

【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24年6月14日 (2012.6.14)

【公開番号】特開2010-148618(P2010-148618A)  
 【公開日】平成22年7月8日 (2010.7.8)  
 【年通号数】公開・登録公報2010-027  
 【出願番号】特願2008-328799(P2008-328799)  
 【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 0 4 Z  
 A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z  
 A 6 3 F 7/02 3 3 4  
 A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z

【手続補正書】

【提出日】平成24年4月27日 (2012.4.27)

【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】

始動条件の成立にもとづいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行う可変表示手段を備え、前記可変表示手段に表示結果を導出することで遊技の結果を確定し、遊技の結果が特定遊技結果となったときに遊技者にとって有利な特定遊技状態に移行させる遊技機であって、

バックアップ電源により遊技機に対する電力供給が停止してもデータが保持され、遊技の進行を制御する遊技制御手段と、

前記バックアップ電源によるデータの保持がされず、前記遊技制御手段から送信されるコマンドにもとづいて、所定の演出手段を用いた演出制御を行う演出制御手段と、

前記始動条件の成立にもとづいて、識別情報の可変表示を行う権利を所定の上限数を限度として記憶する保留記憶手段と、を備え、

前記遊技制御手段は、

前記権利にもとづいて識別情報の可変表示の実行を開始するときに、前記遊技の結果を特定遊技結果とするか否かを決定する事前決定手段と、

前記事前決定手段の決定結果にもとづいて、識別情報の可変表示パターンを、複数種類の可変表示パターンのうちから決定する可変表示パターン決定手段と、

前記可変表示パターン決定手段が決定した可変表示パターンを用いて識別情報の可変表示を実行する可変表示制御手段と、

所定の有利条件が成立したときに、識別情報の可変表示の実行を所定回数終了するまで、前記始動条件の成立頻度および / または識別情報の可変表示の実行頻度の高まる有利遊技状態に遊技状態を制御する有利遊技状態制御手段と、を含み、

前記可変表示パターン決定手段は、遊技状態が前記有利遊技状態に制御されているか否かに応じて、異なる選択割合で可変表示パターンを決定し、

前記遊技制御手段は、さらに、前記始動条件が成立したときに、前記保留記憶手段に記憶される権利により行われる識別情報の可変表示による遊技の結果が前記特定遊技結果と

なるか否か、および該識別情報の可変表示に用いられる可変表示パターンを判定する始動条件成立時判定手段を含み、

前記演出制御手段は、

前記保留記憶手段に記憶された１の権利により行われる可変表示が開始されるまでに、該１の権利についての前記始動条件成立時判定手段の判定結果にもとづいて、先読み予告を実行する先読み予告実行手段を含み、

前記先読み予告実行手段は、

前記有利遊技状態において、該有利遊技状態が終了するまでに実行される識別情報の可変表示の残り回数が前記保留記憶手段によって記憶可能な権利の上限数以下となる期間、または遊技状態が前記有利遊技状態に制御されているときに遊技機への電力供給が停止した後電力供給が再開された場合には、前記先読み予告の実行を制限する

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】００１１

【補正方法】変更

【補正の内容】

【００１１】

本発明による遊技機は、始動条件の成立（例えば、第１始動入賞口１３に始動入賞したこと。第２始動入賞口１４に始動入賞したこと。）にもとづいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報（例えば、第１特別図柄。第２特別図柄。）の可変表示を行う可変表示手段（例えば、第１特別図柄表示器８ａ。第２特別図柄表示器８ｂ。）を備え、可変表示手段に表示結果を導出することで遊技の結果を確定し、遊技の結果が特定遊技結果（例えば、大当り図柄）となっ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）に移行させる遊技機であって、バックアップ電源により遊技機に対する電力供給が停止してもデータが保持され、遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、バックアップＲＡＭとしてのＲＡＭ５５を備える遊技制御用マイクロコンピュータ５６０）と、バックアップ電源によるデータの保持がされず、遊技制御手段から送信されるコマンドにもとづいて、所定の演出手段（例えば、演出表示装置９）を用いた演出制御を行う演出制御手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００。演出制御用マイクロコンピュータ１００が備えるＲＡＭの少なくとも一部はバックアップ電源によってバックアップされていない。）と、始動条件の成立にもとづいて、識別情報の可変表示を行う権利（例えば、第１保留記憶。第２保留記憶。）を所定の上限数（例えば４）を限度として記憶する保留記憶手段（例えば、第１保留記憶バッファ。第２保留記憶バッファ。）と、を備え、遊技制御手段は、権利にもとづいて識別情報の可変表示の実行を開始するときに、遊技の結果を特定遊技結果とするか否かを決定する事前決定手段（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，Ｓ７３を実行する部分）と、事前決定手段の決定結果にもとづいて、識別情報の可変表示パターン（例えば、変動パターン）を、複数種類の可変表示パターンのうちから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Ｓ９１～Ｓ１０５を実行する部分）と、可変表示パターン決定手段が決定した可変表示パターンを用いて識別情報の可変表示を実行する可変表示制御手段（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Ｓ１０７，Ｓ１０８，Ｓ１２５～Ｓ１２７，Ｓ１３１を実行する部分）と、所定の有利条件が成立（例えば、通常大当りと決定）したときに、識別情報の可変表示の実行を所定回数（例えば１００回）終了するまで、始動条件の成立頻度および／または識別情報の可変表示の実行頻度の高まる有利遊技状態（例えば、高ベース状態（確変状態や時短状態））に遊技状態を制御する有利遊技状態制御手段（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Ｓ１６７，Ｓ１７０，Ｓ１７１を実行する部分）と、を含み、可変表示パターン決定手段は、遊技状態が有利遊技状態に制御されているか否かに応じて、異なる選択割合で可変表示パターンを決定し（例えば、遊技制御用マイクロ

コンピュータ560は、ステップS95でYのときステップS99で図10(C)に示す確変/時短用のはずれ用変動パターン種別判定テーブル135Cを選択してステップS102以降の処理を実行し、ステップS95でNのときステップS97, S98で図10(A)に示す通常用のはずれ用変動パターン種別判定テーブル135Aまたは図10(B)に示す短縮用のはずれ用変動パターン種別判定テーブル135Bを選択してステップS102以降の処理を実行する)、遊技制御手段は、さらに、始動条件が成立したときに、保留記憶手段に記憶される権利により行われる識別情報の可変表示による遊技の結果が特定遊技結果となるか否か、および該識別情報の可変表示に用いられる可変表示パターンを判定する始動条件成立時判定手段(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S217A, S217Bを実行する部分)を含み、演出制御手段は、保留記憶手段に記憶された1の権利により行われる可変表示が開始されるまでに、該1の権利についての始動条件成立時判定手段の判定結果にもとづいて、先読み予告を実行する先読み予告実行手段(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S1848を実行することによって、図48~図51に示す演出態様の連続予告演出を実行する部分)を含み、先読み予告実行手段は、有利遊技状態において、該有利遊技状態が終了するまでに実行される識別情報の可変表示の残り回数が保留記憶手段によって記憶可能な権利の上限数(例えば、合算保留記憶数の上限数8)以下となる期間、または遊技状態が有利遊技状態に制御されているときに遊技機への電力供給が停止した後に電力供給が再開された場合には、先読み予告の実行を制限することを特徴とする。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0018

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0018】

請求項1に記載された遊技機では、先読み予告実行手段が、有利遊技状態において、該有利遊技状態が終了するまでに実行される識別情報の可変表示の残り回数が保留記憶手段によって記憶可能な権利の上限数以下となる期間には、先読み予告の実行を制限するように構成されているので、有利遊技状態の残り回数が少ない場合に、始動条件成立時判定手段の判定結果と実際の変動開始時の事前決定手段の決定結果との整合がとれなくなる事態を防止し、先読み予告を適切に行えない事態を防止することができる。また、先読み予告実行手段が、遊技状態が有利遊技状態に制御されているときに遊技機への電力供給が停止した後に電力供給が再開された場合には、先読み予告の実行を制限するように構成されているので、停電復旧時に始動条件成立時判定手段の判定結果と実際の変動開始時の事前決定手段の決定結果との整合がとれなくなる事態を防止し、先読み予告を適切に行えない事態を防止することができる。従って、有利遊技状態の残り回数が少ない場合や停電復旧が行われた場合であっても、遊技者の期待感を損なうことなく先読み予告を行うことができる。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0019

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0019】

先読み予告の実行を制限した決定用テーブル以外の決定用テーブルは、始動条件成立時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場合に、先読み予告の演出態様として特定の演出態様を決定可能に割り振られているように構成されているので、特定の可変表示パターンとなることが確定する特定の演出態様の先読み予告を設けることによって、遊技に対する興趣を向上させることができる。また、先読み予告の実行を制限した決定用テーブルは、始動条件成立時判定手段によって特定の可変表示パターンとなると

判定された場合であっても、先読み予告の演出態様として特定の演出態様を決定不能に割り振られているように構成されることによって、有利遊技状態の残り回数が少ない場合や停電復旧が行われた場合に、特定の演出態様の先読み予告が実行されたにもかかわらず特定の可変表示パターンによる可変表示が実行されない不整合が生じることを防止することができる。さらに、有利遊技状態の残り回数が少ない場合や停電復旧が行われた場合であっても、先読み予告が全く実行されなくなるのではなく、特定の演出態様以外の演出態様で先読み予告が実行される場合があるので、遊技者の期待感を必要以上に損ねることを防止することができる。

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0020

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0020】

可変表示パターン決定手段が、事前決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示決定用乱数と、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テーブルであって可変表示を開始させる際の保留記憶手段が記憶する権利の数に応じて割り当てる判定値が異なる判定値テーブルとを用いて、識別情報の可変表示パターンを決定し、先読み予告実行手段が、始動条件成立時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識別情報の可変表示が開始される以前に、遊技機に設けられた所定の演出手段を用いて該1の権利についての先読み予告を実行し、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権利の数にかかわらず、共通の判定値が割り当てられているように構成されることによって、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先読み予告を実行する場合に、保留記憶手段が記憶する権利の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権利の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。

【手続補正 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0021

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0021】

有利遊技状態制御手段が、特定遊技状態が終了した後に、第2始動条件の成立頻度および/または第2の識別情報の可変表示の実行頻度の高まる有利遊技状態に遊技状態を制御し、可変表示制御手段が、少なくとも有利遊技状態において、第1保留記憶手段と第2保留記憶手段の双方に権利が記憶されているときに、第1の識別情報の可変表示よりも第2の識別情報の可変表示を優先して実行し、事前決定手段が、特定遊技状態として、所定量の遊技価値を付与する第1特定遊技状態、または第1特定遊技状態よりも多い量の遊技価値を付与する第2特定遊技状態とするかを決定するとともに、第1始動条件の成立にもとづく場合には、第2始動条件の成立にもとづく場合と比較して、高い割合で特定遊技状態として第1特定遊技状態とすることに決定するように構成されることによって、有利遊技状態では第1特定遊技状態に制御される割合が必要以上に高くないようにすることによって、有利遊技状態において遊技者を落胆させる状態を低減し遊技者の利益を高めることができる。

【手続補正 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0022

【補正方法】変更

## 【補正の内容】

## 【００２２】

特定遊技状態において、第１始動条件成立時判定手段による判定の実行を制限する特定遊技状態中判定制限手段を備えるように構成されることによって、特定遊技状態中に第１の識別情報の可変表示の表示結果が特定遊技結果となる可能性を認識できないようにすることによって、遊技者の技術介入により特定遊技状態を連続して発生させて想定数以上の賞球を故意に狙われ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】００２３

【補正方法】変更

## 【補正の内容】

## 【００２３】

有利遊技状態において、第１始動条件成立時判定手段による判定の実行を制限する有利遊技状態中判定制限手段を備えるように構成されることによって、有利遊技状態中に第１の識別情報の可変表示の表示結果が特定遊技結果となる可能性を認識できないようにすることによって、遊技者の技術介入により特定遊技状態を連続して発生させて想定数以上の賞球を故意に狙われ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】００２４

【補正方法】変更

## 【補正の内容】

## 【００２４】

先読み予告実行手段が、１の権利により行われる可変表示が開始されるまでに実行される全ての可変表示について、可変表示パターン判定手段によってリーチ用可変表示パターンとならないと判定されていることを条件に、先読み予告を実行するように構成されることによって、可変表示パターンや可変表示パターンを選択するためのテーブルなどを変更する複雑な処理を行わなくても、先読み予告の実行中にリーチ演出表示が割り込んで先読み予告の連続性が損なわれる事態を防止することができる。従って、可変表示パターンの決定処理を複雑化させることなく、遊技者の特定遊技状態に対する期待感を高めることができる。