

【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25年6月6日 (2013.6.6)

【公開番号】特開2012-183335(P2012-183335A)
 【公開日】平成24年9月27日 (2012.9.27)
 【年通号数】公開・登録公報2012-039
 【出願番号】特願2012-119173(P2012-119173)
 【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4月22日 (2013.4.22)

【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】

第 1 始動領域を遊技媒体が通過した後、可変表示の開始を許容する開始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第 1 識別情報の可変表示を開始し、前記第 1 識別情報の可変表示の表示結果を導出表示する第 1 可変表示手段と、第 2 始動領域を遊技媒体が通過した後、前記開始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第 2 識別情報の可変表示を開始し、前記第 2 識別情報の可変表示の表示結果を導出表示する第 2 可変表示手段を備え、前記第 1 可変表示手段における前記第 1 識別情報の可変表示と前記第 2 可変表示手段における前記第 2 識別情報の可変表示は同時に実行されないものであり、前記第 2 可変表示手段における前記第 2 識別情報の可変表示は前記第 1 可変表示手段における前記第 1 識別情報の可変表示に優先して実行され、前記第 1 可変表示手段または前記第 2 可変表示手段において導出表示された可変表示の表示結果が予め定められた特定表示結果となったときに特定遊技状態となる遊技機において、

前記第 1 識別情報または前記第 2 識別情報の可変表示に対応して演出識別情報の可変表示を行う演出用可変表示手段と、

前記特定遊技状態において開放状態に変化可能な可変入賞装置と、を備え、

前記特定遊技状態には、遊技者にとって有利な開放パターンで前記可変入賞装置を開放状態に制御する第 1 特定遊技状態と、前記有利な開放パターンに比べて遊技者にとって不利な開放パターンで前記可変入賞装置を開放状態に制御する第 2 特定遊技状態とが含まれ、

前記第 1 始動領域を遊技媒体が通過したことに基づいて、少なくとも、前記第 1 識別情報の可変表示の表示結果を前記特定表示結果とするか否かを決定する為の特定遊技状態決定用数値データを含む表示結果決定用数値データを抽出する数値データ抽出手段と、

前記第 1 始動領域を遊技媒体が通過したにもかかわらず前記開始条件が成立していない前記第 1 識別情報の可変表示について、所定の上限数を限度に、前記数値データ抽出手段により抽出された前記表示結果決定用数値データ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基づいて前記表示結果決定用数値データを用いて、前記特定遊技状態に制御するか否かを前記第 1 識別情報の可変表示の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、

前記事前決定手段による決定以前に、前記第 1 始動領域を遊技媒体が通過したことに基
づいて、前記数値データ抽出手段により抽出された前記表示結果決定用数値データが所定
条件を成立させるか否かを判定する始動時判定手段と、

該始動時判定手段による判定に基づいて当該判定の対象となった前記第 1 識別情報の可
変表示が実行される以前に開始される前記第 1 識別情報の可変表示に対応して、前記演出
用可変表示手段において連続演出を実行する演出実行手段と、を備え、

該演出実行手段は、

前記始動時判定手段による判定の対象となった前記第 1 識別情報の可変表示に対応した
前記演出識別情報の可変表示がリーチ状態となることで前記所定条件を成立させると判定
されたことに基づいて前記連続演出を実行可能であるとともに、

前記演出識別情報の可変表示がリーチ状態となる前記第 1 識別情報の可変表示を対象と
した前記連続演出が実行されるときに、前記第 1 識別情報の可変表示に優先して前記特定
表示結果とならない前記第 2 識別情報の可変表示が開始されたときには、当該第 2 識別情
報の可変表示に対応した前記演出識別情報の可変表示では前記連続演出の実行を禁止する
一方、当該第 2 識別情報の可変表示の終了後に実行される前記連続演出の対象となった前
記第 1 識別情報の可変表示以前に開始される前記第 1 識別情報の可変表示に対応した前記
演出識別情報の可変表示における前記連続演出は実行し、

前記演出識別情報の可変表示がリーチ状態となる前記第 1 識別情報の可変表示を対象と
した前記連続演出が実行されるときに、前記第 1 識別情報の可変表示に優先して前記特定
表示結果となる前記第 2 識別情報の可変表示が開始されたときには、当該第 2 識別情報
の可変表示および前記連続演出の対象となった前記第 1 識別情報の可変表示以前に開始さ
れる前記第 1 識別情報の可変表示に対応した前記演出識別情報の可変表示における前記連
続演出は実行せず、

前記事前決定手段は、前記第 2 識別情報の可変表示が実行される場合には前記第 1 識別
情報の可変表示が実行される場合と比較して低い割合で前記第 2 特定遊技状態とすると決
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、第 1 始動領域を遊技媒体が通過した後、可変表示の開始を許容する開始条件
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第 1 識別情報の可変表示を開始し
、第 1 識別情報の可変表示の表示結果を導出表示する第 1 可変表示手段と、第 2 始動領域
を遊技媒体が通過した後、開始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
の第 2 識別情報の可変表示を開始し、第 2 識別情報の可変表示の表示結果を導出表示する
第 2 可変表示手段を備え、第 1 可変表示手段における第 1 識別情報の可変表示と第 2 可
変表示手段における第 2 識別情報の可変表示は同時に実行されないものであり、第 2 可
変表示手段における第 2 識別情報の可変表示は第 1 可変表示手段における第 1 識別情報の可
変表示に優先して実行され、第 1 可変表示手段または第 2 可変表示手段において導出表示さ
れた可変表示の表示結果が予め定められた特定表示結果となったときに特定遊技状態とな
るパチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

本発明による遊技機は、第1始動領域（例えば、第1始動入賞口13）を遊技媒体（例えば、遊技球）が通過した後、可変表示の開始を許容する開始条件が成立したこと（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おらず、かつ大当たり遊技状態でもないこと）に基づいて各々を識別可能な複数種類の第1識別情報（例えば、第1特別図柄）の可変表示を開始し、第1識別情報の可変表示の表示結果を導出表示する第1可変表示手段（例えば、第1特別図柄表示器8a）と、第2始動領域（例えば、第2始動入賞口14）を遊技媒体が通過した後、開始条件が成立したこと（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おらず、かつ大当たり遊技状態でもないこと）に基づいて各々を識別可能な複数種類の第2識別情報（例えば、第2特別図柄）の可変表示を開始し、第2識別情報の可変表示の表示結果を導出表示する第2可変表示手段（例えば、第2特別図柄表示器8b）を備え、第1可変表示手段における第1識別情報の可変表示と第2可変表示手段における第2識別情報の可変表示は同時に実行されないものであり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、特別図柄プロセス処理（ステップS26）において、特別図柄ポインタが示す方の特別図柄の変動表示を行うように制御する）、第2可変表示手段における第2識別情報の可変表示は第1可変表示手段における第1識別情報の可変表示に優先して実行され（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、ステップS52で第2保留記憶数が0でなければステップS53を優先して実行して特別図柄ポインタに「第2」を示す値をセットし、ステップS55以降の処理を実行して第2特別図柄の変動表示を実行する）、第1可変表示手段または第2可変表示手段において導出表示された可変表示の表示結果が予め定められた特定表示結果（例えば、大当たり図柄）となったときに特定遊技状態（例えば、大当たり遊技状態）となる遊技機において、第1識別情報または第2識別情報の可変表示に対応して演出識別情報の可変表示を行う演出用可変表示手段と、特定遊技状態において開放状態に変化可能な可変入賞装置と、を備え、特定遊技状態には、遊技者にとって有利な開放パターンで可変入賞装置を開放状態に制御する第1特定遊技状態と、有利な開放パターンに比べて遊技者にとって不利な開放パターンで可変入賞装置を開放状態に制御する第2特定遊技状態とが含まれ、第1始動領域を遊技媒体が通過したことに基づいて、少なくとも、第1識別情報の可変表示の表示結果を特定表示結果とするか否かを決定する為の特定遊技状態決定用数値データ（例えば、大当たり判定用乱数（ランダムR））を含む表示結果決定用数値データ（例えば、大当たり判定用乱数（ランダムR）、大当たり種別判定用乱数（ランダム1）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム2）、変動パターン判定用乱数（ランダム3））を抽出する数値データ抽出手段（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を実行する部分）と、第1始動領域を遊技媒体が通過したにもかかわらず開始条件が成立していない第1識別情報の可変表示について、所定の上限数（例えば4）を限度に、数値データ抽出手段により抽出された表示結果決定用数値データを保留記憶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）と、開始条件が成立したことに基づいて表示結果決定用数値データを用いて、特定遊技状態に制御するか否かを第1識別情報の可変表示の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、S62を実行する部分）と、事前決定手段による決定以前に、第1始動領域を遊技媒体が通過したことに基づいて、数値データ抽出手段により抽出された表示結果決定用数値データが所定条件（例えば、「非リーチはずれ」、「スーパーリーチはずれ」、「スーパーリーチ大当たり」）を成立させるか否かを判定する始動時判定手段（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S229を実行する部分）と、該始動時判定手段による判定に基づいて当該判定の対象となった第1識別情報の可変表示が実行される以前に開始される第1識別情報の可変表示に対応して、演出用可変表示手段において連続演出（例えば、連続予告演出）を実行する演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100において、ステップS1802を実行して連続予告演出の有無および演出態様を決定してステップS1848を実行することによって、図46～図49に示す演出態様の連続予告演出を実行する部分）と、を備え、該演出実行手段は、始動時判定手段による判定の対象となっ

た第1識別情報の可変表示に対応した演出識別情報の可変表示がリーチ状態となることで所定条件を成立させると判定されたことに基づいて連続演出を実行可能である（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、入賞時判定結果が「スーパーリーチはずれ」または「スーパーリーチ大当り」を示す入賞時判定結果指定コマンドを受信した場合に連続予告演出を実行する）とともに、演出識別情報の可変表示がリーチ状態となる第1識別情報の可変表示を対象とした連続演出が実行されるときに、第1識別情報の可変表示に優先して特定表示結果とならない第2識別情報の可変表示が開始されたときには、当該第2識別情報の可変表示に対応した演出識別情報の可変表示では連続演出の実行を禁止する（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS1809でYのときステップS1810を実行して連続予告演出を中断する）一方、当該第2識別情報の可変表示の終了後に実行される連続演出の対象となった第1識別情報の可変表示以前に開始される第1識別情報の可変表示に対応した演出識別情報の可変表示における連続演出は実行し（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS1814でNのときステップS1815を実行して連続予告演出を再開する）、演出識別情報の可変表示がリーチ状態となる第1識別情報の可変表示を対象とした連続演出が実行されるときに、第1識別情報の可変表示に優先して特定表示結果となる第2識別情報の可変表示が開始されたときには、当該第2識別情報の可変表示および連続演出の対象となった第1識別情報の可変表示以前に開始される第1識別情報の可変表示に対応した演出識別情報の可変表示における連続演出は実行せず（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS887を実行することによって、セットされていれば、大当り終了時に連続予告実行中フラグをリセットすることによって連続予告演出をそのまま終了する）、事前決定手段は、第2識別情報の可変表示が実行される場合には第1識別情報の可変表示が実行される場合と比較して低い割合で第2特定遊技状態とすると決定することを特徴とする。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0013

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0013】

請求項1に記載された発明では、始動時判定手段による判定に基づいて当該判定の対象となった第1識別情報の可変表示が実行される以前に開始される第1識別情報の可変表示に対応して、演出用可変表示手段において連続演出を実行する演出実行手段を備え、演出実行手段が、演出識別情報の可変表示がリーチ状態となる第1識別情報の可変表示を対象とした連続演出が実行されるときに、第1識別情報の可変表示に優先して特定表示結果とならない第2識別情報の可変表示が開始されたときには、当該第2識別情報の可変表示に対応した演出識別情報の可変表示では連続演出の実行を禁止する一方、当該第2識別情報の可変表示の終了後に実行される連続演出の対象となった第1識別情報の可変表示以前に開始される第1識別情報の可変表示に対応した演出識別情報の可変表示における連続演出は実行し、演出識別情報の可変表示がリーチ状態となる第1識別情報の可変表示を対象とした連続演出が実行されるときに、第1識別情報の可変表示に優先して特定表示結果となる第2識別情報の可変表示が開始されたときには、当該第2識別情報の可変表示および連続演出の対象となった第1識別情報の可変表示以前に開始される第1識別情報の可変表示に対応した演出識別情報の可変表示における連続演出は実行を禁止しないように構成されているので、連続演出の途中で他方の識別情報の可変表示が割り込んで連続演出の連続性が損なわれる事態を防止することができ、連続演出の演出態様のつじつまが合わなくなる事態を防止することができる。従って、複数の可変表示手段を備えた遊技機において、連続演出を行う場合の処理負担を増大させることなく、演出内容が不自然になることを防止することができる。