

【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14日(2014.8.14)

【公開番号】特開2014-121533(P2014-121533A)

【公開日】平成26年7月3日(2014.7.3)

【年通号数】公開・登録公報2014-035

【出願番号】特願2013-235350(P2013-235350)

【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26年6月23日(2014.6.23)

【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に、可変表示の開始を許容する開始条件の成立にもとづいて、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う第 1 可変表示手段、または第 2 始動領域を遊技媒体が通過した後に、前記開始条件の成立にもとづいて、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う第 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移行させる遊技機であって、

前記第 1 可変表示手段および前記第 2 可変表示手段における可変表示に対応した演出識別情報の可変表示を行う演出可変表示手段と、

前記第 1 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、前記演出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第 1 抽出手段と、

前記第 2 始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記特定遊技状態決定用乱数と、前記可変表示決定用乱数とを抽出する第 2 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について前記第 1 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第 1 保留記憶手段と、

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について、前記第 2 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第 2 保留記憶手段と、

前記開始条件が成立したことにともづいて、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移行させるか否かを決定する事前決定手段と、

前記特定遊技状態が終了した後に、前記第 2 始動領域を遊技媒体が通過する頻度の高まる有利遊技状態に遊技状態を制御する有利遊技状態制御手段と、

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保留記憶数と、前記第 1 抽出手段または前記第 2 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にもとづいて、前記演出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、前記演出可変表示手段におい

て前記演出識別情報の可変表示を実行する演出可変表示実行手段と、を備え、
前記遊技機は、さらに、

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 抽出手段または前記第 2 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れるか否かを判定するとともに、前記第 1 抽出手段または前記第 2 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にもとづいて、前記演出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の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れると判定された場合または前記特定の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可変表示の前記開始条件が成立する以前に、特定演出を実行可能である特定演出実行手段とを備え、

前記特定の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、

前記特定の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、前記特定の可変表示パターンと比較して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保留記憶数が所定数以上である場合には、該保留記憶数が所定数未満である場合と比較して、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、前記第 1 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、前記特定の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、前記第 1 始動領域の通過にもとづいて実行される第 1 特定演出と、前記第 2 始動領域の通過にもとづいて実行される第 2 特定演出とを実行可能であり、前記始動判定手段による判定結果に応じて異なる割合で前記第 1 特定演出または前記第 2 特定演出における複数の態様のうちのいずれかを実行する

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記可変表示パターンは、前記第 1 識別情報または前記第 2 識別情報の可変表示が開始されてから表示結果を導出する以前に前記第 1 識別情報または前記第 2 識別情報の可変表示を仮停止させてから再開し、前記第 1 識別情報または前記第 2 識別情報の可変表示を所定回実行することに対応した再可変表示パターンを含む

ことを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

前記特定演出実行手段は、装飾可変表示手段において特定演出を実行可能である

ことを特徴とする請求項 1 または 2 に記載の遊技機。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

上記目的を達成するため、本発明の遊技機は、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もとづいて、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う第 1 可変表示手段、または第 2 始動領域を遊技媒体が通過した後に、前記開始条件の成立にもとづいて、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う第 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つ

て有利な特定遊技状態に移行させる遊技機であって、前記第 1 可変表示手段および前記第 2 可変表示手段における可変表示に対応した演出識別情報の可変表示を行う演出可変表示手段と、前記第 1 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、前記演出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第 1 抽出手段と、前記第 2 始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記特定遊技状態決定用乱数と、前記可変表示決定用乱数とを抽出する第 2 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について前記第 1 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第 1 保留記憶手段と、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について、前記第 2 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第 2 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特定遊技状態に移行させるか否かを決定する事前決定手段と、前記特定遊技状態が終了した後に、前記第 2 始動領域を遊技媒体が通過する頻度の高まる有利遊技状態に遊技状態を制御する有利遊技状態制御手段と、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保留記憶数と、前記第 1 抽出手段または前記第 2 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にもとづいて、前記演出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、前記演出可変表示手段において前記演出識別情報の可変表示を実行する演出可変表示実行手段と、を備え、前記遊技機は、さらに、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 抽出手段または前記第 2 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れるか否かを判定するとともに、前記第 1 抽出手段または前記第 2 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にもとづいて、前記演出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の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れると判定された場合または前記特定の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可変表示の前記開始条件が成立する以前に、特定演出を実行可能である特定演出実行手段とを備え、前記特定の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、前記特定の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、前記特定の可変表示パターンと比較して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保留記憶数が所定数以上である場合には、該保留記憶数が所定数未満である場合と比較して、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、前記第 1 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、前記特定の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、前記第 1 始動領域の通過にもとづいて実行される第 1 特定演出と、前記第 2 始動領域の通過にもとづいて実行される第 2 特定演出とを実行可能であり、前記始動判定手段による判定結果に応じて異なる割合で前記第 1 特定演出または前記第 2 特定演出における複数の態様のうちのいずれかを実行する。

前記可変表示パターンは、前記第 1 識別情報または前記第 2 識別情報の可変表示が開始されてから表示結果を導出する以前に前記第 1 識別情報または前記第 2 識別情報の可変表示を仮停止させてから再開し、前記第 1 識別情報または前記第 2 識別情報の可変表示を所定回実行することに対応した再可変表示パターンを含むようにしてもよい。

前記特定演出実行手段は、装飾可変表示手段において特定演出を実行可能であるように

してもよい。

また、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）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（例えば第1特別図柄表示装置4A）と、前記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）を遊技媒体が通過した後に、前記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（例えば第2特別図柄表示装置4B）と、を含み、前記第1可変表示手段または前記第2可変表示手段に予め定められた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前記特定遊技状態（例えば大当り遊技状態）に制御する遊技機（例えばパチンコ遊技機1）であって、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について第1保留記憶として、また、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について第2保留記憶として、遊技媒体が通過した順序を特定可能に所定の上限数まで記憶可能な保留記憶手段（例えば、第1特図保留記憶部151A、第2特図保留記憶部151B、始動データ記憶部151C）と、前記第1保留記憶の数を認識可能に第1保留記憶表示として表示するとともに、前記第2保留記憶の数を認識可能に第2保留記憶表示として表示する保留表示手段（例えば始動入賞記憶表示エリア5H）と、前記開始条件が成立したときに、前記保留記憶手段の記憶に基づいて、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S239、S240の処理を実行する部分）と、該事前決定手段の決定結果に基づいて、前記保留記憶手段に記憶された前記第1保留記憶または前記第2保留記憶に基づく可変表示を開始し、表示結果を導出表示させる可変表示実行手段（例えばCPU103がステップS112の処理を実行する部分）と、前記保留記憶手段に前記第1保留記憶または前記第2保留記憶が記憶されることに基づいて、該第1保留記憶または該第2保留記憶に基づく可変表示の表示結果が前記特定表示結果となるか否かを判定する保留判定手段（例えばCPU103がステップS351、S352、S364～S366、S213の処理を実行する部分）と、該保留判定手段による判定結果に基づいて、該判定の対象とされた可変表示が実行される以前に、前記特定表示結果となることを予告する予告演出を実行するか否かを決定するとともに、該予告演出を実行するときに予告演出態様を複数種類の予告演出態様の中から選択する予告演出選択手段（例えば演出制御用CPU120がステップS505～S511、S518～S524の処理を実行する部分）と、該予告演出選択手段により選択された前記予告演出態様に基づいて、前記保留判定手段による判定の対象となった前記保留表示手段における前記第1保留記憶表示または前記第2保留記憶表示の表示態様を変化させる前記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S512、S525の処理を実行する部分）と、を備え、前記複数種類の予告演出態様は、前記保留判定手段により前記第1保留記憶として記憶される可変表示が前記特定表示結果となると判定された場合、及び、前記保留判定手段により前記第2保留記憶として記憶される可変表示が前記特定表示結果となると判定された場合のいずれであっても選択可能な共通予告演出態様（例えば先読み予告パターンYP1、YP2、YP3）を含み、前記予告演出選択手段は、前記保留判定手段により前記第1保留記憶として記憶される可変表示が前記特定表示結果となると判定された場合と、前記保留判定手段により前記第2保留記憶として記憶される可変表示が前記特定表示結果となると判定された場合と、で異なる割合で前記共通予告演出態様を選択する（例えば、第1先読み予告パターン決定テーブル161Aと第2先読み予告パターン決定テーブル161Bとでは、先読み予告パターンYP1、YP2、YP3の決定値に対する割り当てが異なっている）ようにしてもよい。

このような構成によれば、遊技の興趣が向上する。