

【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8月21日(2014.8.21)

【公開番号】特開2014-128642(P2014-128642A)

【公開日】平成26年7月10日(2014.7.10)

【年通号数】公開・登録公報2014-037

【出願番号】特願2013-245913(P2013-245913)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】

【提出日】平成26年6月4日(2014.6.4)

【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】

複数の始動領域のいずれかを遊技媒体が通過した後、可変表示の開始条件が成立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の可変表示を開始し、表示結果を導出表示する可変表示手段を備え、該可変表示手段において導出表示された表示結果があらかじめ定められた特定表示結果となったことにもとづいて特定遊技状態に制御する遊技機であって、

前記特定遊技状態には、可変入賞装置を所定回開放状態にする第1特定遊技状態と、前記可変入賞装置を前記所定回開放状態にするが前記第1特定遊技状態に比べて不利な第2特定遊技状態とがあり、

前記複数の始動領域のいずれかを遊技媒体が通過したときに前記特定遊技状態に移行させるか否かを決定するための特定遊技状態決定用乱数と、識別情報の可変表示パターンを決定するための可変表示決定用乱数とを抽出する抽出手段と、

前記抽出手段が抽出した前記特定遊技状態決定用乱数と前記可変表示決定用乱数とを保留記憶として記憶する保留記憶手段と、

前記開始条件が成立したことにもとづいて、前記特定遊技状態決定用乱数を用いて、前記第1特定遊技状態または前記第2特定遊技状態に制御するか否かを識別情報の可変表示結果が導出表示される以前に決定する事前決定手段と、

前記事前決定手段の決定結果と、複数種類の可変表示パターンに対応した判定値とともにとづいて、識別情報の可変表示パターンを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の決定結果にもとづいて、識別情報の可変表示を実行する可変表示実行手段と、

前記可変表示パターン決定手段による決定前に、前記抽出手段により抽出された前記可変表示決定用乱数の値と、前記複数種類の可変表示パターンに対応した判定値とともにとづいて、識別情報の可変表示パターンが複数種類の可変表示パターンのうちの特定可変表示パターンとなるか否かを判定する始動判定手段と、

前記始動判定手段によって前記特定可変表示パターンとなると判定された場合に、当該判定対象となった識別情報の可変表示の前記開始条件が成立する前に、特定演出を実行可能な特定演出実行手段とを備え、

前記特定可変表示パターンに対応した判定値のうちの少なくとも一部は、前記開始条件が成立したときの前記保留記憶手段が記憶する保留記憶数にかかわらず、同一判定値が設定され、

前記特定可変表示パターンと異なる非特定可変表示パターンに対応した判定値は、前記開始条件が成立したときの前記保留記憶手段が記憶する保留記憶数に応じて異なる判定値が設定され、

前記始動判定手段は、前記抽出手段により抽出された前記可変表示決定用乱数の値が前記同一判定値と合致するか否かを判定することによって、前記特定可変表示パターンとなるか否かを判定し、

前記特定演出実行手段は、特定演出の実行中でないことを条件に特定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】

所定の移行条件が成立すると、遊技状態を通常状態であるときに比べて特定遊技状態に移行しやすい特別遊技状態に制御する遊技機であって、

第2特定遊技状態として、前記特別遊技状態を継続させる特別第2特定遊技状態と前記特別遊技状態を終了させる普通第2特定遊技状態とがあり、

事前決定手段は、複数の始動領域のうちの第1始動領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて開始条件が成立したときに、前記第2特定遊技状態に制御する場合に、遊技状態が前記通常状態であるか前記特別遊技状態であるかに応じて異なる割合で、前記第2特定遊技状態を前記特別第2特定遊技状態と前記普通第2特定遊技状態とのいずれかに決定する

請求項1記載の遊技機。

#### 【請求項 3】

遊技の進行を制御する遊技制御手段と、

識別情報の可変表示に対応した演出の実行を制御する演出制御手段とを備え、

前記遊技制御手段は、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特定可能なコマンドを送信し、

前記演出制御手段は、前記コマンドにもとづいて演出の実行を制御する

請求項1または請求項2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】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

本発明は、演出において違和感が生ずることを防止して遊技者に不審感を与えないようにすることができる遊技機を提供することを目的とする。

#### 【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0011】

本発明による遊技機は、複数の始動領域（例えば、第1始動入賞口13、第2始動入賞口14）のいずれかを遊技媒体（例えば、遊技球）が通過した後、可変表示の開始条件（例えば、第1特別図柄および第2特別図柄のいずれの可変表示も実行されていない状態であって、大当たり遊技状態でもないこと）が成立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）の可変表示を開始し、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8a、第2特別図柄表示器

8 b )を備え、可変表示手段において導出表示された表示結果があらかじめ定められた特定表示結果（例えば、大当たり図柄）となったことにもとづいて特定遊技状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御する遊技機であって、特定遊技状態には、可変入賞装置を所定回（例えば、15回）開放状態にする第1特定遊技状態（例えば、確変大当たりや通常大当たりの発生にもとづく大当たり遊技状態：突然確変大当たりBを第1特定遊技状態にしてもよい）と、可変入賞装置を所定回開放状態にするが第1特定遊技状態に比べて不利な第2特定遊技状態（例えば、突然確変大当たりAや突然確変大当たりBの発生にもとづく大当たり遊技状態：突然確変大当たりAを第2特定遊技状態にしてもよい）とがあり、複数の始動領域のいずれかを遊技媒体が通過したときに特定遊技状態に移行させるか否かを決定するための特定遊技状態決定用乱数と、識別情報の可変表示パターンを決定するための可変表示決定用乱数とを抽出する抽出手段（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S214A, S214Bの処理を実行する部分）と、抽出手段が抽出した特定遊技状態決定用乱数と可変表示決定用乱数とを保留記憶として記憶する保留記憶手段と、開始条件が成立したことにもとづいて、特定遊技状態決定用乱数を用いて、第1特定遊技状態または第2特定遊技状態に制御するか否かを識別情報の可変表示結果が導出表示される以前に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の処理を実行する部分）と、事前決定手段の決定結果と、複数種類の可変表示パターンに対応した判定値とにもとづいて、識別情報の可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段と、可変表示パターン決定手段の決定結果にもとづいて、識別情報の可変表示を実行する可変表示実行手段と、可変表示パターン決定手段による決定前に、抽出手段により抽出された可変表示決定用乱数の値と、複数種類の可変表示パターンに対応した判定値とにもとづいて、識別情報の可変表示パターンが複数種類の可変表示パターンのうちの特定可変表示パターンとなるか否かを判定する始動判定手段と、始動判定手段によって特定可変表示パターンとなると判定された場合に、当該判定対象となった識別情報の可変表示の開始条件が成立する前に、特定演出を実行可能である特定演出実行手段とを備え、特定可変表示パターンに対応した判定値のうちの少なくとも一部は、開始条件が成立したときの保留記憶手段が記憶する保留記憶数にかかわらず、同一判定値が設定され、特定可変表示パターンと異なる非特定可変表示パターンに対応した判定値は、開始条件が成立したときの保留記憶手段が記憶する保留記憶数に応じて異なる判定値が設定され、始動判定手段は、抽出手段により抽出された可変表示決定用乱数の値が同一判定値と合致するか否かを判定することによって、特定可変表示パターンとなるか否かを判定し、特定演出実行手段は、特定演出の実行中でないことを条件に特定演出を実行することに決定することを特徴とする。

そのような構成によれば、特定遊技状態の態様に変化をもたせることによって、飽きを生じさせずに遊技者に与えられる遊技の興奮を高めることができる。また、可変表示に対応した演出において違和感が生じることを防止し、遊技者に対して不快感を与えることを防止することができる。

遊技機は、所定の移行条件が成立すると、遊技状態を通常状態であるときに比べて特定遊技状態に移行しやすい特別遊技状態に制御する遊技機であって、第2特定遊技状態として、特別遊技状態を継続させる特別第2特定遊技状態と特別遊技状態を終了させる普通第2特定遊技状態とがあり、事前決定手段は、複数の始動領域のうちの第1始動領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて開始条件が成立したときに、第2特定遊技状態に制御する場合に、遊技状態が通常状態であるか特別遊技状態であるかに応じて異なる割合で、第2特定遊技状態を特別第2特定遊技状態と普通第2特定遊技状態とのいずれかに決定するように構成されていてもよい。

遊技機は、遊技の進行を制御する遊技制御手段と、識別情報の可変表示に対応した演出の実行を制御する演出制御手段とを備え、遊技制御手段は、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特定可能なコマンドを送信し、演出制御手段は、コマンドにもとづいて演出の実行を制御するように構成されていてもよい。

【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】

上記の構成によれば、保留記憶の数に応じ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】

所定の移行条件が成立したとき（例えば、確変大当たりが発生したとき）に特定遊技状態の終了後に通常状態であるときに比べて遊技者にとって有利な状態である特別遊技状態（例えば、確変状態）に制御し、可変表示手段における識別情報の表示結果があらかじめ定められた特殊表示結果（例えば、小当たり図柄）となったときに、第2特定遊技状態と同じ遊技状態の特殊遊技状態（例えば、小当たり遊技状態）に制御する遊技機であって、第2判定値は、特別遊技状態に対応する判定値（例えば、突然確変大当たりAおよび突然確変大当たりBに対応する判定値）を含み、始動判定手段は、始動領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて、抽出手段により抽出された数値データが第1判定値または第2判定値に合致するか否かを判定し（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の処理）、演出制御手段は、始動判定手段による判定結果にもとづいて、始動判定手段による判定の対象となった遊技媒体の通過にもとづく可変表示の開始条件が成立する以前に実行される可変表示中に、遊技機に設けられている演出装置で第1特定遊技状態または第2特定遊技状態に制御されることを予告する予告演出を実行する予告演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS8108の処理を実行する部分）を含み、事前決定手段は、保留記憶手段に記憶されている数値データが特殊遊技状態に対応する第3判定値（例えば、図8（B）、（C）に示す小当たり判定値）に合致するか否かを判定することによって、特殊遊技状態に制御するか否かを決定するとともに（図27におけるステップS62参照）、保留記憶手段に記憶されている数値データが特別遊技状態に対応する判定値と合致すると判定したときに特別遊技状態に制御することに決定し（図28におけるステップS102、および図32におけるステップS166、S168参照）、第3判定値は、特別遊技状態に対応する判定値を含まず（図8（B）、（C）参照）、始動判定手段は、始動領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて、抽出手段により抽出された数値データが第3判定値に合致するか否かを判定し（図25におけるステップS223参照）、予告演出実行手段は、始動判定手段が数値データが第2判定値に合致すると判定したときと第3判定値に合致すると判定したときとで同じ態様の予告演出を実行する（図43および図44参照）ように構成されていてよい。

そのような構成によれば、特別遊技状態に制御されるのか特殊遊技状態に制御されるのかを予告演出によって把握することが困難になり、特別遊技状態に対する遊技者の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】0016

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0016】

始動領域は、第1始動領域と第2始動領域（例えば、第1始動入賞口13と第2始動入

賞口 1 4 ) を含み、可変表示手段は、第 1 始動領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて第 1 識別情報の可変表示を行う第 1 可変表示手段（例えば、第 1 特別図柄表示器 8 a ）と、第 2 始動領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて第 2 識別情報の可変表示を行う第 2 可変表示手段（例えば、第 2 特別図柄表示器 8 b ）とを含み、第 2 始動領域を遊技媒体が通過しやすい第 1 状態（例えば、開放状態）から遊技媒体が通過し難い第 2 状態（例えば、閉鎖状態）に制御される第 2 の可変入賞装置（例えば、可変入賞球装置 1 5 ）を備え、始動判定手段は、第 1 始動領域または第 2 始動領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて、抽出手段により抽出された数値データが第 1 判定値または第 2 判定値に合致するか否かを判定し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 におけるステップ S 2 1 7 A , S 2 1 7 B の処理）、演出制御手段は、始動判定手段による判定結果にもとづいて、始動判定手段による判定の対象となった遊技媒体の通過にもとづく可変表示が開始される以前に実行される可変表示中に、遊技機に設けられている演出装置で第 1 特定遊技状態または第 2 特定遊技状態に制御されることを予告する予告演出を実行する予告演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ S 8 1 0 8 の処理を実行する部分）を含み、事前決定手段は、第 1 始動領域を遊技媒体が通過したときに抽出された数値データと第 2 始動領域を遊技媒体が通過したときに抽出された数値データとが保留記憶手段に記憶されているときには、第 2 始動領域を遊技媒体が通過したときに抽出された数値データによる判定を優先して実行し（図 2 6 におけるステップ S 5 2 ~ S 6 1 参照）、遊技制御手段は、第 2 の可変入賞装置が第 2 状態に制御されやすくなっている状態では、抽出手段により抽出された数値データが第 1 判定値または第 2 判定値に合致するか否かを判定する始動判定手段による処理の実行を禁止する判定禁止手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 におけるステップ S 2 1 5 A の処理を実行する部分）を含むように構成されていてもよい。

そのような構成によれば、遊技者に対して過度の期待感が与えられることが防止される。すなわち、一方の可変表示手段における可変表示にもとづいて特定遊技状態を発生させることになる保留記憶が記憶されている状態で他方の可変表示手段における可変表示による遊技を行わせることが防止される。

#### 【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 7

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 7】

始動領域は、第 1 始動領域と第 2 始動領域（例えば、第 1 始動入賞口 1 3 と第 2 始動入賞口 1 4 ）とを含み、可変表示手段は、第 1 始動領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて第 1 識別情報の可変表示を行う第 1 可変表示手段（例えば、第 1 特別図柄表示器 8 a ）と、第 2 始動領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて第 2 識別情報の可変表示を行う第 2 可変表示手段（例えば、第 2 特別図柄表示器 8 b ）とを含み、第 2 始動領域を遊技媒体が通過しやすい第 1 状態（例えば、開放状態）から遊技媒体が通過し難い第 2 状態（例えば、閉鎖状態）に制御される第 2 の可変入賞装置（例えば、可変入賞球装置 1 5 ）を備え、始動判定手段は、第 1 始動領域または第 2 始動領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて、抽出手段により抽出された数値データが第 1 判定値または第 2 判定値に合致するか否かを判定し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 におけるステップ S 2 1 7 A , S 2 1 7 B の処理を実行する部分）、演出制御手段は、始動判定手段による判定結果にもとづいて、始動判定手段による判定の対象となった遊技媒体の通過にもとづく可変表示が開始される以前に実行される可変表示中に、遊技機に設けられている演出装置で第 1 特定遊技状態または第 2 特定遊技状態に制御されることを予告する予告演出を実行する予告演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 におけるステップ S 8 1 0 8 の処理を実行する部分）を含み、事前決定手段は、第 1 始動領域を遊技媒体が通過したときに抽出された数値データと第 2 始動領域を遊技媒体が通過したときに抽出

された数値データとが保留記憶手段に記憶されているときには、第2始動領域を遊技媒体が通過したときに抽出された数値データによる判定を優先して実行し（図26におけるステップS52～S61参照）、遊技制御手段は、特定遊技状態では、抽出手段により抽出された数値データが第1判定値または第2判定値に合致するか否かを判定する始動判定手段による処理の実行を禁止する判定禁止手段（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S216Aの処理を実行する部分）を含むように構成されていてもよい。

そのような構成によれば、遊技者に対して過度の期待感が与えられることが防止される。すなわち、一方の可変表示手段における可変表示にもとづいて特定遊技状態を発生させることになる保留記憶が記憶されている状態で他方の可変表示手段における可変表示による遊技を行わせることが防止される。