

【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18日(2016.2.18)

【公開番号】特開2015-208380(P2015-208380A)

【公開日】平成27年11月24日(2015.11.24)

【年通号数】公開・登録公報2015-073

【出願番号】特願2014-90065(P2014-90065)

【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27年12月25日(2015.12.25)

【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】

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、  
 予め定められた発射周期で遊技媒体を発射可能な発射手段と、  
 更新範囲内の値をカウンタ値として循環させて乱数を生成する乱数生成手段とを備え、  
 遊技媒体の発射周期と前記カウンタ値の更新周期とが同期する迄の間隔が、可変表示が行なわれる最長期間よりも長くなるように設定され、  
 未だ開始されない可変表示について、保留記憶として記憶可能な保留記憶手段と、  
 前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶を保留表示として表示する保留表示手段と

、  
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を備え、

保留表示の表示態様は、通常態様と、特殊態様と、特別態様とを含み、  
前記判定手段の判定結果に応じて、異なる割合で判定対象となった保留記憶に対応する保留表示を前記特別態様により表示する保留予告演出を実行可能な演出実行手段をさらに備え、

前記演出実行手段は、  
複数のタイミングにおいて保留表示を前記特別態様に变化させて表示することが可能であり、

保留表示が前記特殊態様により表示されたときは、該保留表示に対応する保留記憶にもとづく可変表示が開始されるまでに該保留表示を該特殊態様から前記特別態様に变化させて表示する

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

可変表示を開始するときに、該可変表示に対応する保留表示を可変表示対応表示として表示する可変表示対応表示手段と、

前記保留表示手段によって表示された保留表示、または、前記可変表示対応表示手段によって表示された可変表示対応表示の表示態様を变化させる表示变化手段とをさらに備える、請求項 1 に記載の遊技機。

## 【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

(手段1) 本発明による遊技機は、可変表示(例えば、第1特別図柄や第2特別図柄、演出図柄の変動表示)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、予め定められた発射周期(例えば、発射周期 =  $(N \times C) / F$  で表される。F = 水晶発振子の発振周波数、C = 分周回路の分周比、N = パルスモータを1回転させるのに必要なパルス数)で遊技媒体(遊技球)を発射可能な発射手段(例えば、打球発射装置および発射制御装置)と、更新範囲内の値をカウンタ値として循環させて乱数を生成する乱数生成手段(例えば、ハードウェア乱数(ハードウェア回路が発生する乱数)を発生する乱数回路503)とを備え、遊技媒体の発射周期とカウンタ値の更新周期とが同期する迄の間隔が、可変表示が行なわれる最長期間よりも長くなるように設定され(例えば、乱数の更新周期と遊技球の発射周期とが同期する迄の間隔を、変動表示が行なわれる最長期間(例えば、擬似連3スーパー当りの40秒)よりも長くなるように設定するため、発射周期を決定する発射制御装置に使用する水晶発振子の発振周波数Fを、乱数の更新周期に応じて選択する)、未だ開始されない可変表示について、保留記憶(例えば、第1保留記憶や第2保留記憶)として記憶可能な保留記憶手段(例えば、第1保留記憶バッファや第2保留記憶バッファ)と、保留記憶手段に記憶されている保留記憶を保留表示として表示する保留表示手段(例えば、合算保留記憶表示部18c)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がステップS61, S62, S73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(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560がステップS1217, S1228を実行する部分)とを備え、保留表示の表示態様は、通常態様(本例では「」: 図42(A)参照)と、特殊態様(本例では「」の外側に6本の線が描かれている: 図43(B)参照)と、特別態様(本例では「」内に「×」が含まれる: 図42(B1)参照、「」内に「×」が2つ含まれる: 図42(B2)参照)とを含み、判定手段の判定結果に応じて、異なる割合で判定対象となった保留記憶に対応する保留表示を特別態様により表示する保留予告演出(例えば、先読み演出)を実行可能な演出実行手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100がステップS67106, S67114, S1813, S1845等を実行する部分。図29(B)参照)をさらに備え、演出実行手段は、複数のタイミング(例えば、始動入賞のタイミングや、任意のシフトタイミング、他の任意のタイミングなど)において保留表示を特別態様に変化させて表示することが可能であり、保留表示が特殊態様により表示されたとき(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100がステップS67107で先読み演出を第2先読み演出パターンで実行すると決定し、ステップS67112を実行したとき)は、該保留表示に対応する保留記憶にもとづく可変表示が開始されるまでに該保留表示を該特殊態様から特別態様に変化させて表示する(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100がステップS1803, S1811, S1813, S1845等を実行する部分。図30, 図31, 図43~図44参照)ことを特徴とする。

## 【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】

そのような構成により、複数のタイミングにおいて保留表示を特別態様に変化させて表示することが可能であるため、保留表示の表示態様を変化させるタイミングに多様性を持

たせることができるとともに、保留表示が特殊態様により表示されたときには、保留表示を特殊態様から特別態様に変化させて表示するため、遊技興趣を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】

(手段2) 手段1において、演出実行手段は、所定条件が成立したとき(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100が、ステップS67107で先読み演出を第2先読み演出パターンで実行すると決定し、ステップS67112を実行したとき(始動入賞のタイミング)や、始動入賞後からその始動入賞にもとづく変動表示が開始されるまでの任意のシフトタイミングまたはその他の任意のタイミングにおいて通常態様から特殊態様に変化させると決定し、そのタイミングに至ったとき)に保留表示を特殊態様により表示し、該保留表示に対応する保留記憶にもとづく可変表示が開始されるまでの第1タイミング(例えば、始動入賞後に1回目の保留表示のシフトが行われるタイミングや、任意のタイミング)または該第1タイミングとは異なる第2タイミング(例えば、始動入賞後に2回目の保留表示のシフトが行われるタイミングや、任意のタイミング)で該保留表示を該特殊態様から特別態様に変化させて表示することが可能であり(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100がステップS1803, S1811, S1813, S1845等を実行する部分。図31, 図43~図44参照)、判定手段が有利状態となると判定したときと判定手段が有利状態とならないと判定したときとで、異なる割合で第1タイミングまたは第2タイミングにおいて保留表示を特殊態様から特別態様に変化させて表示する(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100がステップS67108等を実行する部分。図31参照)ように構成されていてもよい。

【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】

そのような構成によれば、保留表示が特殊態様により表示されたときに、どのタイミングにおいて表示態様が変化するかに注目させることができ、遊技興趣を向上させることができる。

【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】

(手段3) 手段1または手段2において、保留表示が特殊態様により表示されているときには新たに保留表示を特殊態様により表示することを制限する制限手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100がステップS67101, S67111等を実行する部分)を備える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】0014

【補正方法】変更

【補正の内容】

## 【 0 0 1 4 】

そのような構成によれば、複数の保留表示が特殊態様により表示されたときに、どの保留表示に注目すればよいか遊技者を混乱させてしまう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 】 0 0 1 5

【 補 正 方 法 】 変 更

【 補 正 の 内 容 】

## 【 0 0 1 5 】

( 手 段 4 ) 手 段 1 から 手 段 3 の うち の い ず れ か に お い て 、 前 記 特 別 態 様 は 、 第 1 特 別 態 様 ( 本 例 で は 「     」 内 に 「 x 」 が 含 ま れ る : 図 4 2 ( B 1 ) 参 照 ) と 第 2 特 別 態 様 ( 本 例 で は 「     」 内 に 「 x 」 が 2 つ 含 ま れ る : 図 4 2 ( B 2 ) 参 照 ) と を 含 み 、 演 出 実 行 手 段 は 、 判 定 手 段 が 有 利 状 態 と な る と 判 定 し た と き に は 、 判 定 手 段 が 有 利 状 態 と な ら な い と 判 定 し た と き に 比 べ て 高 い 割 合 で 判 定 手 段 の 判 定 対 象 と な っ た 保 留 記 憶 に 対 応 す る 保 留 表 示 を 第 2 特 別 態 様 に よ り 表 示 す る 保 留 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 1 0 0 が ス テ ッ プ S 6 7 1 0 6 , S 6 7 1 1 4 , S 1 8 1 3 , S 1 8 4 5 等 を 実 行 す る 部 分 。 図 2 9 ( B ) 参 照 ) 、 保 留 表 示 を 特 殊 態 様 か ら 特 別 態 様 に 変 化 さ せ て 表 示 す る 保 留 予 告 演 出 パ タ ー ン ( 例 え ば 、 第 2 先 読 み 演 出 パ タ ー ン ) で 保 留 予 告 演 出 を 行 う と き に 、 第 1 演 出 ( 例 え ば 、 黒 い 矢 が 飛 ん で き て 保 留 表 示 に 刺 さ る 示 唆 演 出 ( 成 功 パ タ ー ン ) ) を 行 い 該 保 留 表 示 を 該 特 殊 態 様 か ら 該 特 別 態 様 に 変 化 さ せ て 表 示 す る と き と 、 該 第 1 演 出 と は 異 な る 第 2 演 出 ( 例 え ば 、 白 い 矢 が 飛 ん で き て 保 留 表 示 に 刺 さ る 示 唆 演 出 ( 成 功 パ タ ー ン ) ) を 行 い 該 保 留 表 示 を 該 特 殊 態 様 か ら 該 特 別 態 様 に 変 化 さ せ て 表 示 す る と き と が あ り 、 該 第 1 演 出 が 行 わ れ る と き と 該 第 2 演 出 が 行 わ れ る と き と で 異 な る 割 合 で 該 保 留 表 示 を 該 特 殊 態 様 か ら 該 特 別 態 様 に 変 化 さ せ て 表 示 す る ( 例 え ば 、 演 出 制 御 用 マ イ ク ロ コ ン ピ ュ ー タ 1 0 0 が ス テ ッ プ S 6 7 1 0 6 , S 6 7 1 1 0 , S 1 8 1 3 , S 1 8 4 5 等 を 実 行 す る 部 分 。 図 2 9 ( B ) , 図 3 2 参 照 ) よ う に 構 成 さ れ て い て も よ い 。

## 【 手 続 補 正 9 】

【 補 正 対 象 書 類 名 】 明 細 書

【 補 正 対 象 項 目 名 】 0 0 1 6

【 補 正 方 法 】 変 更

【 補 正 の 内 容 】

## 【 0 0 1 6 】

そのような構成によれば、保留表示が特殊態様により表示されたときに、第1演出と第2演出とのいずれが行われるかに注目させることができ、遊技興趣を向上させることができる。

## 【 手 続 補 正 1 0 】

【 補 正 対 象 書 類 名 】 明 細 書

【 補 正 対 象 項 目 名 】 0 0 1 7

【 補 正 方 法 】 変 更

【 補 正 の 内 容 】

## 【 0 0 1 7 】

( 手 段 5 ) 手 段 1 に お い て 、 可 変 表 示 を 開 始 す る と き に 、 可 変 表 示 に 対 応 す る 保 留 表 示 を 可 変 表 示 対 応 表 示 と し て 表 示 す る 可 変 表 示 対 応 表 示 手 段 ( 例 え ば 、 演 出 制 御 用 マ イ ク ロ コ ン ピ ュ ー タ 1 0 0 に お い て 、 保 留 表 示 を 可 変 表 示 対 応 表 示 部 に 移 動 さ せ る よ う な 表 示 制 御 を 行 う 処 理 を 実 行 す る 部 分 ) と 、 保 留 表 示 手 段 に よ っ て 表 示 さ れ た 保 留 表 示 、 ま た は 、 可 変 表 示 対 応 表 示 手 段 に よ っ て 表 示 さ れ た 可 変 表 示 対 応 表 示 の 表 示 態 様 を 変 化 さ せ る 表 示 変 化 手 段 ( 例 え ば 、 演 出 制 御 用 マ イ ク ロ コ ン ピ ュ ー タ 1 0 0 に お い て 、 R A M に 記 憶 し た 保 留 予 告 の パ タ ー ン が 変 動 開 始 前 の 態 様 変 化 を 示 し て い る 場 合 に は 、 所 定 の 条 件 が 成 立 す る と 、 そ の 格 納 領 域 に 対 応 す る 保 留 表 示 の 表 示 態 様 を 変 化 さ せ る 処 理 を 実 行 す る 部 分 ) と を さ ら に 備 え る 。

【手続補正 1 1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 8

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 8】

そのような構成によれば、可変表示中に表示される実行中の可変表示に対応する可変表示対応表示に遊技者をより注目させて、遊技の興趣をより向上させることができる。