

【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1月16日(2014.1.16)

【公開番号】特開2013-236670(P2013-236670A)

【公開日】平成25年11月28日(2013.11.28)

【年通号数】公開・登録公報2013-064

【出願番号】特願2012-109678(P2012-109678)

【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25年9月20日(2013.9.20)

【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 始動領域を遊技媒体が通過した後に可変表示の開始を許容する第 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 始動領域を遊技媒体が通過した後に可変表示の開始を許容する第 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する第 2 可変表示手段とを備え、識別情報の表示結果として予め定められた特定表示結果が導出されたときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御される遊技機であって、

前記第 1 始動領域を遊技媒体が通過したにもかかわらず未だ前記第 1 開始条件が成立していない可変表示の保留記憶情報を所定の上限記憶数の範囲内で記憶する第 1 保留記憶手段と、

前記第 2 始動領域を遊技媒体が通過したにもかかわらず未だ前記第 2 開始条件が成立していない可変表示の保留記憶情報を所定の上限記憶数の範囲内で記憶する第 2 保留記憶手段と、

前記第 1 開始条件または前記第 2 開始条件が成立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を、識別情報の表示結果が導出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り前記特定遊技状態に制御すると決定されたときに、第 1 特定遊技状態と、該第 1 特定遊技状態よりも遊技者にとって有利な第 2 特定遊技状態とを含む複数種類の特定遊技状態のうちいずれに制御するかを決定する特定遊技状態決定手段と、

前記事前決定手段の決定結果に基づいて、識別情報の可変表示時間を決定する可変表示時間決定手段と、

前記第 1 可変表示手段による識別情報の可変表示よりも、前記第 2 可変表示手段によ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有利制御期間において、前記第 2 始動領域を遊技媒体が通過しやすい有利遊技状態に制御する有利遊技状態制御手段と、

前記事前決定手段の決定結果と前記可変表示時間決定手段の決定結果とに基づいて、所定の演出を実行する演出実行手段とを備え、

前記特定遊技状態決定手段は、前記第2始動領域を遊技媒体が通過したことに基づいて前記事前決定手段が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始動領域を遊技媒体が通過したことに基づいて前記事前決定手段が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1特定遊技状態に決定するか、または、前記第1特定遊技状態には決定せず、

前記可変表示時間決定手段は、前記有利遊技状態において、前記第2保留記憶手段における保留記憶情報の記憶数が所定数未満であるときに、前記第2可変表示手段による識別情報の可変表示時間を、該記憶数が所定数以上であるときよりも長い特定時間に決定し、

前記遊技領域には、遊技者が遊技媒体を所定の強度で打ち分けて発射可能な第1領域と第2領域とが設けられ、

前記第2始動領域は、前記第2領域へ向けて発射された遊技媒体が高い割合で通過する位置に設けられ、

前記演出実行手段は、前記可変表示時間決定手段により決定された前記特定時間の識別情報の可変表示が実行されているときに、前記第2始動領域を通過するように遊技媒体の発射を促す特定演出を実行する特定演出実行手段を含む、

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始動領域を遊技媒体が通過した後に可変表示の開始を許容する第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始動領域を遊技媒体が通過した後に可変表示の開始を許容する第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する第2可変表示手段とを備え、識別情報の表示結果として予め定められた特定表示結果が導出されたときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御される遊技機であって、

前記第1始動領域を遊技媒体が通過したにもかかわらず未だ前記第1開始条件が成立していない可変表示の保留記憶情報を所定の上限記憶数の範囲内で記憶する第1保留記憶手段と、

前記第2始動領域を遊技媒体が通過したにもかかわらず未だ前記第2開始条件が成立していない可変表示の保留記憶情報を所定の上限記憶数の範囲内で記憶する第2保留記憶手段と、

前記第1開始条件または前記第2開始条件が成立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を、識別情報の表示結果が導出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り前記特定遊技状態に制御すると決定されたときに、第1特定遊技状態と、該第1特定遊技状態よりも遊技者にとって有利な第2特定遊技状態とを含む複数種類の特定遊技状態のうちいずれに制御するかを決定する特定遊技状態決定手段と、

前記事前決定手段の決定結果に基づいて、識別情報の可変表示時間を決定する可変表示時間決定手段と、

前記第1可変表示手段による識別情報の可変表示よりも、前記第2可変表示手段によ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有利制御期間において、前記第2始動領域を遊技媒体が通過しやすい有利遊技状態に制御する有利遊技状態制御手段と、

前記事前決定手段の決定結果と前記可変表示時間決定手段の決定結果とに基づいて、所定の演出を実行する演出実行手段とを備え、

前記特定遊技状態決定手段は、前記第2始動領域を遊技媒体が通過したことに基づいて前記事前決定手段が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始動領域を遊技媒体が通過したことに基づいて前記事前決定手段が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1特定遊技状態に決定するか、または、前記第1特定遊技状態には決定せず、

前記可変表示時間決定手段は、前記有利遊技状態において、前記第 1 可変表示手段による識別情報の可変表示時間を、前記第 2 保留記憶手段における保留記憶情報の記憶数が所定数以上であるときの前記第 2 可変表示手段による識別情報の可変表示時間よりも長い特定時間に決定し、

前記遊技領域には、遊技者が遊技媒体を所定の強度で打ち分けて発射可能な第 1 領域と第 2 領域とが設けられ、

前記第 2 始動領域は、前記第 2 領域へ向けて発射された遊技媒体が高い割合で通過する位置に設けられ、

前記演出実行手段は、前記可変表示時間決定手段により決定された前記特定時間の識別情報の可変表示が実行されているときに、前記第 2 始動領域を通過するように遊技媒体の発射を促す特定演出を実行する特定演出実行手段を含む、

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**】0 0 0 7

【**補正方法**】変更

【**補正の内容**】

【**0 0 0 7**】

(1) 上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、遊技領域（例えば遊技領域 7 など）に設けられた第 1 始動領域（例えば第 1 始動入賞口 1 3 a 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第 1 開始条件が成立したこと（例えばステップ S 2 3 5 にて N o の判定がなされたことなど）に基づいて各々が識別可能な複数種類の識別情報（例えば第 1 特図となる特別図柄や飾り図柄など）の可変表示を行い表示結果を導出する第 1 可変表示手段（例えば第 1 特別図柄表示装置 8 a や画像表示装置 9 など）と、遊技領域に設けられた第 2 始動領域（例えば第 2 始動入賞口 1 3 b など）を遊技媒体が通過した後に可変表示の開始を許容する第 2 開始条件が成立したこと（例えばステップ S 2 3 1 にて N o の判定がなされたことなど）に基づいて各々が識別可能な複数種類の識別情報（例えば第 2 特図となる特別図柄や飾り図柄など）の可変表示を行い表示結果を導出する第 2 可変表示手段（例えば第 2 特別図柄表示装置 8 b や画像表示装置 9 など）とを備え、識別情報の表示結果として予め定められた特定表示結果（例えば大当り図柄となる確定特別図柄や大当り組合せの確定飾り図柄など）が導出されたときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば大当り遊技状態など）に制御される遊技機（例えばパチンコ遊技機 1 など）であって、前記第 1 始動領域を遊技媒体が通過したにもかかわらず未だ前記第 1 開始条件が成立していない可変表示の保留記憶情報を所定の上限記憶数（例えば「4」など）の範囲内で記憶する第 1 保留記憶手段（例えば第 1 特図保留記憶部 1 5 1 A など）と、前記第 2 始動領域を遊技媒体が通過したにもかかわらず未だ前記第 2 開始条件が成立していない可変表示の保留記憶情報を所定の上限記憶数（例えば「4」など）の範囲内で記憶する第 2 保留記憶手段（例えば第 2 特図保留記憶部 1 5 1 B など）と、前記第 1 開始条件または前記第 2 開始条件が成立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を、識別情報の表示結果が導出される以前に決定する事前決定手段（例えばステップ S 2 3 9 の処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の C P U 1 0 3 など）と、前記事前決定手段により前記特定遊技状態に制御すると決定されたときに、第 1 特定遊技状態（例えば大当り種別が「第 1 大当り」である場合の大当り遊技状態など）と、該第 1 特定遊技状態よりも遊技者にとって有利な第 2 特定遊技状態（例えば大当り種別が「第 2 大当り」である場合の大当り遊技状態など）とを含む複数種類の特定遊技状態のうちいずれに制御するかを決定する特定遊技状態決定手段（例えばステップ S 2 4 2 の処理を実行する C P U 1 0 3 など）と、前記事前決定手段の決定結果に基づいて、識別情報の可変表示時間（例えば特図変動時間など）を決定する可変表示時間決定手段（例えばステップ S 1 1 1 の変動パターン設定処理を実行する C P U 1 0 3 など）と、前記第 1 可変表示手段による識別情報の可変表示よりも、前記第 2 可変表示手段による識

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（例えばステップS 2 3 1、S 2 3 5の処理を実行した後にステップS 1 1 1～S 1 1 3の処理を実行するCPU 1 0 3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有利制御期間において、前記第2始動領域を遊技媒体が通過しやすい有利遊技状態に制御する有利遊技状態制御手段（例えばステップS 3 6 2の処理を実行した後、図17（A）に示す普通図柄プロセス処理を実行するCPU 1 0 3など）と、前記事前決定手段の決定結果と前記可変表示時間決定手段の決定結果とに基づいて、所定の演出を実行する演出実行手段（例えば演出制御用CPU 1 2 0や画像表示装置9など）とを備え、前記特定遊技状態決定手段は、前記第2始動領域を遊技媒体が通過したことに基づいて前記事前決定手段が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始動領域を遊技媒体が通過したことに基づいて前記事前決定手段が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1特定遊技状態に決定するか、または、前記第1特定遊技状態には決定せず（例えばステップS 2 4 2にて図7（B）に示すような決定割合で大当り種別を決定する部分など）、前記可変表示時間決定手段は、前記有利遊技状態において、前記第2保留記憶手段における保留記憶情報の記憶数が所定数未満（例えば第2特図保留記憶なし）であるときに、前記第2可変表示手段による識別情報の可変表示時間を、該記憶数が所定数以上であるときよりも長い特定時間に決定し（例えばステップS 2 5 2にて変動特図指定バッファ値が「2」であり、図9（A）に示す時短中第2特図保留記憶なしの場合に、変動パターンPB 2 - 2に決定しない部分や、ステップS 2 5 3にて変動特図指定バッファ値が「2」であり、図9（B）に示す時短中第2特図保留記憶なしの場合に、変動パターンPB 1 - 1に決定する部分など）、前記遊技領域には、遊技者が遊技媒体を所定の強度で打ち分けて発射可能な第1領域（例えば左遊技領域7 Aなど）と第2領域（例えば右遊技領域7 Bなど）とが設けられ、前記第2始動領域は、前記第2領域へ向けて発射（例えば右打ち）された遊技媒体が高い割合で通過する位置に設けられ、前記演出実行手段は、前記可変表示時間決定手段により決定された前記特定時間の識別情報の可変表示が実行されているときに、前記第2始動領域を通過するように遊技媒体の発射を促す特定演出（例えば演出画像MS 1や演出画像MT 1の表示による右打ち促進演出など）を実行する特定演出実行手段（例えばステップS 6 0 8の処理に基づきステップS 4 5 8の処理を実行する演出制御用CPU 1 2 0など）を含む。

【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 8

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 8】

このような構成によれば、第2始動領域を遊技媒体が通過しやすい有利遊技状態において、第2保留記憶手段における保留記憶情報の記憶数が所定数未満であるときに、第2可変表示手段による識別情報の可変表示時間が特定時間に決定されたことに基づいて、第2始動領域を通過するように遊技媒体の発射を促す特定演出が実行される。こうして、第1可変表示手段による識別情報の可変表示が実行されないようにすることで、第2特定遊技状態よりも遊技者にとって不利な第1特定遊技状態となる可能性を低下させ、遊技の興趣を向上させることができる。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 1】

（3）また、上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、遊技領域（例えば遊技領域7など）に設けられた第1始動領域（例えば第1始動入賞口1 3 a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第１開始条件が成立したこと（例えばステップＳ２３５にてＮｏの判定がなされたことなど）に基づいて各々が識別可能な複数種類の識別情報（例えば第１特図となる特別図柄や飾り図柄など）の可変表示を行い表示結果を導出する第１可変表示手段（例えば第１特別図柄表示装置８ａや画像表示装置９など）と、遊技領域に設けられた第２始動領域（例えば第２始動入賞口１３ｂなど）を遊技媒体が通過した後に可変表示の開始を許容する第２開始条件が成立したこと（例えばステップＳ２３１にてＮｏの判定がなされたことなど）に基づいて各々が識別可能な複数種類の識別情報（例えば第２特図となる特別図柄や飾り図柄など）の可変表示を行い表示結果を導出する第２可変表示手段（例えば第２特別図柄表示装置８ｂや画像表示装置９など）とを備え、識別情報の表示結果として予め定められた特定表示結果（例えば大当り図柄となる確定特別図柄や大当り組合せの確定飾り図柄など）が導出されたときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば大当り遊技状態など）に制御される遊技機（例えばパチンコ遊技機１など）であって、前記第１始動領域を遊技媒体が通過したにもかかわらず未だ前記第１開始条件が成立していない可変表示の保留記憶情報を所定の上限記憶数（例えば「４」など）の範囲内で記憶する第１保留記憶手段（例えば第１特図保留記憶部１５１Ａなど）と、前記第２始動領域を遊技媒体が通過したにもかかわらず未だ前記第２開始条件が成立していない可変表示の保留記憶情報を所定の上限記憶数（例えば「４」など）の範囲内で記憶する第２保留記憶手段（例えば第２特図保留記憶部１５１Ｂなど）と、前記第１開始条件または前記第２開始条件が成立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を、識別情報の表示結果が導出される以前に決定する事前決定手段（例えばステップＳ２３９の処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ１００のＣＰＵ１０３など）と、前記事前決定手段により前記特定遊技状態に制御すると決定されたときに、第１特定遊技状態（例えば大当り種別が「第１大当り」である場合の大当り遊技状態など）と、該第１特定遊技状態よりも遊技者にとって有利な第２特定遊技状態（例えば大当り種別が「第２大当り」である場合の大当り遊技状態など）を含む複数種類の特定遊技状態のうちいずれに制御するかを決定する特定遊技状態決定手段（例えばステップＳ２４２の処理を実行するＣＰＵ１０３など）と、前記事前決定手段の決定結果に基づいて、識別情報の可変表示時間（例えば特図変動時間など）を決定する可変表示時間決定手段（例えばステップＳ１１１の変動パターン設定処理を実行するＣＰＵ１０３など）と、前記第１可変表示手段による識別情報の可変表示よりも、前記第２可変表示手段によ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（例えばステップＳ２３１、Ｓ２３５の処理を実行した後にステップＳ１１１～Ｓ１１３の処理を実行するＣＰＵ１０３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有利制御期間において、前記第２始動領域を遊技媒体が通過しやすい有利遊技状態に制御する有利遊技状態制御手段（例えばステップＳ３６２の処理を実行した後、図１７（Ａ）に示す普通図柄プロセス処理を実行するＣＰＵ１０３など）と、前記事前決定手段の決定結果と前記可変表示時間決定手段の決定結果とに基づいて、所定の演出を実行する演出実行手段（例えば演出制御用ＣＰＵ１２０や画像表示装置９など）とを備え、前記特定遊技状態決定手段は、前記第２始動領域を遊技媒体が通過したことに基づいて前記事前決定手段が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始動領域を遊技媒体が通過したことに基づいて前記事前決定手段が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１特定遊技状態に決定するか、または、前記第１特定遊技状態には決定せず（例えばステップＳ２４２にて図７（Ｂ）に示すような決定割合で大当り種別を決定する部分など）、前記可変表示時間決定手段は、前記有利遊技状態において、前記第１可変表示手段による識別情報の可変表示時間を、前記第２保留記憶手段における保留記憶情報の記憶数が所定数以上であるときの前記第２可変表示手段による識別情報の可変表示時間よりも長い特定時間に決定し（例えばステップＳ２５２にて変動特図指定バッファ値が「１」であり、図９（Ａ）に示す時短中第２特図保留記憶なしの場合に、変動パターンＰＢ２－２に決定しない部分や、ステップＳ２５３にて変動特図指定バッファ値が「１」であり、図９（Ｂ）に示す時短中第２特図保留記憶なしの場合に、変動パターンＰＢ１－１に決定

する部分など)、前記遊技領域には、遊技者が遊技媒体を所定の強度で打ち分けて発射可能な第1領域(例えば左遊技領域7Aなど)と第2領域(例えば右遊技領域7Bなど)とが設けられ、前記第2始動領域は、前記第2領域へ向けて発射(例えば右打ち)された遊技媒体が高い割合で通過する位置に設けられ、前記演出実行手段は、前記可変表示時間決定手段により決定された前記特定時間の識別情報の可変表示が実行されているときに、前記第2始動領域を通過するように遊技媒体の発射を促す特定演出(例えば演出画像MS1や演出画像MT1の表示による右打ち促進演出など)を実行する特定演出実行手段(例えばステップS608の処理に基づきステップS458の処理を実行する演出制御用CPU120など)を含む。

【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】

このような構成によれば、第2始動領域を遊技媒体が通過しやすい有利遊技状態において、第1可変表示手段による識別情報の可変表示時間が特定時間に決定されたことに基づいて、第2始動領域を通過するように遊技媒体の発射を促す特定演出が実行される。こうして、第1可変表示手段による識別情報の可変表示が実行されないようにすることで、第2特定遊技状態よりも遊技者にとって不利な第1特定遊技状態となる可能性を低下させ、遊技の興趣を向上させることができる。