

【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2012-179481(P2012-179481A)

【公開日】平成24年9月20日(2012.9.20)

【年通号数】公開・登録公報2012-038

【出願番号】特願2012-146114(P2012-146114)

【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】

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もとづいて、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装置を備え、該可変表示装置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、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、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、前記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、当該判定対象となつ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、特定演出を実行可能である特定演出実行手段と、

前記開始条件が成立した可変表示の表示結果に対する予告演出を実行する予告演出実行手段と、

前記事前決定手段の決定結果にもとづいて、前記予告演出実行手段によって実行される予告演出の種類を決定する予告演出決定手段とを備え、

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には、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前記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し、

前記予告演出決定手段は、前記特定演出実行手段によって実行される特定演出にもとづいて、前記予告演出実行手段によって実行される予告演出の種類を決定する、

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、本願発明に係る遊技機は、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）にもとづいて、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装置（例えば画像表示装置5など）を備え、該可変表示装置に特定表示結果（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）に移行させる遊技機（例えばパチンコ遊技機1など）であって、前記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（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、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S219の処理を実行する部分など）と、前記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、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、前記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、前記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、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、特定演出（例えばミッション報知演出など）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S531のミッション演出実行処理を実行する部分など）と、前記開始条件が成立了可変表示の表示結果に対する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S536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にもとづいて、前記予告演出実行手段によって実行される予告演出の種類を決定する予告演出決定手段（例えば演出制御用CPU120がステップS515の予告演出設定処理を実行する部分など）とを備え、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には、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前記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し（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）、前記予告演出決定手段は、前記特定演出実行手段によって実行された特定演出にもとづいて、前記予告演出実行手段によって実行される予告演出の種類を決定する（例えば演出制御用CPU120がステップS515にて、ミッション報知演出において提示

された達成条件に基づき、予告演出種別を決定することなど)。

このような構成によれば、保留記憶数に応じて短縮用可変表示パターンの決定割合を異ならせて、可変表示時間の調整を可能にすることで、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】

なお、上記(1)に記載の遊技機は、さらに、前記特定遊技状態に制御するための達成条件として、前記特定表示結果とは異なる条件を、前記識別情報の複数回の可変表示にわたって遊技者に提示(例えば図41(B)～(G)、(H1)、(H2)、(I2)に示すようなミッション報知演出を実行することなど)する条件提示手段(例えば演出制御用CPU120がステップS531のミッション演出実行処理を実行する部分など)を備え、前記条件提示手段は、前記始動判定手段によって前記特定可変表示パターンとなる旨の判定がなされたことに基づいて前記達成条件の提示を開始した後、当該特定可変表示パターンによる表示結果が導出表示されるまでに、提示する条件を増加させる(例えば演出制御用CPU120がステップS733の処理を実行した後、ステップS795におけるYesの判定によりステップS797の処理を実行して、図41(D)に示すミッション報知画像MH2や図41(F)に示すミッション報知画像MH3を画像表示装置5の表示画面に表示させることなど)ように構成されてもよい。

このような構成においては、始動領域における遊技媒体の通過に対応した可変表示よりも以前に、特定遊技状態に制御するための達成条件を提示して、さらに、提示する条件を増加させることで、特定可変表示パターンによる可変表示が実行される期待感を高めて、遊技の興奮を向上させることができる。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

(2)また、上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、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Yes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数値(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、前記識別情報の可変表示状態をリーチ状態とするか否かを決定するためのリーチ決定用数値(例えばリーチ決定用の乱数値MR6を示す数値データなど)と、前記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数値(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S219の処理を実行する部分など)と、前記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、前記抽出手段が抽出した前記特定遊技状態決定

用数値と前記リーチ決定用数値と前記可変表示決定用数値とを所定の上限数（例えば「8」など）の範囲内で保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば図42（B）に示すような第1特図保留記憶部151Aなど）と、前記開始条件が成立した可変表示に対応する前記特定遊技状態決定用数値を用いて、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、該事前決定手段の決定結果に基づいて、前記開始条件が成立した可変表示に対応する前記リーチ決定用数値と、前記識別情報の可変表示状態をリーチ状態とするか否かの決定結果に対してリーチ決定値が割り当てられたリーチ決定用テーブル（例えばリーチ決定テーブル140など）とを用いて、前記識別情報の可変表示状態をリーチ状態とするか否かを決定するリーチ決定手段（例えばCPU103がステップS268Aの処理を実行する部分など）と、前記事前決定手段及び前記リーチ決定手段の決定結果に基づいて、前記可変表示決定用数値と、複数種類の可変表示パターンに対してパターン決定値が割り当てられた可変表示決定用テーブル（例えばハズレ変動パターン種別決定テーブル141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S261～S265、S269A、S270～S272の処理を実行する部分など）と、前記開始条件が成立するより前に、前記始動領域を遊技媒体が通過したことにより前記抽出手段が抽出した前記リーチ決定用数値と、前記リーチ決定用テーブルにおける前記リーチ決定値の割当てとに基づいて、前記保留記憶手段における保留記憶数にかかわらず前記識別情報の可変表示状態がリーチ状態となるか否かを判定する始動リーチ判定手段（例えばCPU103がステップS354、S371の処理を実行する部分など）と、前記始動リーチ判定手段によってリーチ状態となる旨の判定がなされたときに、前記始動領域を遊技媒体が通過したことにより前記抽出手段が抽出した前記可変表示決定用数値と、前記可変表示決定用テーブルにおける前記パターン決定値の割当てとに基づいて、前記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）となるか否かを判定する始動可変表示判定手段（例えばCPU103がステップS372の処理を実行する部分など）と、前記特定遊技状態に制御するための達成条件として、前記特定表示結果とは異なる条件を、前記識別情報の複数回の可変表示にわたって遊技者に提示（例えば図41（B）～（G）、（H1）、（H2）、（I2）に示すようなミッション報知演出を実行することなど）する条件提示手段（例えば演出制御用CPU120がステップS531のミッション演出実行処理を実行する部分など）とを備え、前記可変表示決定用テーブルは、前記特定可変表示パターンに対して、前記保留記憶手段における保留記憶数にかかわらず共通の決定値が割り当てられる一方、前記特定可変表示パターン以外の可変表示パターンに対して、前記保留記憶手段における保留記憶数に応じて異なるパターン決定値が割り当てられ（例えば図43（A）、（B）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、合計保留記憶数に応じて異なる決定値が割り当てられていることなど）、前記条件提示手段は、前記始動可変表示判定手段によって前記特定可変表示パターンとなる旨の判定がなされたことに基づいて前記達成条件の提示を開始した後、当該特定可変表示パターンによる表示結果が導出表示されるまでに、提示する条件を増加させる（例えば演出制御用CPU120がステップS733の処理を実行した後、ステップS795におけるY e sの判定によりステップS797の処理を実行して、図41（D）に示すミッション報知画像M H 2や図41（F）に示すミッション報知画像M H 3を画像表示装置5の表示画面に表示させることなど）ように構成されてもよい。

このような構成によれば、可変表示の開始を許容する開始条件が成立するより前に、始動領域を遊技媒体が通過したことにより抽出手段が抽出したリーチ決定用数値と、識別情報の可変表示状態をリーチ状態とするか否かの決定結果に対してリーチ決定値が割り当てられたリーチ決定用テーブルにおけるリーチ決定値の割当てとに基づいて、保留記憶手段における保留記憶数にかかわらず識別情報の可変表示状態がリーチ状態となるか否かが判定される。そして、リーチ状態となる旨の判定がなされたときには、抽出手段が抽出した

可変表示決定用数値と、複数種類の可変表示パターンに対してパターン決定値が割り当てられた可変表示決定用テーブルにおけるパターン決定値の割当てとに基づいて、保留記憶手段における保留記憶数にかかわらず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が判定される。このとき、特定可変表示パターンとなる旨の判定がなされたことに基づいて、特定遊技状態に制御するための達成条件が、識別情報の複数回の可変表示にわたって提示される。そして、達成条件の提示を開始した後、特定可変表示パターンによる表示結果が導出表示されるまでに、提示する条件を増加させる。これにより、始動領域における遊技媒体の通過に対応した可変表示よりも以前に、特定遊技状態に制御するための達成条件を提示して、さらに、提示する条件を増加させることで、特定可変表示パターンによる可変表示が実行される期待感を高めて、遊技の興趣を向上させることができる。また、リーチ状態となる旨の判定がなされたときに、可変表示決定用数値と可変表示決定用テーブルとを用いて識別情報の可変表示パターンが決定される。ここで、可変表示決定用テーブルでは、特定可変表示パターン以外の可変表示パターンに対して、保留記憶手段における保留記憶数に応じて異なる決定値が割り当てられている。これにより、保留記憶数に応じて可変表示パターンの決定割合を異ならせて、可変表示時間の調整を可能にすることにより、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5】

【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】

(4) 上記(1)から(3)のいずれかの遊技機は、前記条件提示手段によって前記達成条件の提示が開始された後、前記特定可変表示パターンによる表示結果が導出表示されるまで、前記開始条件が成立するごとに前記識別情報の可変表示状態をリーチ状態とするリーチ表示制御手段(例えば演出制御用C P U 1 2 0がステップS 7 6 2の処理を実行した後、ステップS 5 5 1の処理を実行する部分など)を備えるように構成されてもよい。

このような構成においては、達成条件の提示が開始された後、特定可変表示パターンによる表示結果が導出表示されるまで、開始条件が成立するごとに識別情報の可変表示状態をリーチ状態とする。これにより、毎回の可変表示においてリーチ状態となることで、達成条件の成立に対する遊技者の期待感を高めて、遊技の興趣を向上させることができる。