

【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12月26日(2013.12.26)

【公開番号】特開2013-6054(P2013-6054A)

【公開日】平成25年1月10日(2013.1.10)

【年通号数】公開・登録公報2013-002

【出願番号】特願2012-195576(P2012-195576)

【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11月8日(2013.11.8)

【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】

遊技領域に設けられた第1始動領域を遊技媒体が通過した後に、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第1識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する第1可変表示手段と、遊技領域に設けられた第2始動領域を遊技媒体が通過した後に、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第2識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する第2可変表示手段と、を備え、前記第1可変表示手段または前記第2可変表示手段に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、

前記第1可変表示手段における識別情報の可変表示および前記第2可変表示手段における識別情報の可変表示に対応した演出用識別情報の可変表示を行う演出用可変表示手段

、
前記第1始動領域または前記第2始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記特定遊技状態に制御するか否かを決定するための特定遊技状態決定用乱数と、演出用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可変表示と前記第2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可変表示の各々について、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所定の上限数を限度に保留記憶として記憶する保留記憶手段と、

前記第1始動領域または前記第2始動領域を遊技媒体が通過して前記保留記憶手段に前記保留情報が新たに記憶されたことに基づいて、当該新たに記憶された保留情報に対応する保留表示を行う保留表示手段と、

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、前記特定遊技状態に制御するか否かを表示結果の導出表示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、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と、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、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、演出用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、演出用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、前記第1始動領域または前記第2始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記抽出手段により抽出された前記特定遊技状態決定用乱数の値にもとづいて、前記特定遊技状態に移行させるか否かを判定するとともに、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、演出用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遊技状態に移行させると判定された場合または前記特定可変表示パターンとなると判定された場合に、第1識別情報または第2識別情報のうち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以前に、前記保留表示手段に新たに表示される前記保留表示の表示態様を通常態様とは異なる特定態様にする特定演出を実行可能である特定演出実行手段と、

前記可変表示パターン決定手段で決定した可変表示パターンに従って可変表示が行われる場合に、前記第1始動領域と前記第2始動領域とのいずれの始動領域を遊技媒体が通過したかに関わらず前記開始条件が成立したことに基づいて可変表示時間を計測する共通計測手段と、を備え、

前記判定値は、前記第1始動領域と前記第2始動領域とのいずれの始動領域を遊技媒体が通過したかに関わらず共通に設定される共通判定値を含み、

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、

前記非特定可変表示パターンは、リーチ状態が成立しない可変表示パターンであり、前記特定可変表示パターンと比較して演出用識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの可変表示時間が短い短縮用可変表示パターンを含み、

前記可変表示パターン決定手段は、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もとづいて短縮条件が成立している場合には、該短縮条件が成立していない場合と比較して、前記短縮用可変表示パターンに対応した判定値の個数が多く設定された判定値を用いて可変表示パターンを決定し、

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】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、本発明の遊技機は、遊技領域に設けられた第1始動領域(例えば普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口など)を遊技媒体(例えば遊技球など)が通過した後に、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第1識別情報(例えば第1特図など)の可変表示を行い表示結果を導出表示する第1可変表示手段(例えば第1特別図柄表示装置4Aなど)と、遊技領域に設けられた第2始動領域(例えば普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口など)を遊技媒体(例えば遊技球など)が通過した後に、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第2識別情報(例えば第2特図など)の

可変表示を行い表示結果を導出表示する第2可変表示手段（例えば第2特別図柄表示装置4Bなど）と、を備え、前記第1可変表示手段または前記第2可変表示手段に特定表示結果（例えば大当たり図柄など）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（例えば大当たり遊技状態など）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、前記第1可変表示手段における識別情報の可変表示および前記第2可変表示手段における識別情報の可変表示に対応した演出用識別情報の可変表示を行う演出用可変表示手段（例えば演出制御用CPU120が、ステップS162の処理を実行する部分など）と、前記第1始動領域または前記第2始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記特定遊技状態に制御するか否かを決定するための特定遊技状態決定用乱数（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）と、演出用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（例えば変動パターン種別決定用の乱数値MR3を示す数値データなど）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100のCPU103がステップS209の処理を実行する部分など）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可変表示と前記第2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可変表示の各々について、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所定の上限数（例えば「8」など）を限度に保留記憶として記憶する保留記憶手段（例えば第1特図保留記憶部151Aや第2特図保留記憶部151Bなど）と、前記第1始動領域または前記第2始動領域を遊技媒体が通過して前記保留記憶手段に前記保留情報が新たに記憶されたことに基づいて、当該新たに記憶された保留情報に対応する保留表示を行う保留表示手段（例えば第1、第2保留表示器25A、25Bなど）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、前記特定遊技状態に制御するか否かを表示結果の導出表示以前に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、前記事前決定手段の決定結果と、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と、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、複数種類の可変表示パターンに対応した判定値（例えば大当たり変動パターン種別決定テーブル132Aやハズレ変動パターン種別決定テーブル132C、132Dにおける決定値（MR3）など）とともにとづいて、演出用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（例えばCPU103がステップS261～S272の処理を実行する部分など）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、演出用識別情報の可変表示を実行する可変表示実行手段（例えばCPU103がステップS112の特別図柄変動処理を実行する部分や演出制御用CPU120がステップS162の飾り図柄変動中処理を実行する部分など）と、前記可変表示パターン決定手段による決定前に、前記第1始動領域または前記第2始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記抽出手段により抽出された前記特定遊技状態決定用乱数の値にもとづいて、前記特定遊技状態に移行させるか否かを判定とともに、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、演出用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（例えばスーパーリーチを伴う変動パターンなど）となるか否かを判定する始動判定手段（例えばCPU103がステップS351～S356の処理を実行する部分など）と、前記始動判定手段によって前記特定遊技状態に移行させると判定された場合または前記特定可変表示パターンとなると判定された場合に、第1識別情報または第2識別情報のうち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以前に、前記保留表示手段に新たに表示される前記保留表示の表示態様を通常態様とは異なる特定態様（例えば星形など）にする特定演出を実行可能である特定演出実行手段（例えば演出制御用CPU120がステップS159の始動入賞記憶処理やステップS561の連続演出実行処理を実行する部分など）と、前記可変表示パターン決定手段で決定した可変表示パターンに従って可変表示が行われる場合に、前記第1始動領域と前記第2始動領域とのいずれの始動領域を遊技媒体が通過したかに関わらず前記開始条件が成立したことに基づいて可変表示時間を計測する共通計測手

段（例えば遊技制御タイマ設定部 153 に設けられた特図変動タイマなど）と、を備え、前記判定値は、前記第1始動領域と前記第2始動領域とのいずれの始動領域を遊技媒体が通過したかに関わらず共通に設定される共通判定値を含み、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（例えば図10（C）、（D）及び図24などに示すように、スーパー・リーチを伴う変動パターンが含まれる変動パターン種別CA2-4には、通常用か短縮用かにかかわらず共通の決定値が割り当てられていることなど）、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（例えば図10（C）、（D）及び図24などに示すように、スーパー・リーチ以外の非リーチやノーマルリーチを伴う変動パターンが含まれる変動パターン種別には、通常用か短縮用かに応じて異なる決定値が割り当てられていることなど）、前記非特定可変表示パターンは、リーチ状態が成立しない可変表示パターンであり、前記特定可変表示パターンと比較して演出用識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの可変表示時間が短い短縮用可変表示パターン（例えば変動パターンPA1-2など）を含み、前記可変表示パターン決定手段は、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もとづいて短縮条件が成立している場合には、該短縮条件が成立していない場合と比較して、前記短縮用可変表示パターンに対応した判定値の個数が多く設定された判定値（例えば図10（D）に示すハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）132Dにおける決定値（MR3）など）を用いて可変表示パターンを決定し、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する（例えばCPU103がステップS356にて、乱数値MR3が「230」～「251」の範囲内であれば、特定パターン共通範囲の範囲内であると判定することなど）、ことを特徴とする。

このような構成によれば、保留記憶数にかかわらず特定可変表示パターンの決定値を共通にする一方、特定可変表示パターン以外の可変表示パターンの決定値は保留記憶数に応じて異ならせることで、保留記憶数に応じて可変表示時間の調整が可能となり、可変表示の作動率が低下する事態を極力防止できる。