

【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2015-147070(P2015-147070A)

【公開日】平成27年8月20日(2015.8.20)

【年通号数】公開・登録公報2015-052

【出願番号】特願2015-81424(P2015-81424)

【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17日(2015.12.17)

【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識別情報の可変表示と第2識別情報の可変表示とを行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機において、

前記第2識別情報の可変表示は前記第1識別情報の可変表示に優先して実行され、

前記第1識別情報の可変表示または前記第2識別情報の可変表示に対応して演出識別情報の可変表示を行う演出用可変表示手段と、

前記有利状態に制御するか否かを決定する決定手段と、

前記決定手段による決定以前に、少なくとも前記有利状態に制御されるか否かを判定する判定手段と、

該判定手段による判定に基づいて当該判定の対象となつた可変表示が実行される以前に予告演出を実行する演出実行手段とを備え、

該演出実行手段は、

少なくとも前記有利状態に制御されると判定された前記第1識別情報の可変表示を対象とした前記予告演出が実行されるときに、前記第1識別情報の可変表示に優先して前記第2識別情報の可変表示が開始されたときには、当該第2識別情報の可変表示に対応した前記演出識別情報の可変表示において前記予告演出を不実行とし、

前記予告演出を不実行とした後に前記第1識別情報の可変表示に対応した前記演出識別情報の可変表示において前記予告演出を実行可能であり、

前記有利状態において、前記第1識別情報の可変表示に対応した前記演出識別情報の可変表示を対象とした前記予告演出を制限する制限手段を備えた

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、第1識別情報の可変表示と第2識別情報の可変表示とを行い、遊技者にとって有利な有利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】変更

【補正の内容】

【0008】

しかし、いずれか一方の可変表示を優先実行する遊技機において予告演出を実行可能に構成した場合、他方の可変表示が実行されると、演出の連續性が損なわれ、演出のつじつまが合わなくなり演出内容が不自然になる虞がある。また、演出内容のつじつまが合うように演出の処理制御を行うことも考えられるが、演出実行のための処理が複雑になり処理負担が大きくなることによって、処理落ちなどの不都合を生じる虞がある。

【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】変更

【補正の内容】

【0009】

そこで、本発明は、予告演出を行う場合の処理負担を増大させることなく、演出内容が不自然になることを防止することができるようにすることを目的とする。

【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】変更

【補正の内容】

【0010】

本発明による遊技機は、第1識別情報（例えば、第1特別図柄）の可変表示と第2識別情報（例えば、第2特別図柄）の可変表示とを行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機において、第2識別情報の可変表示は第1識別情報の可変表示に優先して実行され、第1識別情報の可変表示または第2識別情報の可変表示に対応して演出識別情報の可変表示を行う演出用可変表示手段と、有利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を実行する部分）と、決定手段による決定以前に、少なくとも有利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S229を実行する部分）と、該判定手段による判定に基づいて当該判定の対象となった可変表示が実行される以前に予告演出（例えば、連続予告演出）を実行する演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100において、ステップS1802を実行して連続予告演出の有無および演出態様を決定してステップS1848を実行することによって、図46～図49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、該演出実行手段は、少なくとも有利状態に制御されると判定された第1識別情報の可変表示を対象とした予告演出が実行されるときに、第1識別情報の可変表示に優先して第2識別情報の可変表示が開始されたときには、当該第2識別情報の可変表示に対応した演出識別情報の可変表示において予告演出を不実行とし（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS1809でYのときステップS1810を実行して連続予告演出を中断する）、予告演出を不実行とした後に第1識別情報の可変表示に対応した演出識別情報の可変表示において予告演出を実行可能であり（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS1814でNのときステップS1815を実行して連続予告演出を再開する）、有利状態において、第1識別情報の可変表示に対応した演出識別情報の可変表示を対象とした予告演出を制限する制限手段を備えた

ことを特徴とする。

【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】

遊技機は、第2識別情報の可変表示結果が所定表示結果となるか否かを予告する所定予告演出（例えば、ステップアップ予告演出やミニキャラ予告演出などの連続予告演出以外の予告演出）を実行する所定予告演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS1824で予告演出を設定したことにもとづきステップS1827、S1845を実行して予告演出を実行する）を備え、所定予告演出実行手段は、第1識別情報の可変表示を対象とした予告演出の実行中に第2識別情報の可変表示が開始されたときには、所定予告演出の実行を禁止する（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS1823でYのときステップS1824を実行しない）ように構成されていてもよい。

【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】

第1始動領域を遊技媒体が通過したことに基づいて、特定遊技状態決定用数値データ（例えば、大当たり判定用乱数（ランダムR））とともに、識別情報の可変表示パターンを決定するための可変表示決定用数値データ（例えば、変動パターン種別判定用乱数（ランダム2））を抽出する数値データ抽出手段を備え、保留記憶手段は、所定の上限数を限度に、表示結果決定用数値データとともに可変表示決定用数値データを保留記憶として記憶し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ56は、ステップS214Aで、大当たり判定用乱数（ランダムR）とともに変動パターン種別判定用乱数（ランダム2）も第1保留記憶バッファに保存する）、事前決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示決定用数値データと、複数種類の可変表示パターンに対して判定値が割り当てられた判定値テーブル（例えば、図10に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブル135A、135B）とを用いて、第1識別情報の可変表示パターン（例えば、変動パターン）を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S301を実行する部分）と、可変表示パターン決定手段の決定結果にもとづいて、第1識別情報の可変表示を実行する可変表示実行手段（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S301、S303、S304を実行する部分）と、を備え、判定手段は、可変表示パターン決定手段による決定前に、第1始動領域を遊技媒体が通過したことに基づいて、数値データ抽出手段により抽出された可変表示決定用乱数と判定値テーブルの判定値とを用いて、第1識別情報の可変表示パターンが複数種類の可変表示パターンのうちの特定の可変表示パターン（例えば、スーパーリーチを伴う変動パターン）となるか否かを判定し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、ステップS229で「スーパーリーチはずれ」となるスーパーCA2-7の変動パターン種別となるか否かを判定する）、演出実行手段は、判定手段によって特定の可変表示パターンとなると判定されたことにもとづいて、当該特定の可変表示パターンとなると判定された第1識別情報の可変表示が実行される以前に開始される複数回の第1識別情報の可変表示において予告演出を実行し（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、入賞時判定結果が「スーパーリーチはずれ」であることを示す入賞時判定結果2指定コマンドを受信したことにもとづいて連続予告演出を実行する）、判定値テーブルは、特定の可変表示パターンに対しては、保留記憶手段が記憶する保留記憶数にかかわらず、共通の判定値が割り

当たられ、特定の可変表示パターン以外の可変表示パターンに対しては、保留記憶手段が記憶する保留記憶数に応じて異なる判定値が割り当てられている（例えば、図10（A）,（B）および図54に示すように、合算保留記憶数が0～2であるか3以上であるかにかかわらず、スーパー・リーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別（スーパーCA2～7）に対して230～251の範囲の判定値が割り当てられている。また、スーパー・リーチ以外の非リーチやノーマルリーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別に対しては、合算保留記憶数が0～2であるか3以上であるかに応じて異なる判定値が割り当てられている）ように構成されていてもよい。

【手続補正8】

【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】

請求項1に記載された発明では、予告演出を行う場合の処理負担を増大させることなく、演出内容が不自然になることを防止することができる。

【手続補正9】

【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】

所定予告演出実行手段が、第1識別情報の可変表示を対象とした予告演出の実行中に第2識別情報の可変表示が開始されたときには、所定予告演出の実行を禁止するように構成すれば、予告演出と所定予告演出とが混在して実行されて遊技者を混乱させる事態を防止することができる。

【手続補正10】

【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】

事前決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示決定用数値データと、複数種類の可変表示パターンに対して判定値が割り当てられた判定値テーブルとを用いて、第1識別情報の可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段を備え、演出実行手段が、判定手段によって特定の可変表示パターンとなると判定されたことにもとづいて、当該特定の可変表示パターンとなると判定された第1識別情報の可変表示が実行される以前に開始される複数回の第1識別情報の可変表示において予告演出を実行し、判定値テーブルが、特定の可変表示パターンに対しては、保留記憶手段が記憶する保留記憶数にかかわらず、共通の判定値が割り当てられ、特定の可変表示パターン以外の可変表示パターンに対しては、保留記憶手段が記憶する保留記憶数に応じて異なる判定値が割り当てられているように構成すれば、特定の可変表示パターンとなると判定したことにもとづき予告演出を実行する場合に、保留記憶手段が記憶する保留記憶数によって不整合が生じないようにすることができる。また、保留記憶手段が記憶する保留記憶数に従って可変表示時間を異ならせることによって、可変表示の作動率が低下してしまう事態を極力防止することができる。