

【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8月9日(2012.8.9)

【公開番号】特開2011-45510(P2011-45510A)

【公開日】平成23年3月10日(2011.3.10)

【年通号数】公開・登録公報2011-010

【出願番号】特願2009-196139(P2009-196139)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】

【提出日】平成24年6月26日(2012.6.26)

【手続補正2】

【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所定の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識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示手段を備え、予め定められた特定表示結果が前記識別情報の表示結果として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、

前記所定の始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記可変表示手段での可変表示を行う権利を記憶する保留記憶手段と、

前記保留記憶手段に記憶された権利について、前記識別情報の表示結果として前記特定表示結果を導出表示するか否かを決定する事前決定手段と、

前記事前決定手段による決定結果に基づいて、前記権利のうちの一の権利に基づく該識別情報の可変表示の制御を行う可変表示制御手段と、

前記可変表示制御手段の制御によって前記特定表示結果が導出表示された後、前記保留記憶手段に前記事前決定手段により前記特定表示結果を導出表示することが決定される権利である特定権利が記憶されているか否かを判定する保留記憶判定手段と、

前記保留記憶判定手段による判定が行われてから、前記保留記憶手段に記憶された権利である保留権利に基づく可変表示が開始されるまでの間の予め定められたタイミングに、該保留記憶判定手段によって前記特定権利が記憶されていると判定されたことを条件に、前記特定遊技状態に制御されることを示す第1特定先読結果を報知する第1先読演出実行手段と、

前記予め定められたタイミングから前記保留権利に基づく可変表示が開始されるまでの間に、新たな権利が前記保留記憶手段に記憶されたことを条件に、前記保留記憶手段に前記特定権利が記憶されているか否かを判定する保留記憶再判定手段と、

前記第1特定先読結果を報知しなかった場合において、前記保留記憶再判定手段によって前記特定権利が記憶されていると判定されたときに、前記特定遊技状態に制御されることを示す第2特定先読結果を報知する第2先読演出実行手段と、を備える、

ことを特徴とする遊技機。

【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】

(1) 上記目的を達成するため、本願に係る遊技機は、遊技領域に設けられた所定の始動領域（例えば普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口や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（例えばステップS231にてYessの判定がなされたことなど）に基づいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報（例えば飾り図柄など）の可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示手段（例えば画像表示装置5など）を備え、予め定められた特定表示結果（例えば大当たり組合せの確定飾り図柄など）が前記識別情報の表示結果として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、前記所定の始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記可変表示手段での可変表示を行う権利（例えば保留データなど）を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、前記保留記憶手段に記憶された権利について、前記識別情報の表示結果として前記特定表示結果を導出表示するか否かを決定する事前決定手段（例えばCPU103がステップS110の特別図柄通常処理を実行する部分など）と、前記事前決定手段による決定結果に基づいて、前記権利のうちの一の権利に基づく該識別情報の可変表示の制御を行う可変表示制御手段（例えば演出制御用CPU120がステップS161の飾り図柄変動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、前記可変表示制御手段の制御によって前記特定表示結果が導出表示された後、前記保留記憶手段に前記事前決定手段により前記特定表示結果を導出表示することが決定される権利である特定権利が記憶されているか否かを判定する保留記憶判定手段（例えば演出制御用CPU120がステップS581、S607、及びS633の先読み結果判定処理を実行する部分など）と、前記保留記憶判定手段による判定が行われてから、前記保留記憶手段に記憶された権利である保留権利に基づく可変表示が開始されるまでの間の予め定められたタイミングに、該保留記憶判定手段によって前記特定権利が記憶されていると判定されたことを条件に、前記特定遊技状態に制御されることを示す第1特定先読み結果を報知する第1先読み演出実行手段（例えば演出制御用CPU120がステップS613の処理にて図44(A)及び(B)に示す演出表示を実行する部分や、ステップS583やS640の処理にてこれと同様の演出表示を実行する部分など）と、前記予め定められたタイミングから前記保留権利に基づく可変表示が開始されるまでの間に、新たな権利が前記保留記憶手段に記憶されたことを条件に、前記保留記憶手段に前記特定権利が記憶されているか否かを判定する保留記憶再判定手段（例えば演出制御用CPU120がステップS634の先読み結果再判定処理を実行する部分など）と、前記第1特定先読み結果を報知しなかった場合において、前記保留記憶再判定手段によって前記特定権利が記憶されていると判定されたときに、前記特定遊技状態に制御されることを示す第2特定先読み結果を報知する第2先読み演出実行手段（例えば演出制御用CPU120がステップS634の先読み結果再判定処理の実行後にステップS635の処理にてNoと判定し、ステップS640の処理にて図46(F)及び(G)に示す演出表示を実行する部分など）と、を備える、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】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

上記(1)に記載の遊技機によれば、保留記憶判定手段による判定が行われてから保留

権利に基づく可変表示が開始されるまでの間の予め定められたタイミングに、保留記憶手段に特定権利が記憶されていることを条件に、特定遊技状態に制御されることを示す第1特定先読結果が報知される。また、上記予め定められたタイミングから保留権利に基づく可変表示が開始されるまでの間に、新たな権利が保留記憶手段に記憶された場合には、保留記憶再判定手段によって保留記憶手段に特定権利が記憶されているか否かが再度判定される。そして、第1特定先読結果が報知されなかった場合において、保留記憶再判定手段によって特定権利が記憶されていると判定されたときには、特定遊技状態に制御されることを示す第2特定先読結果が報知される。これにより、本来されるべき特定遊技状態に制御される旨の報知が行われないといった事態を防止することができる。

また、第1特定先読結果が報知されなかった場合において、保留記憶再判定手段によって特定権利が記憶されていると判定されたときには、第2特定先読結果が必ず報知されるため、遊技者は、第2特定先読結果が報知されることにより、特定遊技状態に制御されることを確知することができる。

さらに、保留記憶判定手段による判定が行われてから保留権利に基づく可変表示が開始されるまでの間の予め定められたタイミングに、第1特定先読結果を報知するようにしたため、特定遊技状態において先読結果の報知以外の演出が実行されている最中に、急に先読結果が報知されることを防止することができる。

なお、第1特定先読結果の報知と第2特定先読結果の報知とは同一態様で行われるものであってもよいし、異なる態様で行われるものであってもよい。

【手続補正5】

【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】

(2) 上記(1)に記載の遊技機において、前記特定遊技状態終了後、所定の終了条件が成立するまでの間、前記特定遊技状態とは異なる通常遊技状態(例えば通常状態など)よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態(例えば確変状態など)に制御する特別遊技状態制御手段(例えばCPU103がステップS314の処理を実行する部分など)をさらに備え、前記可変表示制御手段は、前記特別遊技状態において、所定のリーチ演出(例えばノーマルリーチや、スーパーりーチ、スーパーりーチなど)を実行することなく前記識別情報の表示結果を導出表示する制御を行い(例えば演出制御用CPU120がステップS162の飾り図柄変動中処理にて変動パターンPB1-1、PA6-1、PC2-1に従って飾り図柄の可変表示制御を実行し)、前記第1及び第2先読演出実行手段は、前記第1及び第2特定先読結果の報知前に、擬似識別情報の可変表示を実行し、該擬似識別情報による特定のリーチ演出(例えばノーマルリーチや、スーパーりーチ、スーパーりーチなど)を経て当該第1及び第2特定先読結果として、前記擬似識別情報の結果を表示する(例えば演出制御用CPU120は、ステップS613の処理にて図43(G)～(J)に示す演出表示を経て図44(A)及び(B)に示す演出表示を実行したり、ステップS640の処理にて図46(B)～(E)に示す演出表示を経て図46(F)及び(G)に示す演出表示を実行したり、ステップS583の処理にてこれらと同様の演出表示を実行したりする)。

【手続補正6】

【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】

上記(2)に記載の遊技機によれば、第1及び第2特定先読結果の報知前に擬似識別情報の可変表示が実行され、擬似識別情報による特定のリーチ演出を経て第1及び第2特定

先読結果として、擬似識別情報の結果が表示される。その後、所定の終了条件が成立するまでの間、特別遊技状態に制御され、この特別遊技状態においては、所定のリーチ演出を実行することなく識別情報の表示結果を導出表示する可変表示が行われる。このように、第1及び第2特定先読結果の報知前にリーチ演出を実行し、第1及び第2特定先読結果の報知後の特別遊技状態においてはリーチ演出を実行しないようにすることで、保留権利に基づく可変表示の実行時間を短縮することができる。この結果、保留権利に特定権利が含まれている場合には、特定遊技状態が終了してから保留権利に基づく可変表示において特定表示結果が導出表示されるまでの時間を短縮することができるようになるため、遊技者にストレスを感じさせなくすることができる。

【手続補正7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0012

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0012】

(3) 上記(2)に記載の遊技機において、前記特定のリーチ演出は、前記可変表示制御手段の制御によって前記通常遊技状態中に実行される前記所定のリーチ演出と同一又は類似の態様(例えば変動パターンP A 2 - 1、P B 3 - 1、P B 3 - 2、P A 4 - 1、P B 5 - 1、P B 5 - 2など)で実行される。

【手続補正8】

【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】

上記(3)に記載の遊技機によれば、第1及び第2特定先読結果の報知前に、識別情報の可変表示において実行されるリーチ演出と同様のリーチ演出を実行することができるため、遊技機におけるデータ量を軽減することができる。

【手続補正9】

【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】

(4) 上記(1)～(3)のいずれか一つに記載の遊技機において、前記先読演出実行手段は、前記特定遊技状態の終了時に、前記第2特定先読結果を報知する(例えば演出制御用CPU120はステップS166のエンディング演出処理においてステップS634の先読結果再判定処理やステップS636の処理を実行する)。

【手続補正10】

【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】

上記(4)に記載の遊技機によれば、特定遊技状態の終了時に前記第2特定先読結果が報知されるため、特定遊技状態において先読結果の報知以外の演出が実行されている最中に、先読結果が報知されることを防止することができる。

【手続補正11】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0016

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0016】

(5) 上記(1)～(4)のいずれか一つに記載の遊技機において、前記特定表示結果の導出表示時に、該保留記憶手段における権利の数に応じて前記予め定められたタイミングを複数種類のタイミングのうちのいずれかに決定するタイミング決定手段(例えば演出制御用CPU120がステップS579の先読結果判定タイミング決定処理を実行する部分)をさらに備え、前記タイミング決定手段は、前記保留記憶手段における権利の数が所定数以上の場合、前記複数種類のタイミングのうち、第1タイミング(例えば大当たり制御中など)を該第1タイミングよりも遅い第2タイミング(例えば大当たり終了時など)よりも高い割合で決定する一方で、該保留記憶手段における権利の数が前記所定数未満の場合、該第2タイミングを該第1タイミングよりも高い割合で決定する。

【手続補正12】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0017

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0017】

上記(5)に記載の遊技機によれば、保留記憶手段における権利の数が所定数より少ない場合には、先読演出を第1タイミングよりも遅い第2タイミングで実行される可能性を高くすることで、保留記憶再判定手段による判定に基づいて先読演出が再度実行されることを可及的に防止することができる。

【手続補正13】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0018

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0018】

(6) 上記(1)～(5)のいずれか一つに記載の遊技機において、前記保留記憶手段に記憶された一の権利に基づく可変表示開始時に、該一の権利が記憶されたとともに抽出された数値(例えば変動パターン種別決定用の乱数値MR3など)と、前記事前決定手段による決定結果及び該保留記憶手段における権利の数に応じて複数種類の可変表示パターンに対して決定値が割り当てられた決定用テーブル(例えば変動パターン種別決定テーブル132A～132Dなど)とを用いて、前記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S111の変動パターン設定処理を実行する部分など)をさらに備え、前記決定用テーブルでは、前記特定表示結果を導出表示するとの決定結果に対応して少なくとも特定の可変表示パターンに対して割り当てられている決定値である第1決定値は、前記保留記憶手段における権利の数にかかわらず共通となっているとともに、前記特定表示結果以外の表示結果を導出表示するとの決定結果に対応して特定の可変表示パターンに対して割り当てられている決定値であって、該第1決定値とは異なる第2決定値(例えば決定値50～251など)も、前記保留記憶手段における権利の数にかかわらず共通となっている一方で、所定の可変表示パターンに対して割り当てられている決定値であって、該第1及び第2決定値とは異なる第3決定値のうち少なくとも一部は、該権利の数に応じて異なっており、前記可変表示制御手段の制御によって前記特定表示結果が導出表示された後、前記保留記憶手段に前記可変表示パターン決定手段により特定の可変表示パターンに決定される前記数値である特定数値が記憶されているか否かを判定する特定数値判定手段(例えば演出制御用CPU120がステップS581、S607、及びS633の先読結果判定処理を実行する部分など)をさらに備え、前記第1先読演出実行手段は、前記保留記憶手段に特定権利が記憶されている場合において、一の割合で前段演出(例えばノーマルリーチや、スーパーリーチ、スーパーリーチ

など)を実行した後に第1特定先読結果の報知を実行し、他の割合で前段演出のみを実行し前記第1特定先読結果の報知を実行せず、前記保留記憶手段に特定権利が記憶されていない場合において、前記前段演出のみを実行可能な非記憶時先読演出実行手段(例えば演出制御用CPU120がステップS583の処理にて図45(D)~(G)に示す演出表示を実行する部分や、ステップS613やS640の処理にてこれと同様の演出表示を実行する部分など)を備え、前記非記憶時先読演出実行手段は、前記特定数値判定手段によって前記特定数値が記憶されていると判定された場合に前記前段演出のみを実行する。

【手続補正14】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0019

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0019】

上記(6)に記載の遊技機によれば、可変表示パターンに対しては、権利の数に応じて異なる決定値を割り当てることで、可変表示パターンの発生率を権利の数に応じて調整することができるものにおいて、特定の可変表示パターンに対して、権利の数にかかわらず共通の決定値を割り当てることで、非記憶時先読演出実行手段は、権利の数に関係なく、保留記憶手段に特定権利が記憶されていれば、前段演出のみを実行する。これにより、特定数値判定手段は、先読したときの権利の数と、可変表示を開始するときの権利の数と同じでなくとも、保留変動において特定の可変表示パターンに従った識別情報の可変表示が実行されるか否かを判定することができる。

【手続補正15】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0020

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0020】

(7)上記(1)~(6)のいずれか一つに記載の遊技機において、前記可変表示手段は、前記所定の始動領域のうちの第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)を遊技媒体が通過した後に、前記開始条件が成立したことに基づいて、前記識別情報のうちの第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など)と、前記所定の始動領域のうち、前記第1始動領域とは異なる第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)を遊技媒体が通過した後に、前記開始条件が成立したことに基づいて、前記識別情報のうち、前記第1識別情報とは異なる第2識別情報の可変表示を、前記第1可変表示手段による該第1識別情報の可変表示よりも優先して行き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、を含み、前記第2始動領域を遊技媒体が通過しにくい又は通過しない遊技者にとって不利な第1状態と、遊技媒体が通過しやすい遊技者にとって有利な第2状態と、に変化する可変始動入賞手段(例えば普通可変入賞球装置6Bなど)と、前記特定遊技状態の終了後に、前記可変始動入賞手段が前記第2状態になる頻度が高くなる高開放状態に制御する高開放状態制御手段(例えばCPU103がステップS144の普通伝動役物作動処理を実行する部分など)と、をさらに備え、前記保留記憶判定手段は、前記特定遊技状態に制御中、前記第1始動領域を遊技媒体が通過したときに前記保留記憶手段に記憶された権利が前記特定権利であるか否かの判定を行わない(例えば演出制御用CPU120は、大当たり遊技状態に制御中、ステップS791以降の処理をスキップする)。

【手続補正16】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0021

【補正方法】変更

【補正の内容】**【0021】**

上記(7)に記載の遊技機によれば、特定遊技状態の制御中には、第1始動領域を遊技媒体が通過したときに保留記憶手段に記憶された権利が特定権利である否かの判定が行われない。このため、第2始動領域に遊技媒体を通過させて、優先的に実行される第2識別情報の可変表示を行う権利を保留記憶手段に記憶させることで、特定権利が保留記憶手段にストックされてしまうといったことを防止することができる。

【手続補正17】**【補正対象書類名】明細書****【補正対象項目名】0022****【補正方法】変更****【補正の内容】****【0022】**

(8)上記(1)～(7)のいずれか一つに記載の遊技機において、前記可変表示手段は、前記所定の始動領域のうちの第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)を遊技媒体が通過した後に、前記開始条件が成立したことに基づいて、前記識別情報のうちの第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など)と、前記所定の始動領域のうち、前記第1始動領域とは異なる第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)を遊技媒体が通過した後に、前記開始条件が成立したことに基づいて、前記識別情報のうち、前記第1識別情報とは異なる第2識別情報の可変表示を、前記第1可変表示手段による該第1識別情報の可変表示よりも優先して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、を含み、前記第2始動領域を遊技媒体が通過しにくい又は通過しない遊技者にとって不利な第1状態と、遊技媒体が通過しやすい遊技者にとって有利な第2状態と、に変化する可変始動入賞手段(例えば普通可変入賞球装置6Bなど)と、前記特定遊技状態の終了後に、前記可変始動入賞手段が前記第2状態になる頻度が高くなる高開放状態に制御する高開放状態制御手段(例えばCPU103がステップS144の普通伝動役物作動処理を実行する部分など)と、をさらに備え、前記保留記憶判定手段は、前記高開放状態に制御中、前記第1始動領域を遊技媒体が通過したときに前記保留記憶手段に記憶された権利が前記特定権利であるか否かの判定を行わない(例えば演出制御用CPU120は、確変状態や時短状態に制御中、ステップS791以降の処理をスキップする)。

【手続補正18】**【補正対象書類名】明細書****【補正対象項目名】0023****【補正方法】変更****【補正の内容】****【0023】**

上記(8)に記載の遊技機によれば、高開放状態の制御中には、第1始動領域を遊技媒体が通過したときに保留記憶手段に記憶された権利が特定権利である否かの判定が行われない。このため、第2始動領域に遊技媒体を通過させて、優先的に実行される第2識別情報の可変表示を行う権利を保留記憶手段に記憶させることで、特定権利が保留記憶手段にストックされてしまうといったことを防止することができる。