

【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9月6日 (2012.9.6)

【公開番号】特開2010-253116(P2010-253116A)  
 【公開日】平成22年11月11日 (2010.11.11)  
 【年通号数】公開・登録公報2010-045  
 【出願番号】特願2009-108244(P2009-108244)  
 【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

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

【手続補正書】  
 【提出日】平成24年7月19日 (2012.7.19)  
 【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ことに基づく変動表示の第 1 実行条件が成立した後、変動表示の開始を許容する第 1 開始条件の成立に基づいて、第 1 識別情報の変動表示を実行し表示結果を導出表示する第 1 変動表示部と、第 2 始動領域を遊技媒体が通過したことに基づく変動表示の第 2 実行条件が成立した後、変動表示の開始を許容する第 2 開始条件の成立に基づいて、第 2 識別情報の変動表示を実行し表示結果を導出表示する第 2 変動表示部とを備え、第 1 変動表示部または第 2 変動表示部に該変動表示部に導出表示された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、遊技状態を遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御し、予め定められた特別状態発生条件が成立したことに基づいて通常状態としての低確率状態よりも変動表示の表示結果が前記特定表示結果となる確率が向上した高確率状態に制御する遊技機であって、

遊技媒体が前記第 2 始動領域を通過しやすい第 1 状態と該第 1 状態よりも遊技媒体が通過しにくいまたは通過しない第 2 状態とに変化可能な可変入賞装置と、

遊技媒体が入賞可能な第 1 状態と該第 1 状態よりも遊技媒体が入賞しにくいまたは入賞しない第 2 状態とに変化可能であり、前記特定遊技状態に制御されたときに当該第 1 状態に制御される特別可変入賞装置と、

前記可変入賞装置が前記第 1 状態になる頻度が高い高頻度状態、または、該高頻度状態よりも前記可変入賞装置が前記第 1 状態になる頻度が低い低頻度状態のいずれかに制御する状態制御手段と、

前記第 1 実行条件が成立したときに、前記特定遊技状態に制御するか否かを決定するための情報として、第 1 数値データ更新手段により更新される第 1 数値データを抽出するとともに、変動表示の変動パターンを決定するための情報として、第 2 数値データ更新手段により更新される第 2 数値データを抽出する第 1 の数値データ抽出手段と、

前記第 1 実行条件が成立したが前記第 1 開始条件が成立していない変動表示について、前記第 1 の数値データ抽出手段により抽出された前記第 1 数値データおよび前記第 2 数値データを含む数値情報を保留記憶情報として所定の上限数の範囲内で記憶可能な第 1 保留記憶手段と、

前記第 2 実行条件が成立したときに、前記特定遊技状態に制御するか否かを決定するた

めの情報として、前記第 1 数値データ更新手段により更新される前記第 1 数値データを抽出するとともに、変動表示の変動パターンを決定するための情報として、前記第 2 数値データ更新手段により更新される前記第 2 数値データを抽出する第 2 の数値データ抽出手段と、

前記第 2 実行条件が成立したが前記第 2 開始条件が成立していない変動表示について、前記第 2 の数値データ抽出手段により抽出された前記第 1 数値データおよび前記第 2 数値データを含む数値情報を保留記憶情報として所定の上限数の範囲内で記憶可能な第 2 保留記憶手段と、

前記第 1 保留記憶手段および前記第 2 保留記憶手段のそれぞれにおける前記保留記憶情報の記憶数に応じて複数設けられ、前記複数の変動パターンに対して判定値が割振られたデータテーブルよりなる複数の判定値テーブルと、

前記第 1 開始条件が成立したことに基づいて、当該第 1 開始条件が成立した変動表示の前記第 1 実行条件が成立したときに前記第 1 の数値データ抽出手段により抽出された前記第 1 数値データを用いて前記特定遊技状態に制御するか否かを決定するとともに、前記高確率状態に制御するか否かを決定し、前記第 2 開始条件が成立したことに基づいて、当該第 2 開始条件が成立した変動表示の前記第 2 実行条件が成立したときに前記第 2 の数値データ抽出手段により抽出された前記第 1 数値データを用いて前記特定遊技状態に制御するか否かを決定するとともに、前記高確率状態に制御するか否かを決定する事前決定手段と

、  
該事前決定手段による決定に応じて、当該事前決定手段による決定の対象となった変動表示の前記第 1 実行条件が成立したときに前記第 1 の数値データ抽出手段により抽出された前記第 2 数値データと、前記判定値テーブルとを用いて前記第 1 識別情報の変動表示の変動パターンを選択し、前記事前決定手段による決定に応じて、当該事前決定手段による決定の対象となった変動表示の前記第 2 実行条件が成立したときに前記第 2 の数値データ抽出手段により抽出された前記第 2 数値データと、前記判定値テーブルとを用いて前記第 2 識別情報の変動表示の変動パターンを選択する変動パターン選択手段と、

前記第 1 実行条件が成立したときに、前記第 1 の数値データ抽出手段により抽出された前記第 2 数値データと、前記判定値とに基づいて、複数の変動パターンのうちの特定の変動パターンとなるか否かを、当該第 1 実行条件が成立した前記第 1 識別情報の変動表示の前記第 1 開始条件が成立する以前に判定する実行条件成立時判定手段と、

該実行条件成立時判定手段による判定に基づいて、当該判定の対象となった変動表示の前記開始条件成立前から、前記特定の変動パターンとなることを複数回の変動表示に亘って予告を行なう先読み予告演出実行手段とを備え、

前記特定遊技状態は、

前記特別可変入賞装置を所定期間前記第 1 状態に変化させることにより終了し、前記特定遊技状態終了後、前記高確率状態に制御される第 1 特定遊技状態と、

前記特別可変入賞装置を前記所定期間よりも短い期間前記第 1 状態に変化させることにより終了し、前記特定遊技状態終了後、前記高確率状態に制御される第 2 特定遊技状態とを含み、

前記状態制御手段は、前記低頻度状態かつ前記高確率状態に制御されているときの方が、前記低頻度状態かつ前記低確率状態に制御されているときよりも高い割合で、前記第 2 特定遊技状態終了後に前記高頻度状態に制御し、

前記複数の判定値テーブルは、前記判定値として、前記複数の変動パターンのうち特定の増動パターンについては前記保留記憶情報の記憶数に関わらず共通の判定値が割振られており、前記特定の変動パターン以外の変動パターンについては前記保留記憶情報の記憶数に応じて異なる判定値が割振られており、

前記状態制御手段は、前記第 1 識別情報の変動表示と、前記第 2 識別情報の変動表示とで異なる割合で、前記第 2 特定遊技状態終了時に前記高頻度状態に制御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) 第1始動領域(第1始動入賞口13)を遊技媒体(遊技球)が通過したことに基づく変動表示の第1実行条件が成立した後、変動表示の開始を許容する第1開始条件(大当り遊技中でなくかつ先に変動表示を開始した保留記憶に起因する変動表示が終了しているとき)の成立に基づいて、第1識別情報(第1特別図柄)の変動表示を実行し表示結果を導出表示する第1変動表示部(第1特別図柄表示器8a)と、第2始動領域を遊技媒体が通過したことに基づく変動表示の第2実行条件が成立した後、変動表示の開始を許容する第2開始条件(大当り遊技中でなくかつ先に変動表示を開始した保留記憶に起因する変動表示が終了しているとき)の成立に基づいて、第2識別情報(第2特別図柄)の変動表示を実行し表示結果を導出表示する第2変動表示部(第2特別図柄表示器9a)とを備え、第1変動表示部または第2変動表示部に該変動表示部に導出表示された表示結果が予め定められた特定表示結果(大当り表示結果)となったときに、遊技状態を遊技者にとって有利な特定遊技状態(大当り遊技状態)に制御し、予め定められた特別状態発生条件が成立したこと(確率変動を伴う大当りとなることが決定されたとき)に基づいて通常状態としての低確率状態よりも変動表示の表示結果が前記特定表示結果となる確率が向上した高確率状態(確変状態)に制御する遊技機(パチンコ遊技機1)であって、

遊技媒体が前記第2始動領域を通過しやすい第1状態(開状態)と該第1状態よりも遊技媒体が通過しにくいまたは通過しない第2状態(閉状態)とに変化可能な可変入賞装置(可変入賞球装置15)と、

遊技媒体が入賞可能な第1状態(開状態)と該第1状態よりも遊技媒体が入賞しにくいまたは入賞しない第2状態(閉状態)とに変化可能であり、前記特定遊技状態に制御されたときに当該第1状態に制御される特別可変入賞装置(特別可変入賞球装置20)と、

前記可変入賞装置が前記第1状態になる頻度が高い高頻度状態(高ベース状態)、または、該高頻度状態よりも前記可変入賞装置が前記第1状態になる頻度が低い低頻度状態(低ベース状態)のいずれかに制御する状態制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ560、図36のS158~S160、図32のS139~S142)と、

前記第1実行条件が成立したときに、前記特定遊技状態に制御するか否かを決定するための情報として、第1数値データ更新手段(乱数回路503)により更新される第1数値データ(ランダムR)を抽出するとともに、変動表示の変動パターンを決定するための情報として、第2数値データ更新手段(遊技制御用マイクロコンピュータ560、図4のS17)により更新される第2数値データ(ランダム3)を抽出する第1の数値データ抽出手段(遊技制御用マイクロコンピュータ560、図23のS213)と、

前記第1実行条件が成立したが前記第1開始条件が成立していない変動表示について、前記第1の数値データ抽出手段により抽出された前記第1数値データおよび前記第2数値データを含む数値情報を保留記憶情報として所定の上限数の範囲内で記憶可能な第1保留記憶手段(遊技制御用マイクロコンピュータ560、RAM55、第1保留記憶バッファ、図23のS213)と、

前記第2実行条件が成立したときに、前記特定遊技状態に制御するか否かを決定するための情報として、前記第1数値データ更新手段により更新される前記第1数値データを抽出するとともに、変動表示の変動パターンを決定するための情報として、前記第2数値データ更新手段により更新される前記第2数値データを抽出する第2の数値データ抽出手段(遊技制御用マイクロコンピュータ560、図24のS223)と、

前記第2実行条件が成立したが前記第2開始条件が成立していない変動表示について、前記第2の数値データ抽出手段により抽出された前記第1数値データおよび前記第2数値データを含む数値情報を保留記憶情報として所定の上限数の範囲内で記憶可能な第2保留記憶手段(遊技制御用マイクロコンピュータ560、RAM55、第2保留記憶バッファ

、図 24 の S 223 ) と、

前記第 1 保留記憶手段および前記第 2 保留記憶手段のそれぞれにおける前記保留記憶情報の記憶数に応じて複数設けられ、前記複数の変動パターンに対して判定値が割振られたデータテーブルよりなる複数の判定値テーブル ( 図 15 ~ 図 19 の変動パターンの判定テーブル ) と、

前記第 1 開始条件が成立したことに基づいて、当該第 1 開始条件が成立した変動表示の前記第 1 実行条件が成立したときに前記第 1 の数値データ抽出手段により抽出された前記第 1 数値データを用いて前記特定遊技状態に制御するか否かを決定するとともに、前記高確率状態に制御するか否かを決定し、前記第 2 開始条件が成立したことに基づいて、当該第 2 開始条件が成立した変動表示の前記第 2 実行条件が成立したときに前記第 2 の数値データ抽出手段により抽出された前記第 1 数値データを用いて前記特定遊技状態に制御するか否かを決定するとともに、前記高確率状態に制御するか否かを決定する事前決定手段 ( 遊技制御用マイクロコンピュータ 560、図 28 の S 59、図 26 の S 341 ~ S 347 ) と、

該事前決定手段による決定に応じて、当該事前決定手段による決定の対象となった変動表示の前記第 1 実行条件が成立したときに前記第 1 の数値データ抽出手段により抽出された前記第 2 数値データと、前記判定値テーブルとを用いて前記第 1 識別情報の変動表示の変動パターンを選択し、前記事前決定手段による決定に応じて、当該事前決定手段による決定の対象となった変動表示の前記第 2 実行条件が成立したときに前記第 2 の数値データ抽出手段により抽出された前記第 2 数値データと、前記判定値テーブルとを用いて前記第 2 識別情報の変動表示の変動パターンを選択する変動パターン選択手段 ( 遊技制御用マイクロコンピュータ 560、図 29 の S 96、S 98 ) と、

前記第 1 実行条件が成立したときに、前記第 1 の数値データ抽出手段により抽出された前記第 2 数値データと、前記判定値とに基づいて、複数の変動パターンのうちの特定の変動パターン ( スーパーリーチ B ) となるか否かを、当該第 1 実行条件が成立した前記第 1 識別情報の変動表示の前記第 1 開始条件が成立する以前に判定する実行条件成立時判定手段 ( 演出制御用マイクロコンピュータ 100、図 25 の S 240、S 241 ) と、

該実行条件成立時判定手段による判定に基づいて、当該判定の対象となった変動表示の前記開始条件成立前から、前記特定の変動パターンとなることを複数回の変動表示に亘って予告 ( 連続予告を行なう先読み予告 ) を行なう先読み予告演出実行手段 ( 演出制御用マイクロコンピュータ 100、図 44 の S 666、図 46 の S 518、図 51 の S 683、S 684、図 59 の S 845、S 846 ) とを備え、

前記特定遊技状態は、

前記特別可変入賞装置を所定期間 ( 29 秒 × 9 R ) 前記第 1 状態に変化させることにより終了し、前記特定遊技状態終了後、前記高確率状態に制御される第 1 特定遊技状態 ( 確変大当り ) と、

前記特別可変入賞装置を前記所定期間よりも短い期間 ( 0.5 秒 × 9 R ) 前記第 1 状態に変化させることにより終了し、前記特定遊技状態終了後、前記高確率状態に制御される第 2 特定遊技状態 ( 第 1 突確大当り、第 2 突確大当り ) とを含み、

前記状態制御手段は、前記低頻度状態かつ前記高確率状態に制御されているときの方が、前記低頻度状態かつ前記低確率状態に制御されているときよりも高い割合で、前記第 2 特定遊技状態終了後に前記高頻度状態に制御し ( 図 7 ( D ) の第 1 特別図柄高確率時大当り種別判定テーブルは、図 7 ( C ) の第 1 特別図柄低確率時大当り種別判定テーブルよりも、第 2 突確大当りに決定する割合が高い。図 8 参照 )、

前記複数の判定値テーブルは、前記判定値として、前記複数の変動パターンのうち特定の変動パターン ( スーパーリーチ B ) については前記保留記憶情報の記憶数に関わらず共通の判定値が割振られており ( たとえば、図 15 および図 16 の判定テーブルで、スーパーリーチ B には、始動記憶数に関わらずランダム 3 の 105 ~ 109 という同じ判定データが割振られている )、前記特定の変動パターン以外の変動パターンについては前記保留記憶情報の記憶数に応じて異なる判定値が割振られており ( たとえば、図 15 および図 1

6の判定テーブルで、通常、ノーマルリーチ、スーパーリーチAには、始動記憶数により異なるランダム3の判定データが割振られている)、

前記状態制御手段は、前記第1識別情報の変動表示(第1始動入賞口13への入賞に応じた第1特別図柄の変動表示)と、前記第2識別情報の変動表示(可変入賞球装置15内の第2始動入賞口14への入賞に応じた第2特別図柄の変動表示)とで異なる割合(図7の(C)~(E)に示すように、第1始動入賞口13への入賞の方が、第2始動入賞口14への入賞よりも高い割合)で、前記第2特定遊技状態終了時に前記高頻度状態(第2突確大当り)に制御する。

【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】

このような構成によれば、複数の変動パターンに判定値が割振られたデータテーブルよりなる複数の判定値テーブルは、第1保留記憶手段および第2保留記憶手段のそれぞれにおける保留記憶情報の記憶数に応じて複数設けられ、判定値として、特定の変動パターンについて保留記憶情報の記憶数に関わらず共通の判定値が割振られており、特定の変動パターン以外の変動パターンについては保留記憶情報の記憶数に応じて異なる判定値が割振られている。そして、特定の変動パターンとなるか否かを、第1実行条件が成立した変動表示の第1開始条件が成立する以前、または、第2実行条件が成立した変動表示の第2開始条件が成立する以前に判定されたことに基づいて、当該判定の対象となった変動表示の開始条件成立前から、特定の変動パターンとなることを複数回の変動表示に亘って予告が行なわれる。このように、特定の変動パターンについては、保留記憶情報の記憶数に関わらず共通の判定値が割振られているので、保留記憶情報の記憶数に関わらず特定の変動パターンとなるかを判定できる。また、特定の変動パターン以外の変動パターンについては保留記憶情報の記憶数に応じて異なる判定値が割振られているので、保留記憶数の多少に応じて異なる割合で変動パターンを選択することが可能となるので、識別情報の変動表示の実行効率を向上させることが可能となり、結果として遊技の興趣を向上させることができる。さらに、低頻度状態かつ高確率状態に制御されているときにおいて、低頻度状態かつ低確率状態に制御されているときの方が、低頻度状態かつ低確率状態に制御されているときよりも高い割合で、第2特定遊技状態終了後に高頻度状態に制御されるので、高確率状態に制御されれば、低頻度状態が継続しにくいようにすることができ、遊技者が倦怠感を持ちにくいようにして、遊技の興趣を一層向上させることができる。さらに、第1識別情報の変動表示と、第2識別情報の変動表示とで異なる割合で、第2特定遊技状態終了時に高頻度状態に制御されるので、識別情報別に第2特定遊技状態終了後の制御内容に特徴付けをすることが可能となり、遊技の興趣をより一層向上させることができる。