

【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6月7日(2012.6.7)

【公開番号】特開2011-15914(P2011-15914A)

【公開日】平成23年1月27日(2011.1.27)

【年通号数】公開・登録公報2011-004

【出願番号】特願2009-164268(P2009-164268)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】

【提出日】平成24年4月24日(2012.4.24)

【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】

遊技媒体が始動領域を通過したことにより可変表示の実行条件が成立した後、可変表示の開始条件の成立にもとづいて複数種類の識別情報の可変表示を開始させた後に表示結果を導出表示する可変表示部を備え、該可変表示部に導出表示された識別情報の表示結果があらかじめ定められた特定表示結果となったときに可変入賞装置が開放状態とな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、前記可変入賞装置の開放回数または開放時間が異なる複数種類の前記特定遊技状態があり、

遊技者が操作可能な操作手段と、

遊技媒体が前記始動領域を通過したときに数値データを抽出する抽出手段と、

前記抽出手段により抽出された数値データ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、

可変表示の開始条件が成立したときに、前記保留記憶手段に記憶されている数値データにもとづいて、前記特定遊技状態に制御するか否かと、前記複数種類の前記特定遊技状態のいずれの前記特定遊技状態とするかとを、識別情報の表示結果が導出表示されるよりも前に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もとづいて、前記保留記憶手段に記憶されている数値データと、複数種類の可変表示パターンに対して可変表示パターン判定値が割り当てられた判定値テーブルとを用いて、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、

遊技媒体が前記始動領域を通過したときに、前記抽出手段により抽出された数値データにもとづいて、前記特定遊技状態に制御されるか否かと、前記特定遊技状態に制御される場合に前記複数種類の前記特定遊技状態のいずれに制御されるかと、前記特定遊技状態に制御されない場合に前記可変表示パターン判定値のうちの特定可変表示パターンに対して割り当てられた特定パターン判定値に合致するか否かとを判定する始動時判定手段と、

前記始動時判定手段により、前記特定遊技状態に制御されるか、または前記特定パターン判定値に合致すると判定されたことにもとづいて、前記始動時判定手段による判定に用いられた数値データにもとづく識別情報の可変表示よりも前に実行される識別情報の可変

表示が実行されているときに、前記特定遊技状態に制御されること、または前記特定可変表示パターンにより識別情報の可変表示が実行されることを、所定の予告演出態様によって予告する予告演出を実行するための制御を行う予告演出制御手段とを備え、

前記判定値テーブルにおいて、前記特定パターン判定値は、保留記憶の数に関わらず共通に割り当てられ、前記特定可変表示パターン以外の前記可変表示パターン判定値は、前記保留記憶の数に応じて異なるように割り当てられ、

前記予告演出制御手段は、

遊技者により前記操作手段が操作されたことに応じて予告演出態様による予告を実行する操作対応予告演出実行手段と、

前記操作対応予告演出実行手段が予告として実行する予告演出態様の種類を、複数種類の予告演出態様から選択する予告演出種類選択手段とを含み、

前記予告演出種類選択手段は、前記始動時判定手段により前記特定遊技状態に制御されると判定されたことにもとづいて前記予告演出が実行される場合には、前記特定遊技状態の種類に応じて、選択する予告演出態様の割合を異ならせる

ことを特徴とする遊技機。

#### 【請求項 2】

遊技媒体が始動領域を通過したことにより可変表示の実行条件が成立した後、可変表示の開始条件の成立にもとづいて複数種類の識別情報の可変表示を開始させた後に表示結果を導出表示する可変表示部を備え、該可変表示部に導出表示された識別情報の表示結果があらかじめ定められた特定表示結果となったときに可変入賞装置が開放状態とな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、前記可変入賞装置の開放回数または開放時間が異なる複数種類の前記特定遊技状態があり、

遊技者が操作可能な操作手段と、

遊技媒体が前記始動領域を通過したときに数値データを抽出する抽出手段と、

前記抽出手段により抽出された数値データ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、

可変表示の開始条件が成立したときに、前記保留記憶手段に記憶されている数値データにもとづいて、前記特定遊技状態に制御するか否かと、前記複数種類の前記特定遊技状態のいずれの前記特定遊技状態とするかとを、識別情報の表示結果が導出表示されるよりも前に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もとづいて、前記保留記憶手段に記憶されている数値データと、複数種類の可変表示パターンに対して可変表示パターン判定値が割り当てられた判定値テーブルとを用いて、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、

遊技媒体が前記始動領域を通過したときに、前記抽出手段により抽出された数値データにもとづいて、前記特定遊技状態に制御されるか否かと、前記特定遊技状態に制御される場合に前記複数種類の前記特定遊技状態のいずれに制御されるかと、前記特定遊技状態に制御されない場合に前記可変表示パターン判定値のうちの特定可変表示パターンに対して割り当てられた特定パターン判定値に合致するか否かとを判定する始動時判定手段と、

前記始動時判定手段により、前記特定遊技状態に制御されるか、または前記特定パターン判定値に合致すると判定されたことにもとづいて、前記特定遊技状態中に、前記特定遊技状態に制御されること、または前記特定可変表示パターンにより識別情報の可変表示が実行されることを、所定の予告演出態様によって予告する予告演出を実行するための制御を行う予告演出制御手段とを備え、

前記判定値テーブルにおいて、前記特定パターン判定値は、保留記憶の数に関わらず共通に割り当てられ、前記特定可変表示パターン以外の前記可変表示パターン判定値は、前記保留記憶の数に応じて異なるように割り当てられ、

前記予告演出制御手段は、

遊技者により前記操作手段が操作されたことに応じて予告演出態様による予告を実行す

る操作対応予告演出実行手段と、

前記操作対応予告演出実行手段が予告として実行する予告演出態様の種類を、複数種類の予告演出態様から選択する予告演出種類選択手段とを含み、

前記予告演出種類選択手段は、前記始動時判定手段により前記特定遊技状態に制御されると判定されたことにもとづいて前記予告演出が実行される場合には、前記特定遊技状態の種類に応じて、選択する予告演出態様の割合を異ならせる

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】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

本発明による遊技機は、遊技媒体（例えば、遊技球）が始動領域（例えば、第1始動入賞口13、第2始動入賞口14）を通過したことにより可変表示の実行条件が成立した後、可変表示の開始条件（例えば、第1特別図柄および第2特別図柄のいずれの可変表示も実行されていない状態であって、大当たり遊技状態でもないこと）の成立にもとづいて複数種類の識別情報（例えば、第1特別図柄、第2特別図柄）の可変表示を開始させた後に表示結果を導出表示する可変表示部（例えば、第1特別図柄表示器8a、第2特別図柄表示器8b）を備え、可変表示部に導出表示された識別情報の表示結果があらかじめ定められた特定表示結果（例えば、大当たり図柄）となったときに可変入賞装置（例えば、特別可変入賞球装置20）が開放状態となる特定遊技状態に制御する遊技機であって、特定遊技状態には、可変入賞装置の開放回数（1ラウンドにおける閉鎖状態から開放状態になる回数：特定遊技状態における閉鎖状態から開放状態になる回数と捉えてもよい）または開放時間（開放状態になっている期間）が異なる複数種類の特定遊技状態（例えば、16R確変A大当たり、16R確変B大当たり、16R確変C大当たり、15R確変大当たり、15R非確変大当たり、2R確変大当たり）があり、遊技者が操作可能な操作手段（例えば、操作ボタン150）と、遊技媒体が始動領域を通過したときに数値データ（例えば、ランダムRやランダム1）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560におけるステップS214A、S214Bの処理を実行する部分）と、抽出手段により抽出された数値データを所定の上限数（例えば、4）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保留記憶バッファ、第2保留記憶バッファ）と、可変表示の開始条件が成立したときに、保留記憶手段に記憶されている数値データにもとづいて、特定遊技状態に制御するか否かと、複数種類の特定遊技状態のいずれの特定遊技状態とするかとを、識別情報の表示結果が導出表示されるよりも前に決定する事前決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS61の処理を実行する部分）と、事前決定手段による決定結果にもとづいて、保留記憶手段に記憶されている数値データと、複数種類の可変表示パターンに対して可変表示パターン判定値が割り当てられた判定値テーブル（例えば、図14に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブル135A、135B）とを用いて、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、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS97、S98を実行する部分）と、遊技媒体が始動領域を通過したときに、抽出手段により抽出された数値データにもとづいて、特定遊技状態に制御されるか否かと、特定遊技状態に制御される場合に複数種類の特定遊技状態のいずれに制御されるかと、特定遊技状態に制御されない場合に可変表示パターン判定値のうちの特定可変表示パターンに対して割り当てられた特定パターン判定値に合致するか否かとを判定する始動時判定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS217A、S217Bの処理を実行する部分）と、始動時判定手段により、特定遊技状態に制御されるか、または特定パターン判定値に合致すると判定されたことにもとづいて、始動時判定手段による判定に用いられた数値データにもとづく識別情報の可変表示よりも前に実行される識別情報の可変表示が実行されている

ときに、特定遊技状態に制御されること、または特定可変表示パターンにより識別情報の可変表示が実行されることを、所定の予告演出態様によって予告する予告演出を実行するための制御を行う予告演出制御手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS821, S860, S861の処理を実行する部分）とを備え、判定値テーブルにおいて、特定パターン判定値は、保留記憶の数に関わらず共通に割り当てられ（例えば、図14（A）, (B)に示すように、合算保留記憶数が0～2であるか3以上であるかにかかわらず、スーパーーリーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別（スーパーCA2-7）に対して230～251の範囲の判定値が割り当てられている）、特定可変表示パターン以外の可変表示パターン判定値は、保留記憶の数に応じて異なるように割り当てられ（例えば、図14（A）, (B)に示すように、スーパー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を含む変動パターン種別に対して、合算保留記憶数が0～2であるか3以上であるかに応じて異なる判定値が割り当てられている）、予告演出制御手段は、遊技者により操作手段が操作されたことに応じて予告演出態様による予告を実行する操作対応予告演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS860, S861の処理を実行する部分）と、操作対応予告演出実行手段が予告として実行する予告演出態様の種類を、複数種類の予告演出態様から選択する予告演出種類選択手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS821の処理を実行する部分）とを含み、予告演出種類選択手段は、始動時判定手段により特定遊技状態に制御されると判定されたことにもとづいて予告演出が実行される場合には、特定遊技状態の種類に応じて、選択する予告演出態様の割合を異ならせる（図58参照）ことを特徴とする。

そのような構成によれば、可変表示の作動率が低下してしまう事態を極力防止することができる。また、予告演出が実行された場合に、遊技者にとってより有利な特定遊技状態である可変入賞装置の開放回数が多い特定遊技状態または開放時間が長い特定遊技状態に制御されることに対して期待感を抱かせることができ、興奮を向上させることができる。

### 【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0011】

本発明による他の態様の遊技機は、遊技媒体（例えば、遊技球）が始動領域（例えば、第1始動入賞口13、第2始動入賞口14）を通過したことにより可変表示の実行条件が成立した後、可変表示の開始条件（例えば、第1特別図柄および第2特別図柄のいずれの可変表示も実行されていない状態であって、大当たり遊技状態でもないこと）の成立にもとづいて複数種類の識別情報（例えば、第1特別図柄、第2特別図柄）の可変表示を開始させた後に表示結果を導出表示する可変表示部（例えば、第1特別図柄表示器8a、第2特別図柄表示器8b）を備え、可変表示部に導出表示された識別情報の表示結果があらかじめ定められた特定表示結果（例えば、大当たり図柄）となったときに可変入賞装置（例えば、特別可変入賞球装置20）が開放状態となる特定遊技状態に制御する遊技機であって、特定遊技状態には、可変入賞装置の開放回数（1ラウンドにおける閉鎖状態から開放状態になる回数：特定遊技状態における閉鎖状態から開放状態になる回数と捉てもよい）または開放時間（開放状態になっている期間）が異なる複数種類の特定遊技状態（例えば、16R確変A大当たり、16R確変B大当たり、16R確変C大当たり、15R確変大当たり、15R非確変大当たり、2R確変大当たり）があり、遊技者が操作可能な操作手段（例えば、操作ボタン150）と、遊技媒体が始動領域を通過したときに数値データ（例えば、ランダムRやランダム1）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560におけるステップS214A, S214Bの処理を実行する部分）と、抽出手段により抽出された数値データを所定の上限数（例えば、4）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保留記憶バッファ、第2保留記憶バッファ）と、可変表示の開

始条件が成立したときに、保留記憶手段に記憶されている数値データにもとづいて、特定遊技状態に制御するか否かと、複数種類の特定遊技状態のいずれの特定遊技状態とするかと、識別情報の表示結果が導出表示されるよりも前に決定する事前決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS61の処理を実行する部分）と、事前決定手段による決定結果にもとづいて、保留記憶手段に記憶されている数値データと、複数種類の可変表示パターンに対して可変表示パターン判定値が割り当てられた判定値テーブル（例えば、図14に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブル135A, 135B）とを用いて、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、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS97, S98を実行する部分）と、遊技媒体が始動領域を通過したときに、抽出手段により抽出された数値データにもとづいて、特定遊技状態に制御されるか否かと、特定遊技状態に制御される場合に複数種類の特定遊技状態のいずれに制御されるかと、特定遊技状態に制御されない場合に可変表示パターン判定値のうちの特定可変表示パターンに対して割り当てられた特定パターン判定値に合致するか否かとを判定する始動時判定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS217A, S217Bの処理を実行する部分）と、始動時判定手段により、特定遊技状態に制御されるか、または特定パターン判定値に合致すると判定されたことにもとづいて、特定遊技状態中に、特定遊技状態に制御されること、または特定可変表示パターンにより識別情報の可変表示が実行されることを、所定の予告演出態様によって予告する予告演出を実行するための制御を行う予告演出制御手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS1942, S1904, S1905の処理を実行する部分）とを備え、判定値テーブルにおいて、特定パターン判定値は、保留記憶の数に関わらず共通に割り当てられ（例えば、図14（A）, (B)に示すように、合算保留記憶数が0～2であるか3以上であるかにかかわらず、スーパーーリーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別（スーパーCA2-7）に対して230～251の範囲の判定値が割り当てられている）、特定可変表示パターン以外の可変表示パターン判定値は、保留記憶の数に応じて異なるように割り当てられ（例えば、図14（A）, (B)に示すように、スーパー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を含む変動パターン種別に対して、合算保留記憶数が0～2であるか3以上であるかに応じて異なる判定値が割り当てられている）、予告演出制御手段は、遊技者により操作手段が操作されたことに応じて予告演出態様による予告を実行する操作対応予告演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるS1904, S1905の処理を実行する部分）と、操作対応予告演出実行手段が予告として実行する予告演出態様の種類を、複数種類の予告演出態様から選択する予告演出種類選択手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS1942の処理を実行する部分）とを含み、予告演出種類選択手段は、始動時判定手段により特定遊技状態に制御されると判定されたことにもとづいて予告演出が実行される場合には、特定遊技状態の種類に応じて、選択する予告演出態様の割合を異ならせる（図67参照）ことを特徴とする。

そのような構成によれば、可変表示の作動率が低下してしまう事態を極力防止することができる。また、予告演出が実行された場合に、遊技者にとってより有利な特定遊技状態である可変入賞装置の開放回数が多い特定遊技状態または開放時間が長い特定遊技状態に制御されることに対して期待感を抱かせることができ、興奮を向上させることができる。