

【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7月11日(2013.7.11)

【公開番号】特開2012-232209(P2012-232209A)

【公開日】平成24年11月29日(2012.11.29)

【年通号数】公開・登録公報2012-050

【出願番号】特願2012-195580(P2012-195580)

【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5月24日(2013.5.24)

【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させ、さらに、特別条件が成立したことにに基づいて、前記特定遊技状態が終了した後に前記特定遊技状態となる確率が前記特定遊技状態とは異なる通常遊技状態よりも高い高確率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、

前記高確率状態に制御されている場合には、前記特定演出実行手段による、第1識別情報の可変表示の前記開始条件が成立する以前に実行する特定演出の実行を制限する第1識別情報特定演出制限手段と、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)に制御させ、さらに、特別条件が成立したことに基づいて、前記特定遊技状態が終了した後に前記特定遊技状態となる確率が前記特定遊技状態とは異なる通常遊技状態よりも高い高確率状態(例えば確変状態)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、前記高確率状態に制御されている場合には、前記特定演出実行手段による、第1識別情報の可変表示の前記開始条件が成立する以前に実行する特定演出の実行を制限する第1識別情報特定演出制限手段（例えば演出制御用CPU120が、確変状態で第4入賞時判定結果通知コマンドが通知された場合にステップS510の処理をスキップする部分など）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。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

（2）上記（1）の遊技機において、

遊技者が操作可能な操作手段（例えば操作ボタン32や操作ダイヤル33など）をさらに備え、特定演出実行手段は、前記始動判定手段による判定に基づいて該判定の対象とさ

れた可変表示が実行されるよりも前の可変表示において、前記操作手段の連続的な操作に基づいて演出態様を段階的に変化可能な特定演出を実行し（例えば演出制御用 C P U 1 2 0 がステップ S 1 5 9 の始動入賞記憶表示処理やステップ S 5 6 1 の連続演出実行処理を実行する部分など）、前記始動判定手段による前記特定遊技状態に移行させるか否かの判定結果に応じて、前記特定演出において演出態様を段階的に変化させる割合を異ならせる（例えば図 1 5 に示す連続演出パターン決定テーブル 1 6 1 の設定では、連続演出開始条件成立バッファ値が「2」または「4」である場合に、「1」または「3」である場合よりも、連続演出パターン R P 2 - 1 ~ R P 2 - 3 よりも連続演出パターン R P 4 - 1 ~ R P 4 - 3 に決定されやすい）ように構成されてもよい。

このような構成によれば、操作手段の操作回数に応じて特定演出の演出態様を段階的に変化させるので、一度演出の変化が実行された後であっても、遊技者は特定演出に期待感を持って遊技をすることができる。また、演出態様の変化によって、特定表示結果となる割合が異なるので、遊技者が演出に注目するようになり、遊技の興趣が向上する。

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 1】

（5）上記（2）～（4）のうちいずれかの遊技機において、

前記操作手段は、第 1 操作手段（例えば操作ボタン 3 2 など）と該第 1 操作手段とは異なる第 2 操作手段（例えば操作ダイヤル 3 3 など）とを含み、前記演出実行手段は、前記始動判定手段による前記特定遊技状態に移行させるか否かの判定結果に応じて、前記特定演出において操作させる前記操作手段を異ならせる（例えば、図 5 1 に示すように連続演出パターンによって操作させる操作手段を異ならせる）ように構成されてもよい。

このような構成によれば、複数の操作手段を使用する演出が実行できるので、演出の幅が広がり、遊技の興趣が向上する。