

【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26年6月19日(2014.6.19)

【公開番号】特開2013-138946(P2013-138946A)

【公開日】平成25年7月18日(2013.7.18)

【年通号数】公開・登録公報2013-038

【出願番号】特願2013-86139(P2013-86139)

【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26年4月30日(2014.4.30)

【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】

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手段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、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、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数を認識可能に表示する保留表示手段と、

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にもとづいて、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れ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、複数種類の可変表示パターンに対応した判定値とにもとづいて、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れ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前記識別情報の

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、

前記保留表示手段の表示態様を、複数種類の表示態様のいずれかに決定するとともに、前記始動判定手段によって前記特定遊技状態に移行され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前記特定演出として前記保留表示手段の表示態様を特定態様に決定可能な表示態様決定手段と、を備え、

前記特定演出実行手段は、前記表示態様決定手段により決定された表示態様で、前記保留表示手段に前記保留記憶数を認識可能に表示させる制御を行い、

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は、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が所定数以上である場合には、該保留記憶数が所定数未満である場合と比較して、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前記識別情報の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する、

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

所定演出を実行するとともに、演出の実行を制限する演出実行手段をさらに備える、
ことを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 8

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 8】

この発明は、上記実状に鑑みてなされたものであり、可変表示の作動率の低下を防止するとともに、遊技の興奮を向上させる遊技機を提供することを目的とする。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 9

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 9】

(1) 上記目的を達成するため、本願における第1の観点に係る遊技機は、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N○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手段（例えば画像表示装置5など）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 M R 1 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乱数(例えば変動パターン種別決定用の乱数値 M R 3 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 CPU 103 がステップ S 209 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、前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数を認識可能に表示する保留表示手段(例えば始動入賞記憶表示エリア 5H 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 CPU 103 がステップ S 240、S 241 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 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 CPU 103 がステップ S 261～S 272 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と、前記可変表示パターン決定手段による決定前に、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れ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、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(例えばスーパーイーチを伴う変動パターン)となるか否かを判定する始動判定手段(例えば CPU 103 がステップ S 357 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れ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前記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、前記保留表示手段の表示態様を、複数種類の表示態様のいずれかに決定するとともに、前記始動判定手段によって前記特定遊技状態に移行され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前記特定演出として前記保留表示手段の表示態様を特定態様に決定可能な表示態様決定手段(例えば演出制御用 CPU 120 がステップ S 717 の処理を実行する部分など)と、を備え、前記特定演出実行手段は、前記表示態様決定手段により決定された表示態様で、前記保留表示手段に前記保留記憶数を認識可能に表示させる制御を行い(例えば演出制御用 CPU 120 がステップ S 159 の始動入賞表示記憶処理を実行する部分など)、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は、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が所定数以上である場合には、該保留記憶数が所定数未満である場合と比較して、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前記識別情報の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する。

【手続補正4】

【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】

このような構成によれば、特定演出を実行することにより、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、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】

(2) 上記(1)の遊技機において、所定演出を実行するとともに、演出の実行を制限する演出実行手段をさらに備える、ようにしてもよい。

(3) 上記(1)または(2)の遊技機において、前記始動判定手段により前記特定可変表示パターンであると判定されたことに基づいて該判定の対象とされた可変表示が実行されるよりも前に、複数回の可変表示において連続演出を演出装置で実行する連続演出実行手段(例えば演出制御用CPU120がステップS531の連続演出実行処理を実行する部分など)をさらに備える、ようにしてもよい。

(4) また、上記(3)の遊技機において、前記可変表示手段は、前記始動領域のうちの第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)を遊技媒体が通過した後に、前記開始条件が成立したことにに基づいて、前記識別情報のうちの第1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、前記始動領域のうち、前記第1始動領域とは異なる第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)を遊技媒体が通過した後に、前記開始条件が成立したことにに基づいて、前記識別情報のうち、前記第1識別情報とは異なる第2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、を含み、前記第1可変表示手段における前記第1識別情報の可変表示と前記第2可変表示手段における前記第2識別情報の可変表示とは、同時に実行されないものであり、前記第2可変表示手段における前記第2識別情報の可変表示は、前記第1可変表示手段における前記第1識別情報の可変表示に優先して実行され、前記連続演出実行手段は、前記特定可変表示パターンに対応した前記第1識別情報の可変表示を実行する前記連続演出が終了する以前に前記第2識別情報の可変表示が実行されたときには、当該第2識別情報の可変表示では前記連続演出の実行を禁止する一方(例えば演出制御用CPU120はステップS736の処理などを実行し)、当該第2識別情報の可変表示の終了後に実行される前記第1識別情報の可変表示において、前記連続演出の実行を再開する(例えば演出制御用CPU120はステップS738の処理などを実行する)、ようにしてもよい。

【手続補正6】

【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】

このような構成によれば、連続演出が実行されている場合において、特定可変表示パタ

ーンに対応した第1識別情報の可変表示の前に、第1識別情報の可変表示に優先的に実行される第2識別情報の可変表示が実行されるときには、連続演出の実行が一旦禁止され、第1識別情報の可変表示が再度実行されるときに、連続演出の実行が再開される。これにより、特定可変表示パターンに対応した第1識別情報の可変表示が実行されることに基づいて開始された連続演出の実行中に、第2識別情報の可変表示が割り込んで実行された場合であっても、連続演出における連續性が損なわれることを防止することができるとともに、連続演出のつじつまが合わなくなることを防止することができるため、連続演出を行う場合の処理負担を増大させることなく、連続演出が不自然になってしまふことを防止することができる。

【手続補正7】

【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】

(5) さらに、上記(3)または(4)の遊技機において、前記可変表示手段は、前記始動領域のうちの第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)を遊技媒体が通過した後に、前記開始条件が成立したことに基づいて、前記識別情報のうちの第1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、前記始動領域のうち、前記第1始動領域とは異なる第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)を遊技媒体が通過した後に、前記開始条件が成立したことに基づいて、前記識別情報のうち、前記第1識別情報とは異なる第2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、を含み、前記第1可変表示手段における前記第1識別情報の可変表示と前記第2可変表示手段における前記第2識別情報の可変表示とは、同時に実行されないものであり、前記第2可変表示手段における前記第2識別情報の可変表示は、前記第1可変表示手段における前記第1識別情報の可変表示に優先して実行され、前記連続演出実行手段は、前記特定可変表示パターンに対応した前記第1識別情報の可変表示を実行する前記連続演出が終了する以前に前記特定表示結果となる前記第2識別情報の可変表示が実行されたときには、当該第2識別情報の可変表示および当該第2識別情報の可変表示の終了後に実行される前記第1識別情報の可変表示において、前記連続演出の実行を禁止する(例えば演出制御用CPU120はステップS735の処理を実行するなどする)、ようにしてもよい。

【手続補正8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0014

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0014】

このような構成によれば、連続演出が実行されている場合において、特定可変表示パターンに対応した第1識別情報の可変表示の前に、第1識別情報の可変表示に優先的に実行され、特定表示結果となる第2識別情報の可変表示が実行されるときには、連続演出の実行が禁止される。これにより、特定可変表示パターンに対応した第1識別情報の可変表示が実行されることに基づいて開始された連続演出の実行中に、第2識別情報の可変表示が割り込んで実行された場合であっても、連続演出における連續性が損なわれることを防止することができるとともに、連続演出のつじつまが合わなくなることを防止することができるため、連続演出を行う場合の処理負担を増大させることなく、連続演出が不自然になってしまふことを防止することができる。

【手続補正9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0015

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0015】

(6) また、上記(3)～(5)のいずれかの遊技機において、前記特定演出実行手段は、前記保留記憶手段における前記保留記憶数の変化に対応して、前記保留表示手段における表示態様を変化させる制御を行い(例えば演出制御用CPU120は、図41に示すように、保留記憶数の変化に対応して、保留記憶表示色を変化させる制御を行い)、前記連続演出実行手段は、前記保留記憶表示手段における表示態様の変化に対応して、前記連続演出における演出態様を変化させて実行する(例えば演出制御用CPU120は、図41に示すように、保留記憶表示色の変化に対応して、連続演出における流れ星の色も変化させて実行する)、ようにしてもよい。