

【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3月10日(2016.3.10)

【公開番号】特開2015-166002(P2015-166002A)
 【公開日】平成27年9月24日(2015.9.24)
 【年通号数】公開・登録公報2015-059
 【出願番号】特願2015-132875(P2015-132875)
 【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28年1月21日(2016.1.21)

【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】

開始条件の成立に基づいて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、

前記開始条件が成立していない識別情報の可変表示について、識別情報の可変表示態様を決定するための情報を所定の上限記憶数の範囲内で保留情報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情報のそれぞれに対応して保留表示を行う保留表示手段と、

識別情報の可変表示態様を判定する判定手段と、

遊技者による動作を検出可能な検出手段と、

前記検出手段による検出に基づいて、前記判定手段の判定結果に応じて前記保留表示手段による保留表示を変更する保留表示変更演出を実行可能な保留表示変更演出手段と、

前記検出手段による検出に基づいて、前記開始条件が成立した識別情報の可変表示態様を示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出手段と、

前記保留表示変更演出と前記示唆演出とのうち、いずれの演出を実行するかを決定する演出決定手段とを備え、

前記検出手段による検出に基づいて実行される演出の演出態様に応じて、前記検出手段による検出が行われる検出期間の報知態様が異なり、

前記演出決定手段は、前記保留記憶手段に記憶されている保留情報が特定条件を満たさないときに、前記示唆演出を実行することに決定する、

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

開始条件の成立に基づいて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、

前記開始条件が成立していない識別情報の可変表示について、識別情報の可変表示態様を決定するための情報を所定の上限記憶数の範囲内で保留情報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情報のそれぞれに対応して保留表示を行う保留表示手段と、

識別情報の可変表示態様を判定する判定手段と、

遊技者による動作を検出可能な検出手段と、

前記検出手段による検出に基づいて、前記判定手段の判定結果に応じて前記保留表示手段による保留表示を変更する保留表示変更演出を実行可能な保留表示変更演出手段と、

前記検出手段による検出に基づいて、前記開始条件が成立した識別情報の可変表示態様を示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出手段と、

前記保留表示変更演出と前記示唆演出とのうち、いずれの演出を実行するかを決定する演出決定手段とを備え、

前記検出手段による検出に基づいて実行される演出の演出態様にに応じて、前記検出手段による検出が行われる検出期間の報知態様が異なり、

前記演出決定手段は、前記開始条件が成立した識別情報の可変表示態様が特定条件を満たさないときに、前記保留表示変更演出を実行することに決定する、

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】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、開始条件の成立に基づいて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】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、本願発明に係る遊技機は、開始条件の成立(例えばステップ S 2 3 1 やステップ S 2 3 5 にて N o と判定されたことなど)に基づいて識別情報(例えば特別図柄や飾り図柄など)の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態(例えば大当り遊技状態など)に制御可能な遊技機(例えばパチンコ遊技機 1 など)であって、前記開始条件が成立していない識別情報の可変表示について、識別情報の可変表示態様を決定するための情報(例えば特図表示結果決定用の乱数値 M R 1 や変動パターン決定用の乱数値 M R 3 を示す数値データなど)を所定の上限記憶数(例えば「4」など)の範囲内で保留情報として記憶可能な保留記憶手段(例えば第 1 及び第 2 特図保留記憶部 1 5 1 A、1 5 1 B など)と、前記保留記憶手段に記憶されている保留情報のそれぞれに対応して保留表示を行う保留表示手段(例えば画像表示装置 5 の始動入賞記憶表示エリア 5 H など)と、識別情報の可変表示態様を判定する判定手段(例えばステップ S 2 1 2 の入賞時乱数値判定処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の C P U 1 0 3 など)と、遊技者による動作(例えば押下操作など)を検出可能な検出手段(例えばブッシュボタン 3 1 B、ブッシュセンサ 3 5 B など)と、前記検出手段による検出に基づいて、前記判定手段の判定結果に応じて前記保留表示手段による保留表示を変更する保留表示変更演出(例えば保留表示予告など)を実行可能な保留表示変更演出手段(例えばステップ S 7 1 0 にて操作演出パターン M P B を設定した後に、ステップ S 5 5 3 における Y e s の判定に基づきステップ S 5 5 6 の処理を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 など)と、前記検出手段による検出に基づいて、前記開始条件が成立した識別情報の可変表示態様を示唆する示唆演出(例えばメッセージ予告など)を実行可能な示唆演出手段(例えばステップ S 7 1 0 にて操作演出パターン M P C を設定した後に、ステップ S 5 5 3 における Y e s の判定に基づきステップ S 5 5 6 の処理を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 など)と、前記保留表示変更演出と前記示唆演出とのうち、いずれの演出を実行するかを決定する演出

決定手段（例えばステップS 1 6 1の保留予告決定処理やステップS 5 2 6の操作演出設定処理を実行する演出制御用CPU 1 2 0など）とを備え、前記検出手段による検出に基づいて実行される演出の演出態様に応じて、前記検出手段による検出が行われる検出期間の報知態様が異なり、前記演出決定手段は、前記保留記憶手段に記憶されている保留情報が特定条件を満たさないときに、前記示唆演出を実行することに決定してもよい（例えばステップS 7 0 3におけるNoの判定に基づきステップS 7 0 5～S 7 0 8の処理を実行する部分など）。

このような構成によれば、遊技の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】0 0 0 8

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 8】

（2）上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、開始条件の成立（例えばステップS 2 3 1やステップS 2 3 5にてNoと判定されたことなど）に基づいて識別情報（例えば特別図柄や飾り図柄など）の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機1など）であって、前記開始条件が成立していない識別情報の可変表示について、識別情報の可変表示態様を決定するための情報（例えば特図表示結果決定用の乱数値MR 1や変動パターン決定用の乱数値MR 3を示す数値データなど）を所定の上限記憶数（例えば「4」など）の範囲内で保留情報として記憶可能な保留記憶手段（例えば第1及び第2特図保留記憶部1 5 1 A、1 5 1 Bなど）と、前記保留記憶手段に記憶されている保留情報のそれぞれに対応して保留表示を行う保留表示手段（例えば画像表示装置5の始動入賞記憶表示エリア5 Hなど）と、識別情報の可変表示態様を判定する判定手段（例えばステップS 2 1 2の入賞時乱数値判定処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ1 0 0のCPU 1 0 3など）と、遊技者による動作（例えば押下操作など）を検出可能な検出手段（例えばブッシュボタン3 1 B、ブッシュセンサ3 5 Bなど）と、前記検出手段による検出に基づいて、前記判定手段の判定結果に応じて前記保留表示手段による保留表示を変更する保留表示変更演出（例えば保留表示予告など）を実行可能な保留表示変更演出手段（例えばステップS 7 1 0にて操作演出パターンMP Bを設定した後に、ステップS 5 5 3におけるYesの判定に基づきステップS 5 5 6の処理を実行する演出制御用CPU 1 2 0など）と、前記検出手段による検出に基づいて、前記開始条件が成立した識別情報の可変表示態様を示唆する示唆演出（例えばメッセージ予告など）を実行可能な示唆演出手段（例えばステップS 7 1 0にて操作演出パターンMPCを設定した後に、ステップS 5 5 3におけるYesの判定に基づきステップS 5 5 6の処理を実行する演出制御用CPU 1 2 0など）と、前記保留表示変更演出と前記示唆演出とのうち、いずれの演出を実行するかを決定する演出決定手段（例えばステップS 1 6 1の保留予告決定処理やステップS 5 2 6の操作演出設定処理を実行する演出制御用CPU 1 2 0など）とを備え、前記検出手段による検出に基づいて実行される演出の演出態様に応じて、前記検出手段による検出が行われる検出期間の報知態様が異なり、前記演出決定手段は、前記開始条件が成立した識別情報の可変表示態様が特定条件を満たさないときに、前記保留表示変更演出を実行することに決定してもよい（例えば図2 5に示すステップS 7 3 5におけるNoの判定に基づきステップS 7 3 8の処理を実行する部分など）。

このような構成によれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 9

【補正方法】変更

【補正の内容】

【 0 0 0 9 】

(3) 上記 (1) または (2) の遊技機において、前記示唆演出手段は、前記示唆演出による現在の遊技における有利度の示唆として、前記可変表示手段により行われている識別情報の可変表示に基づいて前記有利状態に制御される可能性を示唆してもよい (例えばステップ S 7 0 9 の処理にて図 1 8 (B) に示すような決定割合でメッセージ予告の有無が決定される部分など)。

このような構成においては、示唆演出により有利状態に制御される可能性を示唆することで、操作手段に対する操作意欲を高めて、遊技の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 】 0 0 1 0

【 補 正 方 法 】 変 更

【 補 正 の 内 容 】

【 0 0 1 0 】

(4) 上記 (1) から (3) のうちいずれかの遊技機において、所定の演出変更条件が成立したときに、通常演出状態とは異なる特別演出状態 (例えば特殊予告モードとなる「夜モード」など) に制御する演出状態制御手段を備え、前記演出決定手段は、前記特別演出状態において前記特定条件を満たすときに、前記保留表示変更演出または前記示唆演出のいずれかの演出を実行することに決定してもよい (例えばステップ S 5 0 3 の処理を実行する部分や、ステップ S 7 0 7 にて N o と判定されたときにはステップ S 7 0 9 の処理を実行する部分など)。

このような構成においては、特別演出状態において特定条件が満たされるときに、保留表示変更演出または示唆演出のいずれかの演出が実行されるので、特別演出状態における遊技者の操作意欲を高めて、遊技の興趣を向上させることができる。

【 手 続 補 正 7 】

【 補 正 対 象 書 類 名 】 明 細 書

【 補 正 対 象 項 目 名 】 0 0 1 2

【 補 正 方 法 】 変 更

【 補 正 の 内 容 】

【 0 0 1 2 】

(6) 上記 (1) から (5) のうちいずれかの遊技機において、前記可変表示手段として、始動領域のうち第 1 始動領域を遊技媒体が通過したことに基づいて識別情報の可変表示を行う第 1 可変表示手段と、前記可変表示手段として、前記始動領域のうち第 2 始動領域を遊技媒体が通過したことに基づいて識別情報の可変表示を行う第 2 可変表示手段と、遊技の進行を制御する遊技制御手段と、前記遊技制御手段からの情報に基づいて前記可変表示手段による可変表示に対応した演出を実行する演出装置を制御する演出制御手段とを備え、前記遊技制御手段は、前記保留記憶手段が記憶する保留情報が増加したことを認識可能に保留記憶情報を送信する保留記憶情報送信手段と、前記判定手段による判定結果を示す判定結果情報を送信する判定結果情報送信手段とを含み、前記演出制御手段は、前記始動領域のうち前記第 1 始動領域と前記第 2 始動領域のいずれを遊技媒体が通過したことに基づき保留情報が増加したかを特定可能な保留記憶情報を正常に受信することができなかった場合に、前記保留表示変更演出手段による前記保留表示変更演出を制限する受信異常時制限手段を含んでもよい。

このような構成においては、始動領域を遊技媒体が通過したことに基づく遊技制御手段からの情報を正常に受信することができなかった場合には保留表示変更演出の実行を制限するので、可変表示を行う前に実行可能な保留表示変更演出の信頼性が低下することを防止して、遊技の興趣を向上させることができる。