

【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1月23日 (2014.1.23)

【公開番号】特開2013-240490(P2013-240490A)
 【公開日】平成25年12月5日 (2013.12.5)
 【年通号数】公開・登録公報2013-065
 【出願番号】特願2012-116020(P2012-116020)
 【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25年9月25日 (2013.9.25)

【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】

始動条件が成立したことに基づいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示手段に予め定められた特定表示結果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に制御する遊技機であって、

前記始動条件が成立したが未だ開始されていない可変表示について保留情報として所定の上限記憶数の範囲内で記憶可能な保留記憶手段と、

前記保留情報に対応する対象可変表示において実行される演出態様を示唆する態様特定情報を該対象可変表示が行われるより前に所定の表示領域に表示する示唆演出実行手段と

、

前記所定の表示領域に表示されている前記態様特定情報が示唆する演出態様の演出について前記対象可変表示において実際に実行されるか否かを報知する特定演出を実行する特定演出実行手段と、を含み、

前記示唆演出実行手段は、各々示唆する演出態様の異なる複数の態様特定情報を表示する

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】0 0 1 0

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 0】

前記課題を解決するために、本発明の遊技機は、

始動条件（第 1 始動入賞口 1 3 や第 2 始動入賞口 1 4 を遊技球が通過すること）が成立したことに基づいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報（特別図柄、飾り図柄）の可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示手段（例えば、第 1 特別図柄表示器 8 a、第 2 特別図柄表示器 8 b、演出表示装置 9）に予め定められた特定表示結果（例えば大当り図柄となる確定特別図柄や大当り組合せとなる確定飾り図柄など）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（大当り遊技状態）に制御する遊技機であって、

前記始動条件が成立したが未だ開始されていない可変表示について保留情報として所定

の上限記憶数（例えば、４）の範囲内で記憶可能な保留記憶手段（例えば、第１、第２特図保留記憶部１５１Ａ、１５１Ｂ等）と、

前記保留情報に対応する対象可変表示（対象変動）において実行される演出態様（例えば、「滑り」「擬似連」等の演出態様や「スーパーリーチ」「特別キャラ」「桜柄」「超熱」「激熱」等）を示唆する態様特定情報（例えば、演出態様が表示された表示パネルＰ１～７）を該対象可変表示が行われるより前に所定の表示領域（表示エリアＥ）に表示する示唆演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１０１がステップＳ６５７，６５８において表示演出を実行する部分、図４４（Ｃ）～（Ｆ）、図４５（Ｃ）～（Ｆ）参照）と、

前記所定の表示領域に表示されている前記態様特定情報が示唆する演出態様の演出について前記対象可変表示において実際に実行されるか否かを報知する特定演出を実行する特定演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１０１がステップＳ６６２，６６３において特定演出を実行する部分、図４４（Ｇ）（Ｈ）、図４５（Ｇ）（Ｈ）参照）と、を含み、

前記示唆演出実行手段は、各々示唆する演出態様の異なる複数の態様特定情報を表示する（例えば、演出制御用ＣＰＵ１０１がステップＳ６５７，６５８において複数の表示パネルＰ１～７を表示する部分、図４４（Ｃ）～（Ｆ）、図４５（Ｃ）～（Ｆ）参照）ことを特徴とする遊技機。

この特徴によれば、対象可変表示が開始されるまでに表示領域に態様特定情報がいくつ表示されるかに注目させることができるばかりか、表示された態様特定情報により特定される複数の演出態様の演出が対象可変表示にて実行されることに対する期待感を向上させることができる。また、態様特定情報により特定される演出態様の演出が対象可変表示において実行されるか否かを特定演出にて事前に報知するので、表示された態様特定情報により特定される複数の演出態様の演出が実際に実行されるか否かに関わりなく態様特定情報を表示できるため、態様特定情報の出現率を容易に設計することができる。

【手続補正３】

【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１に記載の遊技機は、請求項１に記載の遊技機であって、

前記示唆演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１０１がステップＳ６５７，６５８において表示演出を実行する部分、図４４（Ｃ）～（Ｆ）、図４５（Ｃ）～（Ｆ）参照）は、前記対象可変表示（対象変動）において、前記態様特定情報（例えば、演出態様が表示された表示パネルＰ１～７）を所定の表示領域に表示することを特徴としている。

この特徴によれば、対象可変表示が開始されても態様特定情報が表示されることがあるので、対象可変表示まで態様特定情報の表示に対する期待感を持続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】００１２

【補正方法】変更

【補正の内容】

【００１２】

本発明の手段２に記載の遊技機は、手段１に記載の遊技機であって、

前記保留情報として記憶される数値情報（例えば、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム２）や変動パターン判定用の乱数（ランダム３））に基づいて前記対象可変表示（対象変動）の演出態様（例えば、「滑り」「擬似連」等の演出態様や「スーパーリーチ」等）を決定する第１演出態様決定手段（例えば、ＣＰＵ５６がステップＳ１１１の変動パターン設定処理において演出態様が定められた変動パターンを決定する処理を実行する部分）と、

前記対象可変表示の開始を契機として抽出される数値情報（例えば、演出種別決定用の演出制御用乱数値）に基づいて前記対象可変表示の演出態様を決定する第２演出態様決定手段（例えば、変形例において、演出制御用ＣＰＵ１０１が、対象変動時にステップＳ８２３の予告演出設定処理において予告演出種別を決定する部分）と、

前記対象可変表示の開始前に、前記保留情報として記憶される数値情報（例えば、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム２）や変動パターン判定用の乱数（ランダム３））に基づいて前記対象可変表示の演出態様（例えば、「滑り」「擬似連」等の演出態様や「スーパーリーチ」等）を判定する開始前判定手段（例えば、ＣＰＵ５６がステップＳ２１２の変動パターン判定処理において変動パターンを判定する処理を実行する部分）と、を備え、

前記示唆演出実行手段は、

前記対象可変表示までに実行される可変表示においては前記開始前判定手段の判定結果（保留記憶バッファ１９４Ａ、１９４Ｂに記憶されている変動パターン）に基づいて、前記態様特定情報を所定の表示領域に表示し（例えば、演出制御用ＣＰＵ１０１が、図４６に示す変形例としての連続演出実行処理のステップＳ１６５７、１６５８を実行する部分）、

前記対象可変表示においては、前記第１演出態様決定手段及び／または前記第２演出態様決定手段の決定結果（保留記憶バッファに記憶されている変動パターン及び／または予告演出種別）に基づいて、前記態様特定情報を所定の表示領域に表示する（例えば、演出制御用ＣＰＵ１０１が、図４６に示す変形例としての連続演出実行処理のステップＳ１６６１を実行する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、対象可変表示が実行される前に決定された演出態様だけでなく、対象可変表示が実行されてから決定される演出態様を特定可能な態様特定情報を表示することができるため、複数の演出態様を決定する処理に伴う制御負荷を好適に分散化できる。

【手続補正５】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】００１３

【補正方法】変更

【補正の内容】

【００１３】

本発明の手段３に記載の遊技機は、請求項１、手段１、手段２のいずれかに記載の遊技機であって、

前記態様特定情報を表示する示唆演出以外の演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１０１がステップＳ８４２において、予告演出を実行する部分）と、

前記態様特定情報の表示が開始されてから前記特定演出が終了するまでの示唆演出期間（表示演出及特定演出を実行する期間）において、前記演出実行手段が他の演出態様の演出（例えば、リーチ予告演出等）を実行することを規制する演出規制手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１０１がステップＳ８２２＋において、連続演出カウンタが０でなければ予告演出設定処理を実行しない部分）と、を備える

ことを特徴としている。

この特徴によれば、示唆演出の実行中に他の態様の演出が実行されることにより、可変表示の演出結果を遊技者が予測することが回避されるため、示唆演出が終了するまで、表示された態様特定情報により特定される複数の演出態様の演出が対象可変表示にて実行されることに対する期待感を持続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】００１４

【補正方法】変更

【補正の内容】

【 0 0 1 4 】

本発明の手段 4 に記載の遊技機は、請求項 1、手段 1 ～ 3 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記態様特定情報の表示（表示演出）が開始されてから前記特定演出が終了するまでの示唆演出期間（表示演出及び特定演出を実行している期間）を含む演出設定期間（連続演出カウンタが 0 になるまでの期間）内に前記態様特定情報を表示する示唆演出（連続演出）の実行条件が新たに成立した場合（所定の保留記憶の変動パターンがスーパーリーチ C、D であった場合）に、前記示唆演出の実行を決定する重複示唆演出実行決定手段（例えば、演出制御用 CPU 101 がステップ S 6 2 3 において重複フラグをセットする部分）を備え、

前記示唆演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 101 がステップ S 6 0 2 において連続演出を実行する部分）は、前記重複示唆演出実行決定手段が前記示唆演出の実行を決定した場合、現在実行中の示唆演出期間が終了した後に前記示唆演出を実行し、

前記重複示唆演出実行決定手段は、新たに前記示唆演出の実行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情報の記憶数（例えば、図 4 3 では 4）から前記示唆演出期間に対応する保留情報の記憶数（例えば、図 4 3 では 2）を減算した値（例えば、図 4 3 では 2）を、新たに実行を決定した示唆演出の実行回数として決定する（例えば、演出制御用 CPU 101 がステップ S 6 2 1、6 2 2 を実行する部分）ことを特徴としている。

この特徴によれば、示唆演出の実行機会が増加するため、遊技の興趣が向上する。