

【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7月14日 (2016.7.14)

【公開番号】特開2016-47421(P2016-47421A)

【公開日】平成28年4月7日 (2016.4.7)

【年通号数】公開・登録公報2016-021

【出願番号】特願2015-240753(P2015-240753)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】

【提出日】平成28年5月26日 (2016.5.26)

【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 始動領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて第 1 識別情報の可変表示を行うとともに、第 2 始動領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて第 2 識別情報の可変表示を行い、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、

第 1 識別情報の可変表示および第 2 識別情報の可変表示に対応した演出用識別情報の可変表示を実行する演出用可変表示手段と、

演出用識別情報の可変表示に対応して演出用識別情報の可変表示よりも視認しにくい態様により可変表示を実行する特殊可変表示手段と、

第 1 識別情報の可変表示および第 2 識別情報の可変表示に関する情報を、保留記憶として記憶する保留記憶手段と、

前記有利状態に制御するか否かを決定する決定手段と、

前記決定手段の決定前に、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、

前記判定手段の判定結果にもとづいて、当該判定の対象となった第 1 識別情報の可変表示が開始される以前に予告演出を実行する予告演出実行手段と、

前記有利状態において、前記第 1 始動領域を遊技媒体が通過したことにもとづいた前記予告演出の実行を制限する予告演出制限手段とを備え、

前記特殊可変表示手段による可変表示は、演出態様にかかわらず常に視認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 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 1】

本発明は、第 1 始動領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて第 1 識別情報の可変表示を行うとともに、第 2 始動領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて第 2 識別情報の可変表示を行い、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】0006

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

【特許文献 1】特開 2007 - 236540 号公報

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 6】

【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】

本発明は、遊技者の射幸心を過度に刺激することを防止することができる遊技機を提供することを目的とする。

【手続補正 7】

【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 始動領域（例えば、第 1 始動入賞口 13）を遊技媒体（例えば、遊技球）が通過したことにもとづいて第 1 識別情報（例えば、第 1 特別図柄）の可変表示を行うとともに、第 2 始動領域（例えば、第 2 始動入賞口 14）を遊技媒体が通過したことにもとづいて第 2 識別情報（例えば、第 2 特別図柄）の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、第 1 識別情報の可変表示および第 2 識別情報の可変表示に対応した演出用識別情報の可変表示を実行する演出用可変表示手段と、演出用識別情報の可変表示に対応して演出用識別情報の可変表示よりも視認しにくい態様により可変表示を実行する特殊可変表示手段と、第 1 識別情報の可変表示および第 2 識別情報の可変表示に関する情報を、保留記憶として記憶する保留記憶手段と、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 S53，S54 を実行した後にステップ S61 を実行する部分）と、決定手段の決定前に、有利状態に制御されるか否かを判定する判定手段と、判定手段の判定結果にもとづいて、当該判定の対象となった第 1 識別情報の可変表示が開始される以前に予告演出を実行する予告演出実行手段と、有利状態において、第 1 始動領域を遊技媒体が通過したことにもとづいた予告演出の実行を制限する予告演出制限手段とを備え、特殊可変表示手段による可変表示は、演出態様にかかわらず常に視認可能であることを特徴とする。そのような構成により、遊技者の射幸心を過度に刺激することを防止することができる。

【手続補正 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0011】

遊技制御手段としての遊技制御用マイクロコンピュータは、所定の初期設定を実行した後、不揮発性メモリ（例えば、ROM54）の記憶内容にもとづき遊技機における遊技制御を実行する制御用CPU（例えば、CPU56）が内蔵され、第1始動領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて、少なくとも、第1可変表示手段における第1識別情報の可変表示の表示結果を特定表示結果とするか否かを決定するための第1有利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））を含む第1表示結果決定用数値データ（例えば、大当たり判定用乱数（ランダムR）、大当たり種別判定用乱数（ランダム1））を抽出する第1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S205Aを実行する部分）と、第2始動領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて、少なくとも、第2可変表示手段における第2識別情報の可変表示の表示結果を特定表示結果とするか否かを決定するための第2有利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））を含む第2表示結果決定用数値データ（例えば、大当たり判定用乱数（ランダムR）、大当たり種別判定用乱数（ランダム1））を抽出する第2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S205Bを実行する部分）と、第1始動領域を遊技媒体が通過したにもかかわらず開始条件が成立していない第1識別情報の可変表示について、所定の上限数（例えば4）を限度に、第1数値データ抽出手段により抽出された第1表示結果決定用数値データを保留記憶として記憶する第1保留記憶手段（例えば、第1保留記憶バッファ）と、第2始動領域を遊技媒体が通過したにもかかわらず開始条件が成立していない第2識別情報の可変表示について、所定の上限数（例えば4）を限度に、第2数値データ抽出手段により抽出された第2表示結果決定用数値データを保留記憶として記憶する第2保留記憶手段（例えば、第2保留記憶バッファ）と、を含み、遊技制御用マイクロコンピュータ（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560）に内蔵または外付けされ、乱数値となる数値データを生成する乱数回路（例えば、乱数回路4509）を備え、乱数回路は、数値データをあらかじめ定められた手順により更新して出力する数値更新手段（例えば、乱数生成回路553や乱数列変更回路555）と、数値更新手段から出力された数値データを乱数値として取り込んで格納する乱数値格納手段（例えば、乱数値レジスタ559A（R1D）や乱数値レジスタ559B（R2D））と、所定信号（例えば、第1始動入賞信号SS1や第2始動入賞信号SS2）にもとづく乱数ラッチ信号LL1、LL2）の入力にもとづいて数値更新手段から出力された数値データが乱数値格納手段に格納されたときにオン状態にされて新たな数値データの格納を制限する一方、乱数値格納手段に格納された数値データが乱数値の読出タイミングにて制御用CPUにより読み出されたときにオフ状態にされて新たな数値データの格納を許可する所定のフラグ（例えば、乱数ラッチフラグRDFM0、RDFM1）と、を含み、第1保留記憶手段および第2保留記憶手段は、乱数値格納手段から読み出された乱数値にもとづいて、第1表示結果決定用数値データまたは第2表示結果決定用数値データを、保留記憶として記憶し（例えば、第1保留記憶バッファにはステップS205Aで乱数値レジスタR1Dから抽出された数値データが大当たり判定用乱数（ランダムR）としてステップS206Aで保存され、第2保留記憶バッファにはステップS205Bで乱数値レジスタR2Dから抽出された数値データが大当たり判定用乱数（ランダムR）としてステップS206Bで保存される）、遊技制御用マイクロコンピュータは、制御用CPUによる遊技制御が開始されるときに、所定のフラグをオフ状態にする遊技制御開始時処理手段（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S5006を実行して乱数ラッチフラグRDFM0、RDFM1をクリアする部分。遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS484、S486を実行して乱数ラ

タッチフラグ R D F M 0 , R D F M 1 をクリアする部分。)を含むように構成されていてもよい。そのような構成によれば、所定信号の入力にもとづいて乱数値格納手段に格納された数値データを、正確な乱数値として取得することができる。また、遊技機に供給される電源が不安定な状態で誤って乱数値格納手段に格納された数値データを取得してしまう事態も防止することができる。