

【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2009-195507(P2009-195507A)

【公開日】平成21年9月3日(2009.9.3)

【年通号数】公開・登録公報2009-035

【出願番号】特願2008-40900(P2008-40900)

【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 A

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【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】

遊技領域に設けられた第 1 始動領域に遊技球が入賞した後に第 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 始動領域に遊技球が入賞した後に第 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、識別情報の表示結果が予め定められた特定表示結果となったときに、遊技者にとって有利なラウンド遊技を所定回数実行する特定遊技状態に制御する遊技機であって、

前記特定遊技状態には、

第 1 特定遊技状態と、

前記第 1 特定遊技状態よりも遊技者にとって不利な第 2 特定遊技状態と、があり、

前記第 1 始動領域及び前記第 2 始動領域のいずれかに遊技球が入賞したことに基づいて、前記特定遊技状態に制御するか否かと、前記特定遊技状態に制御するときにいずれの特定遊技状態にするかとを、識別情報の表示結果が導出表示される以前に決定する事前決定手段と、

普通変動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普通識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する普通可変表示手段と、

普通識別情報の表示結果が予め定められた所定表示結果となったときに、前記第 2 始動領域を遊技球が入賞しがたい第 1 状態から遊技球が入賞しやすい第 2 状態に変化させた後、前記第 2 始動領域を前記第 2 状態から前記第 1 状態に戻す可変入賞制御手段と、

前記第 1 可変表示手段における識別情報の可変表示よりも、前記第 2 可変表示手段における識別情報の可変表示を優先して実行する可変表示制御手段と、

前記特定遊技状態が終了してから所定条件が成立するまでの高開放制御期間において、前記第 2 始動領域が前記第 2 状態となる頻度を高くする高開放制御を行う高開放制御手段とを備え、

前記事前決定手段は、前記第 2 始動領域に遊技球が入賞したことに基づいて前記特定遊技状態に制御すると決定したときには、前記第 1 始動領域に遊技球が入賞したことに基づいて前記特定遊技状態に制御すると決定したときに比べて低い割合で前記第 2 特定遊技状

態に決定するか、または、前記第 2 特定遊技状態には決定せず、

前記可変表示制御手段は、前記高開放制御期間であるときに、当該高開放制御期間中に開始される可変表示について、前記第 1 可変表示手段における識別情報の可変表示時間を、前記第 2 可変表示手段における識別情報の可変表示時間に比べて長い時間に設定する、ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

遊技領域に設けられた第 1 始動領域に遊技球が入賞した後に第 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 始動領域に遊技球が入賞した後に第 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、識別情報の表示結果が予め定められた特定表示結果となったときに、遊技者にとって有利なラウンド遊技を所定回数実行する特定遊技状態に制御する遊技機であって、

前記特定遊技状態には、

第 1 特定遊技状態と、

前記第 1 特定遊技状態よりも遊技者にとって不利な第 2 特定遊技状態と、があり、

前記第 1 始動領域及び前記第 2 始動領域のいずれかに遊技球が入賞したことに基づいて、前記特定遊技状態に制御するか否かと、前記特定遊技状態に制御するときいずれの特定遊技状態にするかとを、識別情報の表示結果が導出表示される以前に決定する事前決定手段と、

普通変動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普通識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する普通可変表示手段と、

普通識別情報の表示結果が予め定められた所定表示結果となったときに、前記第 2 始動領域を遊技球が入賞しがたい第 1 状態から遊技球が入賞しやすい第 2 状態に変化させた後、前記第 2 始動領域を前記第 2 状態から前記第 1 状態に戻す可変入賞制御手段と、

前記第 1 可変表示手段における識別情報の可変表示よりも、前記第 2 可変表示手段における識別情報の可変表示を優先して実行する可変表示制御手段と、

前記特定遊技状態が終了してから所定条件が成立するまでの高開放制御期間において、前記第 2 始動領域が前記第 2 状態となる頻度を高くする高開放制御を行う高開放制御手段と、

前記第 1 始動領域に遊技球が入賞した場合と、前記第 2 始動領域に遊技球が入賞した場合に、各入賞を保留記憶として所定数まで記憶する保留記憶手段とを備え、

前記可変表示制御手段は、前記保留記憶の数が所定数に達したときに開始される可変表示につき、識別情報の可変表示時間を短縮する可変表示短縮制御手段を含み、

前記事前決定手段は、前記第 2 始動領域に遊技球が入賞したことに基づいて前記特定遊技状態に制御すると決定したときには、前記第 1 始動領域に遊技球が入賞したことに基づいて前記特定遊技状態に制御すると決定したときに比べて低い割合で前記第 2 特定遊技状態に決定するか、または、前記第 2 特定遊技状態には決定せず、

前記可変表示短縮制御手段は、前記高開放制御期間であるときに、当該高開放制御期間中に開始される可変表示について、前記第 1 可変表示手段における識別情報の可変表示時間を、前記保留記憶の数が所定値に達しているときでも短縮せず、前記保留記憶の数が所定値に達していないときに開始される可変表示と同様に設定する、

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 3】

遊技領域に設けられた第 1 始動領域に遊技球が入賞した後に第 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 始動領域に遊技球が入賞した後に第 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、識別情報の表示結果が予め定められた特定表示結果となったときに、遊技者にとって有利なラウンド遊技を所定回数実行

する特定遊技状態に制御する遊技機であって、

前記特定遊技状態には、

第 1 特定遊技状態と、

前記第 1 特定遊技状態よりも遊技者にとって不利な第 2 特定遊技状態と、があり、

前記第 1 始動領域及び前記第 2 始動領域のいずれかに遊技球が入賞したことに基づいて、前記特定遊技状態に制御するか否かと、前記特定遊技状態に制御するときにいずれの特定遊技状態にするかとを、識別情報の表示結果が導出表示される以前に決定する事前決定手段と、

普通変動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普通識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する普通可変表示手段と、

普通識別情報の表示結果が予め定められた所定表示結果となったときに、前記第 2 始動領域を遊技球が入賞しがたい第 1 状態から遊技球が入賞しやすい第 2 状態に変化させた後、前記第 2 始動領域を前記第 2 状態から前記第 1 状態に戻す可変入賞制御手段と、

前記第 1 可変表示手段における識別情報の可変表示よりも、前記第 2 可変表示手段における識別情報の可変表示を優先して実行する可変表示制御手段と、

前記特定遊技状態が終了してから所定条件が成立するまでの高開放制御期間において、前記第 2 始動領域が前記第 2 状態となる頻度を高くする高開放制御を行う高開放制御手段とを備え、

前記事前決定手段は、前記第 2 始動領域に遊技球が入賞したことに基づいて前記特定遊技状態に制御すると決定したときには、前記第 1 始動領域に遊技球が入賞したことに基づいて前記特定遊技状態に制御すると決定したときに比べて低い割合で前記第 2 特定遊技状態に決定するか、または、前記第 2 特定遊技状態には決定せず、

前記可変表示制御手段は、前記高開放制御期間であるときに、当該高開放制御期間中に開始される可変表示について、前記第 1 可変表示手段における識別情報の可変表示時間を、前記高開放制御期間以外の期間における普通識別情報の可変表示時間に比べて長い時間に設定する、

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 4】

遊技領域に設けられた第 1 始動領域に遊技球が入賞した後に第 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 始動領域に遊技球が入賞した後に第 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、識別情報の表示結果が予め定められた特定表示結果となったときに、遊技者にとって有利なラウンド遊技を所定回数実行する特定遊技状態に制御する遊技機であって、

前記特定遊技状態には、

第 1 特定遊技状態と、

前記第 1 特定遊技状態よりも遊技者にとって不利な第 2 特定遊技状態と、があり、

前記第 1 始動領域及び前記第 2 始動領域のいずれかに遊技球が入賞したことに基づいて、前記特定遊技状態に制御するか否かと、前記特定遊技状態に制御するときにいずれの特定遊技状態にするかとを、識別情報の表示結果が導出表示される以前に決定する事前決定手段と、

普通変動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普通識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する普通可変表示手段と、

普通識別情報の表示結果が予め定められた所定表示結果となったときに、前記第 2 始動領域を遊技球が入賞しがたい第 1 状態から遊技球が入賞しやすい第 2 状態に変化させた後、前記第 2 始動領域を前記第 2 状態から前記第 1 状態に戻す可変入賞制御手段と、

前記第 1 可変表示手段における識別情報の可変表示よりも、前記第 2 可変表示手段における識別情報の可変表示を優先して実行する可変表示制御手段と、

前記特定遊技状態が終了してから所定条件が成立するまでの高開放制御期間において、

前記第 2 始動領域が前記第 2 状態となる頻度を高くする高開放制御を行う高開放制御手段と、

前記第 2 始動領域に遊技球が入賞した場合、当該入賞を保留記憶として所定数まで記憶する保留記憶手段とを備え、

前記可変表示制御手段は、前記高開放制御期間であるときに、当該高開放制御期間中に開始される可変表示につき、識別情報の可変表示時間を短縮する時間短縮制御を行う時間短縮制御手段を含み、

前記事前決定手段は、前記第 2 始動領域に遊技球が入賞したことに基づいて前記特定遊技状態に制御すると決定したときには、前記第 1 始動領域に遊技球が入賞したことに基づいて前記特定遊技状態に制御すると決定したときに比べて低い割合で前記第 2 特定遊技状態に決定するか、または、前記第 2 特定遊技状態には決定せず、

前記時間短縮制御手段は、前記高開放制御期間において前記保留記憶の数が所定数未満であるときに開始される可変表示について、前記第 1 可変表示手段における識別情報の可変表示時間の短縮は行わず、前記高開放制御期間以外の期間と同様に設定する、

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 5】

遊技領域に設けられた第 1 始動領域に遊技球が入賞した後に第 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 始動領域に遊技球が入賞した後に第 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、識別情報の表示結果が予め定められた特定表示結果となったときに、遊技者にとって有利なラウンド遊技を所定回数実行する特定遊技状態に制御する遊技機であって、

前記特定遊技状態には、

第 1 特定遊技状態と、

前記第 1 特定遊技状態よりも遊技者にとって不利な第 2 特定遊技状態と、があり、

前記第 1 始動領域及び前記第 2 始動領域のいずれかに遊技球が入賞したことに基づいて、前記特定遊技状態に制御するか否かと、前記特定遊技状態に制御するときにいずれの特定遊技状態にするかとを、識別情報の表示結果が導出表示される以前に決定する事前決定手段と、

普通変動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普通識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する普通可変表示手段と、

普通識別情報の表示結果が予め定められた所定表示結果となったときに、前記第 2 始動領域を遊技球が入賞しがたい第 1 状態から遊技球が入賞しやすい第 2 状態に変化させた後、前記第 2 始動領域を前記第 2 状態から前記第 1 状態に戻す可変入賞制御手段と、

前記第 1 可変表示手段における識別情報の可変表示よりも、前記第 2 可変表示手段における識別情報の可変表示を優先して実行する可変表示制御手段と、

前記特定遊技状態が終了してから所定条件が成立するまでの高開放制御期間において、前記第 2 始動領域が前記第 2 状態となる頻度を高くする高開放制御を行う高開放制御手段とを備え、

前記事前決定手段は、前記第 2 始動領域に遊技球が入賞したことに基づいて前記特定遊技状態に制御すると決定したときには、前記第 1 始動領域に遊技球が入賞したことに基づいて前記特定遊技状態に制御すると決定したときに比べて低い割合で前記第 2 特定遊技状態に決定するか、または、前記第 2 特定遊技状態には決定せず、

前記可変表示制御手段は、前記高開放制御期間であるときに、当該高開放制御期間中に開始される可変表示について、前記第 1 可変表示手段における識別情報の可変表示時間として、前記第 2 可変表示手段における識別情報の可変表示時間に比べて長い時間が設定されやすい、

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】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

上記目的を達成するため、本願の第1の観点に係る遊技機は、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）に遊技球が入賞した後に第1開始条件（例えばステップS236にてNoと判定されたことなど）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）に遊技球が入賞した後に第2開始条件（例えばステップS231にてNoと判定されたことなど）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、識別情報の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）となったときに、遊技者にとって有利なラウンド遊技を所定回数実行する特定遊技状態（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、前記特定遊技状態には、第1特定遊技状態（例えば大当り種別が「第1大当り」や「第2大当り」であるときの大当り遊技状態など）と、前記第1特定遊技状態よりも遊技者にとって不利な第2特定遊技状態（例えば大当り種別が「第3大当り」や「第4大当り」であるときの大当り遊技状態など）と、があり、前記第1始動領域及び前記第2始動領域のいずれかに遊技球が入賞したことに基づいて、前記特定遊技状態に制御するか否かと、前記特定遊技状態に制御するときいずれの特定遊技状態にするかとを、識別情報の表示結果が導出表示される以前に決定する事前決定手段（例えばCPU103がステップS235、S240、S242～S246の処理を実行する部分など）と、普通変動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普通識別情報（例えば普通図柄など）の可変表示を行い表示結果を導出表示する普通可変表示手段（例えば普通図柄表示器20など）と、普通識別情報の表示結果が予め定められた所定表示結果（例えば普図当りなど）となったときに、前記第2始動領域を遊技球が入賞しがたい第1状態（例えば通常開放状態あるいは閉鎖状態など）から遊技球が入賞しやすい第2状態（例えば拡大開放状態あるいは開放状態など）に変化させた後、前記第2始動領域を前記第2状態から前記第1状態に戻す可変入賞制御手段（例えばCPU103がステップS144の普通電動役物作動処理を実行する部分など）と、前記第1可変表示手段における識別情報の可変表示よりも、前記第2可変表示手段における識別情報の可変表示を優先して実行する可変表示制御手段（例えばCPU103がステップS231におけるYesの判定に基づきステップS236～S240の処理を実行する部分など）と、前記特定遊技状態が終了してから所定条件が成立するまでの高開放制御期間において、前記第2始動領域が前記第2状態となる頻度を高くする高開放制御を行う高開放制御手段（例えばCPU103がステップS325、S327、S328の処理のいずれかを実行した後、ステップS308の処理が実行されるまでにステップS141にて実行した普通図柄判定処理、あるいは、ステップS311にて時短終了と判定されるまでにステップS141にて実行した普通図柄判定処理に基づき、ステップS144の普通電動役物作動処理を実行する部分など）とを備え、前記事前決定手段は、前記第2始動領域に遊技球が入賞したことに基づいて前記特定遊技状態に制御すると決定したときには、前記第1始動領域に遊技球が入賞したことに基づいて前記特定遊技状態に制御すると決定したときに比べて低い割合で前記第2特定遊技状態に決定するか（例えば大当り種別決定用データ131では、変動特図指定バッファ値が「1」であれば第2大当りに対して乱数値MR2が割り振られておらず第4大当りに対して乱数値MR2が割り振られている一方で、変動特図指定バッファ値が「2」であれば第2大当りに対して乱数値MR2が割り振られ第4大当りに対して乱数値MR2が割り振られていない部分など）、または、前記第2特定遊技状

態には決定せず、前記可変表示制御手段は、前記高開放制御期間であるときに、当該高開放制御期間中に開始される可変表示について、前記第１可変表示手段における識別情報の可変表示時間を、前記第２可変表示手段における識別情報の可変表示時間に比べて長い時間に設定する（例えばＣＰＵ１０３がステップＳ２７６の処理で、図１７（Ｂ）に示す非リーチハズレ用変動パターン判定用データ１３８Ｂや図１７（Ｃ）に示す非リーチハズレ用変動パターン判定用データ１３８Ｃに基づき変動パターンを決定する部分など）。

【手続補正３】

【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】

上記目的を達成するため、本願の第２の観点に係る遊技機は、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）に遊技球が入賞した後に第１開始条件（例えばステップＳ２３６にてＮｏと判定されたことなど）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）に遊技球が入賞した後に第２開始条件（例えばステップＳ２３１にてＮｏと判定されたことなど）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、識別情報の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）となったときに、遊技者にとって有利なラウンド遊技を所定回数実行する特定遊技状態（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、前記特定遊技状態には、第１特定遊技状態（例えば大当り種別が「第１大当り」や「第２大当り」であるときの大当り遊技状態など）と、前記第１特定遊技状態よりも遊技者にとって不利な第２特定遊技状態（例えば大当り種別が「第３大当り」や「第４大当り」であるときの大当り遊技状態など）と、があり、前記第１始動領域及び前記第２始動領域のいずれかに遊技球が入賞したことに基づいて、前記特定遊技状態に制御するか否かと、前記特定遊技状態に制御するときいずれの特定遊技状態にするかとを、識別情報の表示結果が導出表示される以前に決定する事前決定手段（例えばＣＰＵ１０３がステップＳ２３５、Ｓ２４０、Ｓ２４２～Ｓ２４６の処理を実行する部分など）と、普通変動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普通識別情報（例えば普通図柄など）の可変表示を行い表示結果を導出表示する普通可変表示手段（例えば普通図柄表示器２０など）と、普通識別情報の表示結果が予め定められた所定表示結果（例えば普図当りなど）となったときに、前記第２始動領域を遊技球が入賞しがたい第１状態（例えば通常開放状態あるいは閉鎖状態など）から遊技球が入賞しやすい第２状態（例えば拡大開放状態あるいは開放状態など）に変化させた後、前記第２始動領域を前記第２状態から前記第１状態に戻す可変入賞制御手段（例えばＣＰＵ１０３がステップＳ１４４の普通電動役物作動処理を実行する部分など）と、前記第１可変表示手段における識別情報の可変表示よりも、前記第２可変表示手段における識別情報の可変表示を優先して実行する可変表示制御手段（例えばＣＰＵ１０３がステップＳ２３１におけるＹｅｓの判定に基づきステップＳ２３６～Ｓ２４０の処理を実行する部分など）と、前記特定遊技状態が終了してから所定条件が成立するまでの高開放制御期間において、前記第２始動領域が前記第２状態となる頻度を高くする高開放制御を行う高開放制御手段（例えばＣＰＵ１０３がステップＳ３２５、Ｓ３２７、Ｓ３２８の処理のいずれかを実行した後、ステップＳ３０８の処理が実行されるまでにステップＳ１４１にて実行した普通図柄判定処理、あるいは、ステップＳ３１１にて時短終了と判定されるまでにステップＳ１４１にて実行した普通図柄判定処理に基づき、ステップＳ１４４の普通電動役物作動処理を実行する部分など）と、前記第１始動領域に遊技球が入賞した場合と、前記第２始

動領域に遊技球が入賞した場合に、各入賞を保留記憶として所定数まで記憶する保留記憶手段（例えば第1特図保留記憶部151A及び第2特図保留記憶部151Bなど）とを備え、前記可変表示制御手段は、前記保留記憶の数が所定数に達したときに開始される可変表示につき、識別情報の可変表示時間を短縮する可変表示短縮制御手段（例えば合計保留記憶数が「4」以上であるときに、CPU103がステップS273にて非リーチハズレ用変動パターン種別判定用データ135A～135Cのいずれかを参照して変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定した後、ステップS274～S277の処理を実行する部分など）を含み、前記事前決定手段は、前記第2始動領域に遊技球が入賞したことに基づいて前記特定遊技状態に制御すると決定したときには、前記第1始動領域に遊技球が入賞したことに基づいて前記特定遊技状態に制御すると決定したときに比べて低い割合で前記第2特定遊技状態に決定するか（例えば大当り種別決定用データ131では、変動特図指定バッファ値が「1」であれば第2大当りに対して乱数値MR2が割り振られておらず第4大当りに対して乱数値MR2が割り振られている一方で、変動特図指定バッファ値が「2」であれば第2大当りに対して乱数値MR2が割り振られ第4大当りに対して乱数値MR2が割り振られていない部分など）、または、前記第2特定遊技状態には決定せず、前記可変表示短縮制御手段は、前記高開放制御期間であるときに、当該高開放制御期間中に開始される可変表示について、前記第1可変表示手段における識別情報の可変表示時間を、前記保留記憶の数が所定値に達しているときでも短縮せず、前記保留記憶の数が所定値に達していないときに開始される可変表示と同様に設定する（例えば確変状態や時短状態であるときに、CPU103がステップS271の処理にて、変動特図指定バッファ値が「1」であれば、合計保留記憶数にかかわらず、非リーチハズレ用変動パターン種別判定用データにおける合計保留記憶数が「3」以下に対応した箇所を参照して、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する部分など）。

【手続補正4】

【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】

上記目的を達成するため、本願の第3の観点に係る遊技機は、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）に遊技球が入賞した後に第1開始条件（例えばステップS236にてN0と判定されたことなど）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）に遊技球が入賞した後に第2開始条件（例えばステップS231にてN0と判定されたことなど）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、識別情報の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）となったときに、遊技者にとって有利なラウンド遊技を所定回数実行する特定遊技状態（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、前記特定遊技状態には、第1特定遊技状態（例えば大当り種別が「第1大当り」や「第2大当り」であるときの大当り遊技状態など）と、前記第1特定遊技状態よりも遊技者にとって不利な第2特定遊技状態（例えば大当り種別が「第3大当り」や「第4大当り」であるときの大当り遊技状態など）と、があり、前記第1始動領域及び前記第2始動領域のいずれかに遊技球が入賞したことに基づいて、前記特定遊技状態に制御するか否かと、前記特定遊技状態に制御するときいずれの特定遊技状態にするかとを、識別情報の表示結果が導出表示される以前に決定する事前決定手段（例えばCPU103がステップS235、S240、S242～S246の処理を実行する部分など）と、普通変動条件が成立したことに基づいて各々が識別可能な複数

種類の普通識別情報（例えば普通図柄など）の可変表示を行い表示結果を導出表示する普通可変表示手段（例えば普通図柄表示器 20 など）と、普通識別情報の表示結果が予め定められた所定表示結果（例えば普図当りなど）となったときに、前記第 2 始動領域を遊技球が入賞しがたい第 1 状態（例えば通常開放状態あるいは閉鎖状態など）から遊技球が入賞しやすい第 2 状態（例えば拡大開放状態あるいは開放状態など）に変化させた後、前記第 2 始動領域を前記第 2 状態から前記第 1 状態に戻す可変入賞制御手段（例えば CPU 103 がステップ S 144 の普通電動役物作動処理を実行する部分など）と、前記第 1 可変表示手段における識別情報の可変表示よりも、前記第 2 可変表示手段における識別情報の可変表示を優先して実行する可変表示制御手段（例えば CPU 103 がステップ S 231 における Yes の判定に基づきステップ S 236 ~ S 240 の処理を実行する部分など）と、前記特定遊技状態が終了してから所定条件が成立するまでの高開放制御期間において、前記第 2 始動領域が前記第 2 状態となる頻度を高くする高開放制御を行う高開放制御手段（例えば CPU 103 がステップ S 325、S 327、S 328 の処理のいずれかを実行した後、ステップ S 308 の処理が実行されるまでにステップ S 141 にて実行した普通図柄判定処理、あるいは、ステップ S 311 にて時短終了と判定されるまでにステップ S 141 にて実行した普通図柄判定処理に基づき、ステップ S 144 の普通電動役物作動処理を実行する部分など）とを備え、前記事前決定手段は、前記第 2 始動領域に遊技球が入賞したことに基づいて前記特定遊技状態に制御すると決定したときには、前記第 1 始動領域に遊技球が入賞したことに基づいて前記特定遊技状態に制御すると決定したときに比べて低い割合で前記第 2 特定遊技状態に決定するか（例えば大当り種別決定用データ 131 では、変動特図指定バッファ値が「1」であれば第 2 大当りに対して乱数値 MR2 が割り振られておらず第 4 大当りに対して乱数値 MR2 が割り振られている一方で、変動特図指定バッファ値が「2」であれば第 2 大当りに対して乱数値 MR2 が割り振られ第 4 大当りに対して乱数値 MR2 が割り振られていない部分など）、または、前記第 2 特定遊技状態には決定せず、前記可変表示制御手段は、前記高開放制御期間であるときに、当該高開放制御期間中に開始される可変表示について、前記第 1 可変表示手段における識別情報の可変表示時間を、前記高開放制御期間以外の期間における普通識別情報の可変表示時間に比べて長い時間に設定する（例えば図 17（B）に示す非リーチハズレ用変動パターン判定用データ 138B では、非リーチ B1 - 1 や非リーチ B1 - 2 の変動パターン種別に対応して決定される非リーチ 5 や非リーチ 6 の変動パターンにおける特図変動時間が、図 18 に示す普図表示結果判定用データ 139 にて時短フラグがオフであるときの普図変動時間 TH1、TH2 よりも長い時間に設定されている部分や、図 17（C）に示す非リーチハズレ用変動パターン判定用データ 138C では、非リーチ C1 - 1 や非リーチ C1 - 2 の変動パターン種別に対応して決定される非リーチ 9 や非リーチ 10 の変動パターンにおける特図変動時間が、図 18 に示す普図表示結果判定用データ 139 にて時短フラグがオフであるときの普図変動時間 TH1、TH2 よりも長い時間に設定されている部分など）。

【手続補正 5】

【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】

上記目的を達成するため、本願の第 4 の観点に係る遊技機は、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）に遊技球が入賞した後に第 1 開始条件（例えばステップ S 236 にて No と判定されたことなど）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）に遊技球が入賞した後に第 2 開始条件（例えばステップ S 231

にてN oと判定されたことなど)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、識別情報の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)となったときに、遊技者にとって有利なラウンド遊技を所定回数実行する特定遊技状態(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、前記特定遊技状態には、第1特定遊技状態(例えば大当り種別が「第1大当り」や「第2大当り」であるときの大当り遊技状態など)と、前記第1特定遊技状態よりも遊技者にとって不利な第2特定遊技状態(例えば大当り種別が「第3大当り」や「第4大当り」であるときの大当り遊技状態など)と、があり、前記第1始動領域及び前記第2始動領域のいずれかに遊技球が入賞したことに基づいて、前記特定遊技状態に制御するか否かと、前記特定遊技状態に制御するときいずれの特定遊技状態にするかとを、識別情報の表示結果が導出表示される以前に決定する事前決定手段(例えばCPU103がステップS235、S240、S242~S246の処理を実行する部分など)と、普通変動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普通識別情報(例えば普通図柄など)の可変表示を行い表示結果を導出表示する普通可変表示手段(例えば普通図柄表示器20など)と、普通識別情報の表示結果が予め定められた所定表示結果(例えば普図当りなど)となったときに、前記第2始動領域を遊技球が入賞しがたい第1状態(例えば通常開放状態あるいは閉鎖状態など)から遊技球が入賞しやすい第2状態(例えば拡大開放状態あるいは開放状態など)に変化させた後、前記第2始動領域を前記第2状態から前記第1状態に戻す可変入賞制御手段(例えばCPU103がステップS144の普通電動役物作動処理を実行する部分など)と、前記第1可変表示手段における識別情報の可変表示よりも、前記第2可変表示手段における識別情報の可変表示を優先して実行する可変表示制御手段(例えばCPU103がステップS231におけるYesの判定に基づきステップS236~S240の処理を実行する部分など)と、前記特定遊技状態が終了してから所定条件が成立するまでの高開放制御期間において、前記第2始動領域が前記第2状態となる頻度を高くする高開放制御を行う高開放制御手段(例えばCPU103がステップS325、S327、S328の処理のいずれかを実行した後、ステップS308の処理が実行されるまでにステップS141にて実行した普通図柄判定処理、あるいは、ステップS311にて時短終了と判定されるまでにステップS141にて実行した普通図柄判定処理に基づき、ステップS144の普通電動役物作動処理を実行する部分など)と、前記第2始動領域に遊技球が入賞した場合、当該入賞を保留記憶として所定数まで記憶する保留記憶手段(例えば第2特図保留記憶部151Bなど)とを備え、前記可変表示制御手段は、前記高開放制御期間であるときに、当該高開放制御期間中に開始される可変表示につき、識別情報の可変表示時間を短縮する時間短縮制御を行う時間短縮制御手段(例えばCPU103がステップS325、S327、S328の処理のいずれかを実行した後、ステップS308の処理が実行されるまでに、あるいは、ステップS311にて時短終了と判定されるまでに、ステップS273、S276の処理を実行した後、ステップS277の処理を実行する部分など)を含み、前記事前決定手段は、前記第2始動領域に遊技球が入賞したことに基づいて前記特定遊技状態に制御すると決定したときには、前記第1始動領域に遊技球が入賞したことに基づいて前記特定遊技状態に制御すると決定したときに比べて低い割合で前記第2特定遊技状態に決定するか(例えば大当り種別決定用データ131では、変動特図指定バッファ値が「1」であれば第2大当りに対して乱数値MR2が割り振られておらず第4大当りに対して乱数値MR2が割り振られている一方で、変動特図指定バッファ値が「2」であれば第2大当りに対して乱数値MR2が割り振られ第4大当りに対して乱数値MR2が割り振られていない部分など)、または、前記第2特定遊技状態には決定せず、前記時間短縮制御手段は、前記高開放制御期間において前記保留記憶の数が所定数未満であるときに開始される可変表示について、前記第1可変表示手段における識別情報の可変表示時間の短縮は行わず、前記高開放制御期間以外の期間と同様に設定する(例えばCPU103がステップS271にて図77(B)のテーブル選択設定に基づき変動パターン種別判定用データを設定する部分な

ど)。

【手続補正6】

【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】

上記目的を達成するため、本願の第5の観点に係る遊技機は、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)に遊技球が入賞した後に第1開始条件(例えばステップS236にてNoと判定されたことなど)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)に遊技球が入賞した後に第2開始条件(例えばステップS231にてNoと判定されたことなど)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、識別情報の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)となったときに、遊技者にとって有利なラウンド遊技を所定回数実行する特定遊技状態(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、前記特定遊技状態には、第1特定遊技状態(例えば大当り種別が「第1大当り」や「第2大当り」であるときの大当り遊技状態など)と、前記第1特定遊技状態よりも遊技者にとって不利な第2特定遊技状態(例えば大当り種別が「第3大当り」や「第4大当り」であるときの大当り遊技状態など)と、があり、前記第1始動領域及び前記第2始動領域のいずれかに遊技球が入賞したことに基づいて、前記特定遊技状態に制御するか否かと、前記特定遊技状態に制御するときいずれの特定遊技状態にするかとを、識別情報の表示結果が導出表示される以前に決定する事前決定手段(例えばCPU103がステップS235、S240、S242～S246の処理を実行する部分など)と、普通変動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普通識別情報(例えば普通図柄など)の可変表示を行い表示結果を導出表示する普通可変表示手段(例えば普通図柄表示器20など)と、普通識別情報の表示結果が予め定められた所定表示結果(例えば普図当りなど)となったときに、前記第2始動領域を遊技球が入賞しがたい第1状態(例えば通常開放状態あるいは閉鎖状態など)から遊技球が入賞しやすい第2状態(例えば拡大開放状態あるいは開放状態など)に変化させた後、前記第2始動領域を前記第2状態から前記第1状態に戻す可変入賞制御手段(例えばCPU103がステップS144の普通電動役物作動処理を実行する部分など)と、前記第1可変表示手段における識別情報の可変表示よりも、前記第2可変表示手段における識別情報の可変表示を優先して実行する可変表示制御手段(例えばCPU103がステップS231におけるYesの判定に基づきステップS236～S240の処理を実行する部分など)と、前記特定遊技状態が終了してから所定条件が成立するまでの高開放制御期間において、前記第2始動領域が前記第2状態となる頻度を高くする高開放制御を行う高開放制御手段(例えばCPU103がステップS325、S327、S328の処理のいずれかを実行した後、ステップS308の処理が実行されるまでにステップS141にて実行した普通図柄判定処理、あるいは、ステップS311にて時短終了と判定されるまでにステップS141にて実行した普通図柄判定処理に基づき、ステップS144の普通電動役物作動処理を実行する部分など)とを備え、前記事前決定手段は、前記第2始動領域に遊技球が入賞したことに基づいて前記特定遊技状態に制御すると決定したときには、前記第1始動領域に遊技球が入賞したことに基づいて前記特定遊技状態に制御すると決定したときに比べて低い割合で前記第2特定遊技状態に決定するか(例えば大当り種別決定用データ131では、変動特図指定パツファ値が「1」であれば第2大当りに対して乱数値MR2が割り振られておらず第4大当りに対して乱数値MR2が割り振られている一方で、変動特図

指定バッファ値が「2」であれば第2大当りに対して乱数値MR2が割り振られ第4大当りに対して乱数値MR2が割り振られていない部分など）、または、前記第2特定遊技状態には決定せず、前記可変表示制御手段は、前記高開放制御期間であるときに、当該高開放制御期間中に開始される可変表示について、前記第1可変表示手段における識別情報の可変表示時間として、前記第2可変表示手段における識別情報の可変表示時間に比べて長い時間が設定されやすい（例えばCPU103がステップS276の処理で、図78（A）に示す非リーチハズレ用変動パターン判定用データ138Bや図78（C）に示す非リーチハズレ用変動パターン判定用データ138Cに基づき変動パターンを決定する部分など）。

【手続補正7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0025

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0025】

また、高開放制御期間であるときに、当該高開放制御期間中に開始される可変表示について、第2可変表示手段における識別情報の可変表示時間が短縮される一方で、第1可変表示手段における識別情報の可変表示時間は短縮せず、高開放制御期間以外の期間と同様に設定されてもよい。これにより、第1可変表示手段における識別情報の可変表示時間が、第2可変表示手段における識別情報の可変表示時間に比べて長い時間に設定され、高開放制御が行われる特定の遊技状態となった直後に生じる不利益を低減して遊技興趣を向上させることができる。

【手続補正8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0026

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0026】

請求項3に記載の遊技機によれば、高開放制御期間であるときに、当該高開放制御期間中に開始される可変表示について、第1可変表示手段における識別情報の可変表示時間が、高開放制御期間以外の期間における普通識別情報の可変表示時間に比べて長い時間に設定される。これにより、高開放制御が行われる特定の遊技状態となった直後に生じる不利益を低減して遊技興趣を向上させることができる。

【手続補正9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0027

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0027】

請求項4に記載の遊技機によれば、高開放制御期間であるときには、時間短縮制御手段により識別情報の可変表示時間が短縮される。その一方で、時間短縮制御手段は、高開放制御期間において第2始動領域に遊技球が入賞した保留記憶の数が所定数未満であるときに開始される可変表示について、第1可変表示手段における識別情報の可変表示時間の短縮は行わず、高開放制御期間以外の期間と同様に設定する。これにより、高開放制御が行われる特定の遊技状態となった直後に生じる不利益を低減して遊技興趣を向上させることができる。

【手続補正10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0028

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0028】

請求項5に記載の遊技機によれば、高開放制御期間であるときに、当該高開放制御期間中に開始される可変表示について、第1可変表示手段における識別情報の可変表示時間として、第2可変表示手段における識別情報の可変表示時間に比べて長い時間が設定されやすい。これにより、高開放制御が行われる特定の遊技状態となった直後に生じる不利益を低減して遊技興趣を向上させることができる。

【手続補正11】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0029

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0029】

また、事前決定手段及びリーチ決定手段による決定結果に基づいて、識別情報の変動パターン種別が複数種類のいずれかに決定され、決定された変動パターン種別に含まれる変動パターンの中から識別情報の変動パターンが決定されてもよい。これにより、変動パターン種別や変動パターンの変更、追加時の乱数振分け設定が容易になり、変動パターンに対応した演出の出現率を設定する際の制限を緩和することができる。

【手続補正12】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0030

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0030】

また、特定演出モード中に特定遊技状態に制御しない旨の決定がなされたときに、必ずリーチ状態としないことに決定されてもよい。これにより、特定演出モード中のリーチ決定や変動パターン決定における処理負担を軽減することができ、また、特定演出モード中に特定遊技状態とならないにもかかわらず識別情報の可変表示時間が長期化して遊技興趣が低下することを防止できる。

【手続補正13】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0031

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0031】

また、特定演出モードにおいて、第1可変表示手段により可変表示が実行される場合と、第2可変表示手段により可変表示が実行される場合とで、異なる演出態様により演出が実行可能となる。ここで、第2始動領域に遊技球が入賞したことに基づいて特定遊技状態に制御すると決定したときには、第1始動領域に遊技球が入賞したことに基づいて特定遊技状態に制御すると決定したときに比べて低い割合で第2特定遊技状態に決定されてもよい。したがって、可変表示中に実行される演出における演出態様により、第1特定遊技状態と第2特定遊技状態のいずれとなる可能性が高いかを認識可能として、遊技興趣を向上させることができる。

【手続補正14】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0032

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0032】

また、特定演出モード中に第2特定遊技状態となった場合に、当該第2特定遊技状態が

終了して通常確率状態に移行した後、所定回数の可変表示が実行されたときに、特定演出モードを終了させてもよい。これにより、高確率状態から通常確率状態となった後でも特定演出モードを継続させて、遊技者の期待感を維持することができる。また、通常確率状態となったときに遊技をやめてしまうことを防止することができる。

【手続補正 15】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0033

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0033】

また、高開放制御が行われているときに、第2特定遊技状態となった後に高確率状態に移行しない場合には、高開放制御が行われていないときに第2特定遊技状態となった後に高確率状態に移行しない場合よりも多くの可変表示回数を上限回数として、第2特定遊技状態が終了した後に高開放制御が行われてもよい。これにより、高開放制御が行われているときに第2特定遊技状態となった後に高確率状態に移行しない場合に遊技者が受ける不利益を低減して、高確率状態が終了するときに遊技興趣が極端に低下することを防止できる。

【手続補正 16】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0034

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0034】

また、特定遊技状態となる前に、特定遊技状態となる可能性を予告する予告演出として、操作手段の操作に対応して演出態様を変化させる予告演出を複数種類実行可能であってもよい。これにより、特定遊技状態となる期待感を高めるとともに、予告演出による演出効果を高め、遊技興趣を向上させることができる。

【手続補正 17】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0035

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0035】

また、特定演出モードに制御された後、第1特定遊技状態となり、その終了後に高確率状態となる場合に特定演出モード継続手段により特定演出モードが継続された回数に対応して、所定のモード継続演出を実行し特定演出モードを継続する割合と、モード終了演出を実行し特殊演出モードに制御する割合との比率を異ならせてもよい。これにより、第1特定遊技状態の回数（特定演出モードの継続回数）によりメリハリがある演出が可能になり、長時間遊技したときの（高確率状態が継続したときの）、遊技興趣を向上させることができる。

【手続補正 18】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0036

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0036】

また、特定演出モードに制御された後、第1特定遊技状態となり、その終了後に高確率状態となる場合に特定演出モード継続手段により特定演出モードが継続された回数に対応して、特定演出モード中の演出で使用される背景あるいはキャラクタ画像を変更して特定演出モード中の演出が実行されてもよい。これにより、第1特定遊技状態の回数（特定演

出モードの継続回数)によりメリハリがある演出が可能になり、長時間遊技したときの(高確率状態が継続したときの)、遊技興趣を向上させることができる。