

【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4月12日 (2012.4.12)

【公開番号】特開2010-179062(P2010-179062A)

【公開日】平成22年8月19日 (2010.8.19)

【年通号数】公開・登録公報2010-033

【出願番号】特願2009-27915(P2009-27915)

【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 1 5 A

【手続補正書】

【提出日】平成24年2月29日 (2012.2.29)

【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 始動条件が成立した後に第 1 開始条件が成立したことに基づいて、各々が識別可能な複数種類の第 1 識別情報を可変表示する第 1 可変表示手段と、第 2 始動条件が成立した後に第 2 開始条件が成立したことに基づいて、各々が識別可能な複数種類の第 2 識別情報を可変表示する第 2 可変表示手段と、を備え、前記第 1 可変表示手段及び前記第 2 可変表示手段とは同時に可変表示が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 識別情報の可変表示結果又は前記第 2 識別情報の可変表示結果が予め定められた特定表示結果となった後に、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、

遊技媒体が打ち込まれる遊技領域のうちの第 1 遊技領域に設けられ、常時遊技媒体が進入可能な第 1 始動入賞口を形成する第 1 始動入賞装置と、

前記第 1 始動入賞口に進入した前記遊技媒体を検出する第 1 始動入賞検出手段と、

前記遊技領域のうち、前記第 1 遊技領域とは異なる第 2 遊技領域に設けられ、前記遊技媒体が進入可能な第 1 状態と進入不能な第 2 状態とに変化可能な第 2 始動入賞口を形成する第 2 始動入賞装置と、

前記第 2 始動入賞口に進入した前記遊技媒体を検出する第 2 始動入賞検出手段と、

前記第 2 遊技領域に設けられた通過ゲートと、

前記通過ゲートを通過した前記遊技媒体を検出する通過検出手段と、

前記遊技領域のうち、前記第 2 遊技領域に設けられ、前記遊技媒体が進入可能な第 1 状態と進入不能な第 2 状態とに変化可能な大入賞口を形成する大入賞装置と、

前記第 1 始動入賞検出手段によって前記遊技媒体が検出されたことに対応して前記第 1 始動条件が成立したこと、又は前記第 2 始動入賞検出手段によって前記遊技媒体が検出されたことに対応して前記第 2 始動条件が成立したことに基づいて、所定の数値データを抽出する数値データ抽出手段と、

前記数値データ抽出手段が前記第 1 始動条件が成立したことに基づいて抽出した前記数値データを、抽出順を特定可能に保留記憶する第 1 保留記憶手段と、

前記数値データ抽出手段が前記第 2 始動条件が成立したことに基づいて抽出した前記数

値データを、抽出順を特定可能に保留記憶する第2保留記憶手段と、

前記第1開始条件が成立したときに、該第1保留記憶手段に保留記憶されている該数値データのうち、前記抽出順が最先の該数値データを読み出す第1数値データ読出手段と、

前記第1数値データ読出手段によって読み出された前記数値データに基づいて、前記第1識別情報の可変表示結果が導出される以前に、前記特定遊技状態に制御するか否かを決定する第1事前決定手段と、

前記第2開始条件が成立したときに、前記第1保留記憶手段に該数値データが保留記憶されているときであっても、該第2保留記憶手段に保留記憶されている該数値データのうち、前記抽出順が最先の該数値データを、該第1保留記憶手段に保留記憶されている該数値データに優先して読み出す第2数値データ読出手段と、

前記第2数値データ読出手段によって読み出された前記数値データに基づいて、前記第2識別情報の可変表示結果が導出される以前に、前記特定遊技状態に制御するか否かを決定する第2事前決定手段と、

前記第1事前決定手段又は前記第2事前決定手段によって前記特定遊技状態に制御する旨の決定がなされたことに基づいて、前記大入賞口を前記第1状態に変化させる制御を複数回実行する前記特定遊技状態に制御する特定遊技状態制御手段と、

前記特定遊技状態制御手段による前記特定遊技状態への制御の終了後に、通常遊技状態に制御されているときよりも前記第2始動入賞口への入賞頻度が高い特別遊技状態に制御する特別遊技状態制御手段と、

前記第1始動条件が成立したに基づいて前記数値データ抽出手段によって抽出された前記数値データが所定の判定値と合致するか否かを判定する始動条件成立時判定手段と

、
該始動条件成立時判定手段の判定に基づいて、該判定の対象になった数値データに基づく可変表示が実行される以前に、所定の予告演出を実行する予告演出実行手段と、を備え

、
前記予告演出実行手段は、前記特別遊技状態制御手段によって前記特別遊技状態に制御されているときには、前記所定の予告演出を実行しない、

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】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

(1) 上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、第1始動条件が成立した後に第1開始条件が成立したに基づいて(例えばCPU103がステップS201にてYesと判定するとともにステップS202にてNoと判定した後に、ステップS241にてNoと判定したことなどに基づいて)、各々が識別可能な複数種類の第1識別情報(例えば特別図柄など)を可変表示する第1可変表示手段(例えば第1特別図柄表示装置4Aなど)と、第2始動条件が成立した後に第2開始条件が成立したに基づいて(例えばCPU103がステップS221にてYesと判定するとともにステップS222にてNoと判定した後に、ステップS241にてNoと判定したことなどに基づいて)、各々が識別可能な複数種類の第2識別情報を可変表示する第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可変表示手段及び前記第2可変表示手段とは同時に可変表示が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識別情報の可変表示結果又は前記第2識別情報の可変表示結果が予め定められた特定表示結果(例えば大当り図柄など)となった後に、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、遊技媒体が打ち込まれる遊技領域のうちの第1遊技領域に設けられ、常時遊

技媒体が進入可能な第1始動入賞口を形成する第1始動入賞装置（例えば普通入賞球装置6Aなど）と、前記第1始動入賞口に進入した前記遊技媒体を検出する第1始動入賞検出手段（例えば第1始動口スイッチ22Aなど）と、前記遊技領域のうち、前記第1遊技領域とは異なる第2遊技領域に設けられ、遊技媒体が進入可能な第1状態と進入不能な第2状態とに変化可能な第2始動入賞口を形成する第2始動入賞装置（例えば普通可変入賞球装置6Bなど）と、前記第2始動入賞口に進入した前記遊技媒体を検出する第2始動入賞検出手段（例えば第1始動口スイッチ22Aなど）と、前記第2遊技領域に設けられた通過ゲート（例えば通過ゲート41など）と、前記通過ゲートを通過した前記遊技媒体を検出する通過検出手段（例えばゲートスイッチ21など）と、前記遊技領域のうち、前記第2遊技領域に設けられ、前記遊技媒体が進入可能な第1状態と進入不能な第2状態とに変化可能な大入賞口を形成する大入賞装置（例えば特別可変入賞球装置7など）と、前記第1始動入賞検出手段によって前記遊技媒体が検出されたことに対応して前記第1始動条件が成立したこと、又は前記第2始動入賞検出手段によって前記遊技媒体が検出されたことに対応して前記第2始動条件が成立したことに基づいて、所定の数値データを抽出する数値データ抽出手段（例えばCPU103がステップS204、又はS224の処理を実行する部分など）と、前記数値データ抽出手段が前記第1始動条件が成立したことに基づいて抽出した前記数値データを、抽出順を特定可能に保留記憶する第1保留記憶手段（例えば第1特図保留記憶部151Aなど）と、前記数値データ抽出手段が前記第2始動条件が成立したことに基づいて抽出した前記数値データを、抽出順を特定可能に保留記憶する第2保留記憶手段（例えば第2特図保留記憶部151Bなど）と、前記第1開始条件が成立したときに、該第1保留記憶手段に保留記憶されている該数値データのうち、前記抽出順が最先の該数値データを読み出す第1数値データ読出手段（例えばCPU103がステップS244の処理を実行する部分など）と、前記第1数値データ読出手段によって読み出された前記数値データ（例えば特図表示結果決定用の乱数値MR1など）に基づいて、前記第1識別情報の可変表示結果が導出される以前に、前記特定遊技状態に制御するか否かを決定する第1事前決定手段（例えばCPU103がステップS248、S258の処理を実行する部分など）と、前記第2開始条件が成立したときに、前記第1保留記憶手段に該数値データが保留記憶されているときであっても、該第2保留記憶手段に保留記憶されている該数値データのうち、前記抽出順が最先の該数値データを、該第1保留記憶手段に保留記憶されている該数値データに優先して読み出す第2数値データ読出手段（例えばCPU103がステップS251の処理を実行する部分など）と、前記第2数値データ読出手段によって読み出された前記数値データに基づいて、前記第2識別情報の可変表示結果が導出される以前に、前記特定遊技状態に制御するか否かを決定する第2事前決定手段（例えばCPU103がステップS255、S258の処理を実行する部分など）と、前記第1事前決定手段又は前記第2事前決定手段によって前記特定遊技状態に制御する旨の決定がなされたことに基づいて、前記大入賞口を前記第1状態に変化させる制御を複数回実行する前記特定遊技状態に制御する特定遊技状態制御手段（例えばCPU103がステップS114～S117の処理を実行する部分など）と、前記特定遊技状態制御手段による前記特定遊技状態への制御の終了後に、通常遊技状態に制御されているときよりも前記第2始動入賞口への入賞頻度が高い特別遊技状態に制御する特別遊技状態制御手段（例えばCPU103がステップS344又はS345の処理を実行した後に、ステップS15及びS16の処理を実行する部分など）と、前記第1始動条件が成立したことに基づいて前記数値データ抽出手段によって抽出された前記数値データが所定の判定値と合致するか否かを判定する始動条件成立時判定手段（例えばCPU103がステップS209～S217、又はステップS226及びS234の処理を実行する部分など）と、該始動条件成立時判定手段の判定に基づいて、該判定の対象になった数値データに基づく可変表示が実行される以前に、所定の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CPU120がステップS516の連続予告設定処理を実行した後に、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、を備え、前記予告演出実行手段は、前記特別遊技状態制御手段によって前記特別遊技状態に制御されているときには、前記所定の予告演出

を実行しない（例えばCPU103がステップS207の処理にてYesと判定された場合、ステップS209～S218の処理をスキップすることにより、演出制御用CPU120は、ステップS516の連続予告設定処理にて連続予告演出の設定を行わない）、ことを特徴とする。

この構成によれば、予告演出実行手段は、特別遊技状態制御手段によって特別遊技状態に制御されているときには、第1始動条件が成立したときの始動条件成立時判定手段にもとづく所定の予告演出を実行しない。これにより、始動条件成立時判定手段の判定に基づく予告演出による演出効果を維持しつつ、ストック的な予告演出が行われてしまうことを確実に防止することができるため、健全な遊技性を確保することができる。また、第2始動入賞口と大入賞口とを同じ第2遊技領域に設けることで、特定遊技状態への制御中に、遊技者が大入賞口に向けて打ち込んだ遊技媒体は、大入賞口に進入する可能性が高くなるため、特定遊技状態を速やかに消化することができるようになる。

【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】

(2) 上記(1)に記載の遊技機において、前記予告演出実行手段は、前記特定遊技状態制御手段によって前記特定遊技状態に制御されている場合において、前記第1始動条件が成立したときには、前記所定の予告演出を実行しない（例えばCPU103がステップS208の処理にてYesと判定された場合、ステップS209～S218の処理をスキップすることにより、演出制御用CPU120は、ステップS516の連続予告設定処理にて連続予告演出の設定を行わない）。

この構成によれば、特定遊技状態制御手段によって特定遊技状態に制御されている場合において、第1始動条件が成立したときには、所定の予告演出を実行しないようにすることができる。これにより、所定の予告演出が実行されることにより、特定遊技状態が連続的に発生することを遊技者に実質的に報知してしまうことを防止できるため、遊技者の射幸心を著しく煽ることを防止することができる。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0012

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0012】

(3) 上記(1)又は(2)に記載の遊技機において、前記第1保留記憶手段又は前記第2保留記憶手段に保留記憶されている前記数値データのうちの特定数値データに基づいて、前記第1識別情報又は前記第2識別情報の可変表示パターン種別を、特定可変表示パターンから構成される特定可変表示パターン種別を含む複数種類のいずれかに決定する可変表示パターン種別決定手段（例えばCPU103がステップS270の処理を実行する部分など）と、前記可変表示パターン種別決定手段によって決定された前記可変表示パターン種別に含まれる可変表示パターンの中から、前記特定可変表示パターンを含む前記第1識別情報又は前記第2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S283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による決定結果に基づいて、前記第1識別情報又は前記第2識別情報の可変表示の制御を行う可変表示制御手段（例えば演出制御基板12に搭載された演出制御用CPU120など）と、をさらに備え、前記始動条件成立時判定手段は、前記第1始動条件が成立したことに基づいて前記数値データ抽出手段によって抽出された前記特定数値データが所定の特定判定値と合致するか否かを判定することにより、該特定数値データに基づく前記可変表示パターン種別が前記特定可変表示パターン種別であるか否かを判定し

(例えばCUP103がステップS217やステップS234の処理を実行し)、前記予告演出実行手段は、前記始動条件成立時判定手段によって前記特定数値データに基づく前記可変表示パターン種別が前記特定可変表示パターン種別である旨の判定がなされた場合、前記所定の予告演出を実行する(例えば演出制御用CPU120がステップS744の処理にて図30に示す連続予告パターン決定テーブル169を参照することにより、連続予告の有無を決定する)。

この構成によれば、可変表示パターン種別決定手段は、第1保留記憶手段又は第2保留記憶手段に保留記憶されている数値データのうちの特定数値データに基づいて、第1識別情報又は第2識別情報の可変表示パターン種別を、特定可変表示パターンから構成される特定可変表示パターン種別を含む複数種類のいずれかに決定する。そして、可変表示パターン決定手段は、可変表示パターン種別決定手段によって決定された可変表示パターン種別に含まれる可変表示パターンの中から、特定可変表示パターンを含む第1識別情報又は第2識別情報の可変表示パターンを決定する。このようにすれば、例えば特定可変表示パターンが複数種類のリーチ演出のうちの特定リーチ演出を実行するものである場合には、可変表示パターン種別決定手段が可変表示パターン種別を決定することにより、特定リーチ演出の有無を決定することができる。そして、このように特定リーチ演出の有無を決定しても、リーチ演出の有無を決定してから可変表示パターン種別決定手段による可変表示パターンの決定により特定リーチ演出の有無を決定するものに比べ、所定の予告演出の実行頻度が著しく下がることはないので、演出効果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】0013

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0013】

(4)上記(1)～(3)のいずれかに記載の遊技機において、前記通常遊技状態に制御されている場合において、前記通過検出手段によって前記遊技媒体が検出されたときに、前記第2遊技領域ではなく前記第1遊技領域に向けて発射するように促す報知演出を実行する報知演出実行手段(例えば演出制御用CPU120がステップS407の報知演出制御処理を実行する部分など)をさらに備える。

この構成によれば、報知演出実行手段は、通常遊技状態に制御されている場合において、通過検出手段によって遊技媒体が検出されると、通常遊技状態に制御されているときには遊技媒体が進入しにくい第2始動入賞口ではなく、通常遊技状態に制御されているときでも遊技媒体が進入しやすい第1始動入賞口に向けて発射するように促す報知演出を実行する。これにより、不慣れな遊技者に不利益を与えることを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】0014

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0014】

(5)上記(1)～(4)のいずれかに記載の遊技機において、前記予告演出実行手段は、前記通常遊技状態に制御されている場合において、前記所定の予告演出の終了時の前記第1識別情報の可変表示結果が前記特定表示結果とならない該所定の予告演出の実行中に、前記第2始動条件が成立したときには、該第2始動条件が成立したことに基いて実行される前記第2識別情報の可変表示にて、該所定の予告演出の一部を実行しない(例えば演出制御用CPU120は、ステップS751及びS752の処理にてYesと判定された場合、ステップS754及びS755の処理を実行する)。

この構成によれば、予告演出実行手段は、通常遊技状態に制御されている場合において、所定の予告演出の終了時の第1識別情報の可変表示結果が特定表示結果とならない所定

の予告演出の実行中に、第2始動条件が成立したときには、第2始動条件が成立したことに基づいて実行される第2識別情報の可変表示にて、所定の予告演出の一部を実行しない。ここで、通常遊技状態に制御されている場合、第2始動入賞口が第1状態に変化している期間は、特別遊技状態に制御されている場合に比べて短くなっているため、第2始動入賞口に遊技媒体が流入する可能性、換言すれば第2始動条件が成立する可能性は、特別遊技状態に制御されている場合に比べて低くなる。すなわち、この構成によれば、通常遊技状態への制御時における第2始動条件の成立といったイレギュラーな事態を想定したプログラムを組んでおく必要がなくなるので、遊技機の開発負担を軽減することができる。

【手続補正7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0015

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0015】

(6) 上記(5)に記載の遊技機において、前記予告演出実行手段は、前記通常遊技状態に制御されている場合において、前記所定の予告演出の終了時の前記第1識別情報の可変表示結果が前記特定表示結果とならない該所定の予告演出の実行中に、前記第2始動条件が成立したときには、該所定の予告演出を終了する(例えば演出制御用CPU120は、ステップS751及びS752の処理にてYesと判定された場合、ステップS754及びS755の処理を実行する)。

この構成によれば、予告演出実行手段は、通常遊技状態に制御されている場合において、所定の予告演出の終了時の第1識別情報の可変表示結果が特定表示結果とならない所定の予告演出の実行中に、第1識別情報の可変表示よりも優先して実行される第2識別情報の可変表示の始動条件である第2始動条件が成立したときには、所定の予告演出を終了する。これにより、不自然な演出動作が実行されてしまうことを防止することができる。