【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5月8日(2014.5.8)

【公開番号】特開2013-248417(P2013-248417A)
【公開日】平成25年12月12日(2013.12.12)
【年通号数】公開・登録公報2013-067
【出願番号】特願2013-153053(P2013-153053)
【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3月25日(2014.3.25)
【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】
可変表示の開始を許容する開始条件の成立に基づいて、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表示されたときに、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、
未だ前記開始条件が成立していない識別情報の可変表示を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段と、
前記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とするか否かを決定する事前決定手段と、
前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶のうちに、前記事前決定手段によって前記特定表示結果に決定される保留記憶があるときには、当該保留記憶に基づき前記特定表示結果が導出表示される識別情報の可変表示まで、前記特定表示結果に決定される保留記憶が記憶されている旨を報知する確定演出を実行する確定演出実行手段と、
前記確定演出が実行されているときに、前記特定表示結果が導出表示される識別情報の可変表示の前記開始条件が成立したことに基づいて、さらに前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶のうちに、前記事前決定手段によって前記特定表示結果に決定される保留記憶があるときには、当該開始条件が成立した識別情報の可変表示を開始した後に、さらに前記特定表示結果に決定される保留記憶が記憶されている旨を報知する特殊演出を実行する特殊演出実行手段とを備える、
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、パチンコ遊技機等の遊技機に係り、詳しくは、可変表示の開始を許容する開始条件の成立に基づいて、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表示されたときに、

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】変更
【補正の内容】
【０００６】
この発明は、上記実状に鑑みてなされたものであり、可変表示結果が導出表示されるより前に表示結果が特定表示結果になることを認識可能とし、特定表示結果が複数回の可変表示において導出表示されることを適切に認識可能として遊技興趣を向上させる遊技機を提供することを目的とする。
【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】
（１）上記目的を達成するため、本願の請求項に係る遊技機は、可変表示の開始を許容する開始条件の成立（例えばステップＳ２３１にてＮｏと判定されたことなど）に基づいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報（例えば特別図柄や飾り図柄など）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及び第２特別図柄表示装置４Ａ、４Ｂや画像表示装置５など）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の確定飾り図柄など）が導出表示されたときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば大当り遊技状態など）に制御する遊技機（例えばパチンコ遊技機１など）であって、未だ前記開始条件が成立していない識別情報の可変表示を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば特図保留記憶部１５１Ａにて乱数値ＭＲ１を記憶する部分など）と、前記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とするか否かを決定する事前決定手段（例えばＣＰＵ１０３がステップＳ２４０、Ｓ２４１の処理を実行する部分など）と、前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶のうちに、前記事前決定手段によって前記特定表示結果に決定される保留記憶があるときには、当該保留記憶に基づき前記特定表示結果が導出表示される識別情報の可変表示まで、前記特定表示結果に決定される保留記憶が記憶されている旨を報知する確定演出（例えば図３５（Ｂ）などに示す背景画像ＨＧ２を表示する演出動作）を実行する確定演出実行手段（例えば演出制御用ＣＰＵ１２０がステップＳ６０２の処理を実行した後、ステップＳ５８１の処理を実行するまでの部分など）と、前記確定演出が実行されているときに、前記特定表示結果が導出表示される識別情報の可変表示の前記開始条件が成立したことに基づいて、さらに前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶のうちに、前記事前決定手段によって前記特定表示結果に決定される保留記憶があるときには、当該開始条件が成立した識別情報の可変表示を開始した後に、さらに前記特定表示結果に決定される保留記憶が記憶されている旨を報知する特殊演出（例えば図３５（Ｆ）などに示すキャラクタ画像ＣＨ１を表示する演出動作）を実行する特殊演出実行手段（例えば演出制御用ＣＰＵ１２０がステップＳ５３４の処理を実行した後、ステップＳ５５５の処理を実行する部分など）とを備える。
【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】変更
【補正の内容】
【０００８】
このような構成によれば、識別情報の可変表示結果が導出表示されるより前に表示結果

が特定表示結果になることを認識可能とし、特定表示結果が複数回の可変表示にて導出表示されることを遊技者が適切に認識可能として、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】００１１
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００１１】
（３）上記（１）または（２）の遊技機において、所定の始動領域を遊技媒体が通過したことに基づいて、前記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とするか否かを決定するために用いる決定用数値（例えば特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データなど）を抽出する決定用数値抽出手段（例えば遊技制御用マイクロコンピュータ１００のＣＰＵ１０３がステップＳ２１８にて乱数値ＭＲ１を抽出する部分など）を備え、前記決定用数値抽出手段は、前記所定の始動領域を遊技媒体が通過したことに基づいて、前記特定遊技状態が終了した後に通常状態であるときに比べて前記特定表示結果が導出表示されやすい特別遊技状態（例えば確変状態など）とするか否かを決定するために用いる遊技状態決定用数値（例えば大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データなど）を抽出する遊技状態決定用数値抽出手段（例えばＣＰＵ１０３がステップＳ２１８にて乱数値ＭＲ２を抽出する部分など）を含み、前記保留記憶手段は、前記遊技状態決定用数値抽出手段が抽出した前記遊技状態決定用数値を、前記決定用数値と対応付けて記憶し（例えば特図保留記憶部１５１Ａにて乱数値ＭＲ２を記憶する部分など）、前記確定演出実行手段は、前記事前決定手段によって前記特定表示結果に決定される前記決定用数値と対応付けて前記保留記憶手段に記憶されている前記遊技状態決定用数値が、前記特別遊技状態に決定される前記遊技状態決定用数値であるときに、前記確定演出を実行する（例えば演出制御用ＣＰＵ１２０がステップＳ７０３Ａにおける Ｎｏの判定に基づき、ステップＳ７０６の処理を実行する部分など）ように構成されてもよい。なお、遊技状態決定用数値抽出手段は、決定用数値抽出手段と同一の構成であってもよいし、決定用数値抽出手段とは別個の構成であってもよい。また、遊技状態決定用数値は、決定用数値と同一の数値であってもよいし、別個の数値であってもよい。
【手続補正７】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００１３
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００１３】
（４）上記（１）から（３）のいずれかの遊技機において、所定の始動領域を遊技媒体が通過したことに基づいて、前記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とするか否かを決定するために用いる決定用数値（例えば特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データなど）を抽出する決定用数値抽出手段（例えば遊技制御用マイクロコンピュータ１００のＣＰＵ１０３がステップＳ２１８にて乱数値ＭＲ１を抽出する部分など）を備え、前記決定用数値抽出手段は、前記所定の始動領域を遊技媒体が通過したことに基づいて、前記特定遊技状態が終了した後に通常状態であるときに比べて前記特定表示結果が導出表示されやすい特別遊技状態（例えば確変状態など）とするか否かを決定するために用いる遊技状態決定用数値（例えば大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データなど）を抽出する遊技状態決定用数値抽出手段（例えばＣＰＵ１０３がステップＳ２１８にて乱数値ＭＲ２を抽出する部分など）を含み、前記保留記憶手段は、前記遊技状態決定用数値抽出手段が抽出した前記遊技状態決定用数値を、前記決定用数値と対応付けて記憶し（例えば特図保留記憶部１５１Ａにて乱数値ＭＲ２を記憶する部分など）、前記特殊演出実行手段は、前記事前決定手段によって前記特定表示結果に決定される前記決定用数値と対応付けて前記保留記憶手段に記憶されている前記遊技状態決定用数値が、

前記特別遊技状態に決定される前記遊技状態決定用数値であるときに、前記特殊演出を実行する（例えば演出制御用ＣＰＵ１２０がステップＳ７０３Ａにおける№の判定に基づき、ステップＳ７０６の処理を実行する部分など）ように構成されてもよい。なお、遊技状態決定用数値抽出手段は、決定用数値抽出手段と同一の構成であってもよいし、決定用数値抽出手段とは別個の構成であってもよい。また、遊技状態決定用数値は、決定用数値と同一の数値であってもよいし、別個の数値であってもよい。

【手続補正８】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００１５
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００１５】

（５）上記（１）から（４）のいずれかの遊技機において、所定の始動領域を遊技媒体が通過したことに基づいて、前記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とするか否かを決定するために用いる決定用数値（例えば特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データなど）を抽出する決定用数値抽出手段（例えば遊技制御用マイクロコンピュータ１００のＣＰＵ１０３がステップＳ２１８にて乱数値ＭＲ１を抽出する部分など）と、遊技領域に設けられて遊技者にとって有利な第１状態（例えば開放状態など）と遊技者にとって不利な第２状態（例えば閉鎖状態など）とに変化する可変入賞手段（例えば特別可変入賞球装置７など）と、前記特定遊技状態として、前記可変入賞手段を第１期間（例えば２９秒など）が経過するまで前記第１状態に変化させるラウンドの実行回数が第１回数（例えば「１５」や「１６」など）となる第１特定遊技状態（例えば１５ラウンド大当り状態や１６ラウンド大当り状態など）に制御する第１特定遊技状態制御手段（例えばＣＰＵ１０３がステップＳ２４４にて大当り種別を「非確変」、「第１確変」、「第２確変」、「第３確変」のいずれかに決定した後、ステップＳ１１４～Ｓ１１７の処理を実行する部分など）と、前記特定遊技状態として、各ラウンドで前記可変入賞手段を前記第１状態に変化させる期間が前記第１期間よりも短い第２期間（例えば０．５秒など）となることと、ラウンドの実行回数が前記第１回数よりも少ない第２回数（例えば「２」など）となることの少なくともいずれか一方となる第２特定遊技状態（例えば２ラウンド大当り状態など）に制御する第２特定遊技状態制御手段（例えばＣＰＵ１０３がステップＳ２４４にて大当り種別を「突確」に決定した後、ステップＳ１１４～Ｓ１１７の処理を実行する部分など）とを備え、前記決定用数値抽出手段は、前記所定の始動領域を遊技媒体が通過したことに基づいて、前記特定遊技状態を前記第１特定遊技状態と前記第２特定遊技状態のいずれかに決定するために用いる特定遊技決定用数値（例えば大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データなど）を抽出する特定遊技決定用数値抽出手段（例えばＣＰＵ１０３がステップＳ２１８にて乱数値ＭＲ２を抽出する部分など）を含み、前記保留記憶手段は、前記特定遊技決定用数値抽出手段が抽出した前記特定遊技決定用数値を、前記決定用数値と対応付けて記憶し（例えば特図保留記憶部１５１Ａにて乱数値ＭＲ２を記憶する部分など）、前記保留記憶手段において、前記特定表示結果に決定される前記決定用数値と対応付けて前記第２特定遊技状態に決定される前記特定遊技決定用数値が記憶されているときに、前記特定表示結果に決定される他の前記決定用数値と対応付けて前記第１特定遊技状態に決定される前記特定遊技決定用数値が記憶されていても、前記確定演出実行手段による前記確定演出の実行を制限する確定演出制限手段（例えば演出制御用ＣＰＵ１２０がステップＳ５９９における№の判定に基づき、ステップＳ６０２の処理を実行しないようにする部分など）をさらに備えるように構成されてもよい。なお、特定遊技決定用数値抽出手段は、遊技状態決定用数値抽出手段と同一の構成であってもよいし、遊技状態決定用数値抽出手段とは別個の構成であってもよい。また、特定遊技決定用数値は、遊技状態決定用数値と同一の数値であってもよいし、別個の数値であってもよい。さらに、特定遊技決定用数値抽出手段は、決定用数値抽出手段と同一の構成であってもよいし、決定用数値抽出手段とは別個の構成であってもよい。また、特定遊技決定用数

値は、決定用数値と同一の数値であってもよいし、別個の数値であってもよい。
【手続補正９】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００１７
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００１７】
（６）上記（１）から（５）のいずれかの遊技機において、所定の始動領域を遊技媒体が通過したことに基づいて、前記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とするか否かを決定するために用いる決定用数値（例えば特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データなど）を抽出する決定用数値抽出手段（例えば遊技制御用マイクロコンピュータ１００のＣＰＵ１０３がステップＳ２１８にて乱数値ＭＲ１を抽出する部分など）と、遊技領域に設けられて遊技者にとって有利な第１状態（例えば開放状態など）と遊技者にとって不利な第２状態（例えば閉鎖状態など）とに変化する可変入賞手段（例えば特別可変入賞球装置７など）と、前記特定遊技状態として、前記可変入賞手段を第１期間（例えば２９秒など）が経過するまで前記第１状態に変化させるラウンドの実行回数が第１回数（例えば「１５」や「１６」など）となる第１特定遊技状態（例えば１５ラウンド大当り状態や１６ラウンド大当り状態など）に制御する第１特定遊技状態制御手段（例えばＣＰＵ１０３がステップＳ２４４にて大当り種別を「非確変」、「第１確変」、「第２確変」、「第３確変」のいずれかに決定した後、ステップＳ１１４～Ｓ１１７の処理を実行する部分など）と、前記特定遊技状態として、各ラウンドで前記可変入賞手段を前記第１状態に変化させる期間が前記第１期間よりも短い第２期間（例えば０．５秒など）となることと、ラウンドの実行回数が前記第１回数よりも少ない第２回数（例えば「２」など）となることの少なくともいずれか一方となる第２特定遊技状態（例えば２ラウンド大当り状態など）に制御する第２特定遊技状態制御手段（例えばＣＰＵ１０３がステップＳ２４４にて大当り種別を「突確」に決定した後、ステップＳ１１４～Ｓ１１７の処理を実行する部分など）とを備え、前記決定用数値抽出手段は、前記所定の始動領域を遊技媒体が通過したことに基づいて、前記特定遊技状態を前記第１特定遊技状態と前記第２特定遊技状態のいずれかに決定するために用いる特定遊技決定用数値（例えば大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データなど）を抽出する特定遊技決定用数値抽出手段（例えばＣＰＵ１０３がステップＳ２１８にて乱数値ＭＲ２を抽出する部分など）を含み、前記保留記憶手段は、前記特定遊技決定用数値抽出手段が抽出した前記特定遊技決定用数値を、前記決定用数値と対応付けて記憶し（例えば特図保留記憶部１５１Ａにて乱数値ＭＲ２を記憶する部分など）、前記保留記憶手段において、前記特定表示結果に決定される前記決定用数値と対応付けて前記第２特定遊技状態に決定される前記特定遊技決定用数値が記憶されているときに、前記特定表示結果に決定される他の前記決定用数値と対応付けて前記第１特定遊技状態に決定される前記特定遊技決定用数値が記憶されていても、前記特殊演出実行手段による前記特殊演出の実行を制限する特殊演出制限手段（例えば演出制御用ＣＰＵ１２０がステップＳ５３１におけるＮｏの判定に基づき、ステップＳ５３４の処理を実行しないようにする部分など）をさらに備えるように構成されてもよい。なお、特定遊技決定用数値抽出手段は、遊技状態決定用数値抽出手段と同一の構成であってもよいし、遊技状態決定用数値抽出手段とは別個の構成であってもよい。さらに、特定遊技決定用数値抽出手段は、決定用数値抽出手段と同一の構成であってもよいし、決定用数値抽出手段とは別個の構成であってもよい。また、特定遊技決定用数値は、決定用数値と同一の数値であってもよいし、別個の数値であってもよい。