示で予告演出（例えば、先読み予告演出）を実行するか否かを決定する予告演出決定手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ６０１１～Ｓ６０１４の処理を実行する部分）と、予告演出決定手段の決定にもとづいて予告演出を実行する予告演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ８０３２，Ｓ８４８～Ｓ８５１の処理を実行する部分）とを備え、導光板は、発光体によって該導光板の端面から該導光板の内部に入射された光を反射して該遊技機の前面に出射させる反射部（例えば、反射部５１０ａ～５１０ｃ、５１１）が設けられ、所定演出実行手段は、予告演出が実行されたときには、予告演出が実行されないときに比べて、高い割合で所定演出を実行し（図７１参照）、予告演出実行手段は、予告演出として、発光体を発光させることにより導光板に設けられた反射部から該遊技機の前面に光を出射させる発光演出（例えば、導光板演出）を実行する（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ８０３２の処理を実行する部分）ことを特徴とする。

そのような構成によれば、所定演出が実行されていないときの遊技の興趣をより向上させることができる。

【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】
（２）本発明による他の態様の遊技機は、遊技媒体（例えば、遊技球）が始動領域（例えば、第１始動口１３や第２始動口１４）を進入した後に、可変表示の開始条件が成立したことにもとづいて識別情報（例えば、第１特別図柄や第２特別図柄）の可変表示を行い、識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（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有利状態（例えば、大当り柚木状態）に制御する遊技機であって、光を透過可能な透光性を有する導光板（例えば、前導光板５０５ａ、後導光板５０５ｂ）と、導光板の端面から光を入射可能に設けられた発光体（例えば、表示用ＬＥＤ６２ａ，６２ｂ）と、遊技媒体が所定領域を進入したことにもとづいて、可変入賞装置（例えば、可変入賞球装置１５）を遊技媒体が進入しやすい状態に制御する可変入賞装置制御手段（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Ｓ４０４の処理を実行する部分）と、特定演出（例えば、擬似連中予告演出、擬似連の再変動）を繰り返し実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ８０２３Ｂ，Ｓ８０３２Ａ，Ｓ８４８～Ｓ８５１の処理を実行する部分や、ステップＳ８０３２Ａ，Ｓ８４８～Ｓ８５１の処理を実行する部分）と、可変入賞装置が遊技媒体が進入しやすい状態に制御されるか否か、または識別情報の可変表示において可変表示の表示結果が特定表示結果になる可能性を報知する所定演出を実行する所定演

出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ５２１１，Ｓ５２１３，Ｓ５２１４，Ｓ８０２９，Ｓ８０３０，Ｓ８４８～Ｓ８５１の処理を実行する部分）とを備え、導光板は、発光体によって該導光板の端面から該導光板の内部に入射された光を反射して該遊技機の前面に出射させる反射部（例えば、反射部５１０ａ～５１０ｃ、５１１）が設けられ、所定演出実行手段は、特定演出が繰り返し実行されるときには、特定演出が繰り返し実行されないときに比べて、高い割合で所定演出を実行し（図８７参照）、特定演出実行手段は、特定演出として、発光体を発光させることにより導光板に設けられた反射部から該遊技機の前面に光を出射させる発光演出（例えば、導光板演出）を実行する（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ８６４の処理を実行する部分）ことを特徴とする。

そのような構成によれば、所定演出が実行されていないときの遊技の興趣をより向上させることができる。

【手続補正５】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００１４
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００１４】
（５）上記の（１）、（３）または（４）の遊技機において、識別情報の可変表示において識別情報の表示結果が特定表示結果になる可能性を報知する所定演出が実行されることに対応する保留記憶が保留記憶手段に記憶されている場合には、保留記憶にもとづく所定演出が終了するまで、可変入賞装置が遊技媒体が進入しやすい状態に制御されるか否かを報知する所定演出の実行を禁止する所定演出実行禁止手段（図６２～図６４に示す第１所定演出処理において、始動入賞時コマンド格納領域に大当りまたは小当りに対応する図柄確定コマンドが存在するか否か確認し、存在する場合には、直ちに第１所定演出処理を終了する変形例における演出制御用マイクロコンピュータ１００に相当）を備えていてもよい。

そのような構成によれば、遊技者は、識別情報の表示結果が特定表示結果になる可能性を報知する所定演出が実行されていることを認識しやすくなる。

【手続補正６】
【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】
（７）上記の（２）または（６）の遊技機において、識別情報の可変表示が開始されてから表示結果が導出表示されるまでに仮停止識別情報を仮停止させた後に可変表示を再度実行する再可変表示が１回または複数回実行される再可変表示パターン（例えば、擬似連演出を伴う変動パターン）により可変表示を実行する再可変表示実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ８０３２Ａ，Ｓ８４８～Ｓ８５１の処理を実行する部分）と、再可変表示パターンにより可変表示が実行されているときに、所定演出が開始されるタイミングよりも前に開始される可変表示で示唆演出（例えば、擬似連中予告演出）を実行する示唆演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ８０２３Ｂ，Ｓ８０３２Ａ，Ｓ８４８～Ｓ８５１の処理を実行する部分）とを備え、所定演出実行手段は、可変入賞装置が遊技媒体が進入しやすい状態に制御されるか否かを報知する第１所定演出、または識別情報の可変表示において識別情報の表示結果が特定表示結果になる可能性を報知する第２所定演出を実行することに決定した後に、示唆演出が開始された場合には、第１所定演出と第２所定演出のうち実行することに決定された方の所定演出が終了するまで、他方の所定演出を開始しない（図６２～図６４に示す第１所定演出処理において、第２所定演出実行フラグ（第２所定演出を実

行することに決定されていることを示すフラグ）がセットされている場合には直ちに第１所定演出処理を終了するように構成され、また、図６６に示す第２所定演出処理で、第１所定演出実行フラグ（第１所定演出を実行することに決定されていることを示すフラグ）がセットされている場合には直ちに第２所定演出処理を終了するように構成される変形例に相当）ように構成されていてもよい。

そのような構成によれば、示唆演出がいずれの所定演出に対応して実行されているのか把握できない状況になることを防止できる。

【手続補正７】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００１７
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００１７】
（８）上記の（２）、（６）または（７）の遊技機において、始動領域を遊技媒体が進入したときに、数値データを抽出する数値データ抽出手段（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Ｓ１２１６，Ｓ１２２７の処理を実行する部分）と、始動領域を遊技媒体が進入したが未だ可変表示の開始条件が成立していない可変表示について、所定の上限数を限度に、数値データ抽出手段が抽出した数値データを保留記憶として記憶する保留記憶手段（例えば、合算保留記憶数カウンタ）と、識別情報の可変表示において識別情報の表示結果が特定表示結果になる可能性を報知する所定演出が実行されることに対応する保留記憶が保留記憶手段に記憶されている場合には、保留記憶にもとづく当該所定演出が終了するまで、可変入賞装置が遊技媒体が進入しやすい状態に制御されるか否かを報知する所定演出の実行を禁止する所定演出実行禁止手段（図６２～図６４に示す第１所定演出処理において、始動入賞時コマンド格納領域に大当りまたは小当りに対応する図柄確定コマンドが存在するか否か確認し、存在する場合には、直ちに第１所定演出処理を終了する変形例における演出制御用マイクロコンピュータ１００に相当）とを備えていてもよい。

そのような構成によれば、遊技者は、識別情報の表示結果が特定表示結果になる可能性を報知する所定演出が実行されていることを認識しやすくなる。