

【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3月29日(2012.3.29)

【公開番号】特開2011-31098(P2011-31098A)

【公開日】平成23年2月17日(2011.2.17)

【年通号数】公開・登録公報2011-007

【出願番号】特願2010-260652(P2010-260652)

【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24年2月10日(2012.2.10)

【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 始動条件が成立した後に第 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特別識別情報を可変表示する第 1 特別可変表示装置と、第 2 始動条件が成立した後に第 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特別識別情報を可変表示する第 2 特別可変表示装置と、前記特別識別情報の可変表示に対応して、各々が識別可能な複数種類の装飾識別情報の可変表示を行う複数の可変表示部を有する装飾可変表示装置とを備え、前記装飾識別情報の可変表示結果が予め定められた特定表示結果となった後に、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、

遊技の進行を制御する遊技制御手段と、

前記装飾可変表示装置の表示状態を制御する演出制御手段とを備え、

前記遊技制御手段は、

前記特定遊技状態に制御するか否かを、前記装飾識別情報の可変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、

前記事前決定手段によって前記特定遊技状態に制御しない旨の決定がなされたことに基づいて、前記装飾識別情報の可変表示状態を所定のリーチ状態とするか否かを決定するリーチ決定手段と、

前記事前決定手段による決定結果と前記リーチ決定手段による決定結果とに基づいて、前記装飾識別情報の変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する変動パターン種別決定手段と、

前記装飾識別情報の変動パターンを、前記変動パターン種別決定手段により決定された 1 の変動パターン種別に含まれる複数種類の変動パターンのいずれかに決定する変動パターン決定手段とを含み、

前記演出制御手段は、前記変動パターン決定手段の決定結果に対応して、前記装飾識別情報の可変表示中に当該装飾識別情報の可変表示を含む演出動作を実行する演出実行手段を含み、

前記演出実行手段は、前記複数の可変表示部にて前記装飾識別情報の変動表示を開始させてから、全ての前記複数の可変表示部にて予め定められた特殊組合せの前記装飾識別情報を停止表示させる特殊停止表示動作を実行可能であり、

前記変動パターン種別決定手段は、

前記リーチ決定手段によって前記リーチ状態とする旨の決定がなされたことに対応して、前記装飾識別情報の可変表示状態を前記リーチ状態とする複数種類のリーチ変動パターン種別のいずれかに決定し、

前記リーチ決定手段によって前記リーチ状態としない旨の決定がなされたことに対応して、前記装飾識別情報の可変表示状態を前記リーチ状態としない複数種類の非リーチ変動パターン種別のいずれかに決定し、

前記リーチ変動パターン種別には、前記装飾識別情報の可変表示中に特定の演出として前記特殊停止表示動作を1回実行した後に、前記装飾識別情報の可変表示状態を前記リーチ状態とするリーチ特定変動パターンを含むリーチ特定変動パターン種別があり、

前記非リーチ変動パターン種別には、前記装飾識別情報の可変表示中に前記特定の演出として前記特殊停止表示動作を1回実行し、停止表示された特殊組合せの前記装飾識別情報を可変表示結果として導出表示する非リーチ特定変動パターンを含む非リーチ特定変動パターン種別と、前記特定の演出を実行しない非リーチ通常変動パターンを含む非リーチ通常変動パターン種別とがあり、

前記変動パターン決定手段は、

前記リーチ決定手段によって前記リーチ状態とする旨の決定がなされたことに対応して、前記変動パターン種別決定手段により決定された1のリーチ変動パターン種別に含まれる複数種類のリーチ変動パターンのいずれかに決定し、

前記リーチ決定手段によって前記リーチ状態としない旨の決定がなされたこと、及び、前記変動パターン種別決定手段によって前記非リーチ特定変動パターン種別に決定されたことに対応して、該非リーチ特定変動パターン種別に含まれる前記非リーチ特定変動パターンの中から前記装飾識別情報の変動パターンを決定し、

前記非リーチ特定変動パターンは、前記非リーチ通常変動パターンに比べて、前記装飾識別情報の可変表示を開始してから可変表示結果を導出表示するまでの可変表示時間が長く、かつ、前記変動パターン決定手段により決定される割合が低くなるように設定され、

前記変動パターン種別決定手段は、前記第1開始条件が成立したことに基づく前記特別識別情報の可変表示に対応した前記装飾識別情報の変動パターン種別と、前記第2開始条件が成立したことに基づく前記特別識別情報の可変表示に対応した前記装飾識別情報の変動パターン種別とを、共通の乱数値を用いて決定する、

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】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、本願の請求項に係る遊技機は、第1始動条件（例えばステップS201におけるYesの判定とステップS202におけるNoの判定に基づき、ステップS203～S209の処理が実行されたことなど）が成立した後に第1開始条件が成立したこと（例えばステップS231にてNoと判定され、ステップS234の処理にて“第1”と判定されたことなど）に基づいて、各々が識別可能な複数種類の特別識別情報（例えば特別図柄など）を可変表示する第1特別可変表示装置（例えば第1特別図柄表示装置4Aなど）と、第2始動条件（例えばステップS210におけるYesの判定とステップS211におけるNoの判定に基づき、ステップS212～S218の処理が実行されたことなど）が成立した後に第2開始条件が成立したこと（例えばステップS231にてNoと判定され、ステップS234の処理にて“第2”と判定されたことなど）に基づいて、各々が識別可能な複数種類の特別識別情報を可変表示する第2特別可変表示装置（例えば第2特別図柄表示装置4Bなど）と、前記特別識別情報の可変表示に対応して、各々が識別可能な複数種類の装飾識別情報（例えば飾り図柄など）の可変表示を行う複数の可変表示部を有する装飾可変表示装置（例えば画像表示装置5など）とを備え、

前記装飾識別情報の可変表示結果が予め定められた特定表示結果（例えば大当り組合せの最終停止図柄など）となった後に、遊技者にとって有利な特定遊技状態（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、遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば主基板１１に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ１００のＣＰＵ１０３など）と、前記装飾可変表示装置の表示状態を制御する演出制御手段（例えば演出制御基板１２に搭載された演出制御用ＣＰＵ１２０など）とを備え、前記遊技制御手段は、前記特定遊技状態に制御するか否かを、前記装飾識別情報の可変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Ｓ２３８及びＳ２３９の処理、あるいは、ステップＳ２４５及びＳ２４６の処理を実行する部分など）と、前記事前決定手段によって前記特定遊技状態に制御しない旨の決定がなされたことに基づいて、前記装飾識別情報の可変表示状態を所定の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Ｓ２６５～Ｓ２６９の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と前記リーチ決定手段による決定結果とに基づいて、前記装飾識別情報の変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する変動パターン種別決定手段（例えばＣＰＵ１０３がステップＳ２６２、Ｓ２６４、Ｓ２７０、Ｓ２７１の処理のいずれかを実行した後に、ステップＳ２７２及びＳ２７３の処理を実行する部分など）と、前記装飾識別情報の変動パターンを、前記変動パターン種別決定手段により決定された１の変動パターン種別に含まれる複数種類の変動パターンのいずれかに決定する変動パターン決定手段（例えばＣＰＵ１０３がステップＳ２７４～Ｓ２７６の処理を実行する部分など）とを含み、前記演出制御手段は、前記変動パターン決定手段の決定結果に対応して、前記装飾識別情報の可変表示中に当該装飾識別情報の可変表示を含む演出動作を実行する演出実行手段（例えば演出制御用ＣＰＵ１２０がステップＳ４０６の演出制御プロセス処理を実行する部分など）を含み、前記演出実行手段は、前記複数の可変表示部にて前記装飾識別情報の変動表示を開始させてから、全ての前記複数の可変表示部にて予め定められた特殊組合せの前記装飾識別情報を停止表示させる特殊停止表示動作を実行可能であり、前記変動パターン種別決定手段は、前記リーチ決定手段によって前記リーチ状態とする旨の決定がなされたことに対応して、前記装飾識別情報の可変表示状態を前記リーチ状態とする複数種類のリーチ変動パターン種別（例えばノーマルＣＡ２－１、スーパーＣＡ２－２、ＣＡ２－３、ＣＢ２－１、ＣＢ２－２の変動パターン種別など）のいずれかに決定し（例えばＣＰＵ１０３がステップＳ２７０の処理を実行した後にステップＳ２７２及びＳ２７３の処理を実行する部分など）、前記リーチ決定手段によって前記リーチ状態としない旨の決定がなされたことに対応して、前記装飾識別情報の可変表示状態を前記リーチ状態としない複数種類の非リーチ変動パターン種別のいずれかに決定し、前記リーチ変動パターン種別には、前記装飾識別情報の可変表示中に特定の演出として前記特殊停止表示動作を１回実行した後に、前記装飾識別情報の可変表示状態を前記リーチ状態とするリーチ特定変動パターンを含むリーチ特定変動パターン種別があり、前記非リーチ変動パターン種別には、前記装飾識別情報の可変表示中に前記特定の演出として前記特殊停止表示動作を１回実行し、停止表示された特殊組合せの前記装飾識別情報を可変表示結果として導出表示する非リーチ特定変動パターンを含む非リーチ特定変動パターン種別と、前記特定の演出を実行しない非リーチ通常変動パターンを含む非リーチ通常変動パターン種別とがあり、前記変動パターン決定手段は、前記リーチ決定手段によって前記リーチ状態とする旨の決定がなされたことに対応して、前記変動パターン種別決定手段により決定された１のリーチ変動パターン種別に含まれる複数種類のリーチ変動パターン（例えばノーマルＰＡ２－１～ＰＡ２－４、スーパーＰＡ３－１～ＰＡ３－８、ＰＢ３－１～ＰＢ３－５、ＰＣ３－１～ＰＣ３－４の変動パターンなど）のいずれかに決定し（例えばＣＰＵ１０３がステップＳ２７４にてハズレ変動パターン判定テーブル１３８Ｂをセットした後、ステップＳ２７５及びＳ２７６の処理を実行する部分など）、前記リーチ決定手段によって前記リーチ状態としない旨の決定がなされたこと、及び、前記変動パターン種別決定手段によって前記非リーチ特定変動パターン種別に決定されたことに対応して、該非リーチ特定変動パターン種別に含まれる前記非リーチ特定変動パターンの中から

前記装飾識別情報の変動パターンを決定し、前記非リーチ特定変動パターンは、前記非リーチ通常変動パターンに比べて、前記装飾識別情報の可変表示を開始してから可変表示結果を導出表示するまでの可変表示時間が長く、かつ、前記変動パターン決定手段により決定される割合が低くなるように設定され、前記変動パターン種別決定手段は、前記第1開始条件が成立したことに基づく前記特別識別情報の可変表示に対応した前記装飾識別情報の変動パターン種別と、前記第2開始条件が成立したことに基づく前記特別識別情報の可変表示に対応した前記装飾識別情報の変動パターン種別とを、共通の乱数値を用いて決定する。

【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】

このような構成によれば、変動パターン種別決定手段は、リーチ決定手段によってリーチ状態とする旨の判定がなされたことに基づく、装飾識別情報の可変表示状態をリーチ状態とする複数種類のリーチ変動パターン種別のいずれかに決定する。そして、変動パターン決定手段は、リーチ決定手段によってリーチ状態とする旨の判定がなされたことに基づく、変動パターン種別決定手段により決定された1のリーチ変動パターン種別に含まれる複数種類のリーチ変動パターンのいずれかに決定する。ここで、変動パターン種別決定手段は、第1開始条件が成立したことに基づく特別識別情報の可変表示に対応した装飾識別情報の変動パターン種別と、第2開始条件が成立したことに基づく特別識別情報の可変表示に対応した装飾識別情報の変動パターン種別とを、共通の乱数値を用いて決定できる。これにより、第1特別可変表示装置や第2特別図柄表示装置といった複数の表示装置により特別識別情報の可変表示を行う場合に、装飾識別情報の可変表示状態がリーチ状態となったことに基づく多様な演出動作を実行可能としつつ、乱数値を示す数値データの更新を行うために実行される乱数更新処理などにおける処理量の増大を防止して、プログラム量の削減を図ることができる。

変動パターン種別決定手段は、リーチ決定手段によってリーチ状態としない旨の判定がなされたことに基づく、装飾識別情報の可変表示状態をリーチ状態としない複数種類の非リーチ変動パターン種別のいずれかに決定する。この非リーチ変動パターン種別には、装飾識別情報の可変表示中に特定の演出として特殊停止表示動作を1回実行して停止表示された特殊組合せの装飾識別情報を可変表示結果とする非リーチ特定変動パターンを含む変動パターン種別と、特定の演出を実行しない非リーチ通常変動パターンを含む非リーチ通常変動パターン種別とがある。このとき、非リーチ特定変動パターン種別に決定されたことに基づく、変動パターン決定手段は、非リーチ特定変動パターンの中から装飾識別情報の変動パターンを決定する。これにより、装飾識別情報の可変表示状態がリーチ状態とならない場合でも、特定の演出として特殊表示動作を実行できるようにして多様な演出を可能にし、遊技興趣を向上させることができる。