

【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2013-176598(P2013-176598A)

【公開日】平成25年9月9日(2013.9.9)

【年通号数】公開・登録公報2013-049

【出願番号】特願2013-101737(P2013-101737)

【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】

第1始動条件の成立に応じて複数種類の第1識別情報を変動表示させ、表示結果を導出する第1変動表示装置と、第2始動条件の成立に応じて複数種類の第2識別情報を変動表示させ、表示結果を導出する第2変動表示装置と、のいずれかに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移行させる遊技機であって、

前記第1変動表示装置における第1識別情報の変動表示および前記第2変動表示装置における第2識別情報の変動表示に対応した演出用識別情報の変動表示を行う演出用変動表示手段と、

前記第1始動条件または前記第2始動条件が成立したときに、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、演出用識別情報の変動パターンを決定するための変動決定用乱数とを抽出する抽出手段と、

前記第1始動条件が成立したにもかかわらず未だ開始されていない変動表示と前記第2始動条件が成立したにもかかわらず未だ開始されていない変動表示について、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変動決定用乱数とを保留記憶として記憶する保留記憶手段と、

変動表示を開始させるときに、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、変動表示を開始させる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変動決定用乱数の値と、複数種類の変動パターンに対応した判定値とともにとづいて、演出用識別情報の変動パターンを決定する変動パターン決定手段と、

前記変動パターン決定手段の決定結果にもとづいて、演出用識別情報の変動表示を実行する変動実行手段と、

少なくとも前記第1始動条件が成立したとき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と前記変動決定用乱数の値とともにとづいて、当該第1始動条件にもとづく対象変動表示が開始される以前に、特定演出を実行可能である特定演出実行手段とを備え、

前記複数種類の変動パターンは、リーチ表示態様が出現しない非リーチ変動パターンと

、前記リーチ表示態様が出現し変動表示の開始から終了までに所定時間を要するノーマルリーチ変動パターンと、前記リーチ表示態様が出現し変動表示の開始から終了までに前記所定時間より長い時間を要するスーパーリーチ変動パターンと、を含み、

前記スーパーリーチ変動パターンに対応した判定値のうちの少なくとも一部は、変動表示を開始する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、

前記非リーチ変動パターンおよび前記ノーマルリーチ変動パターンに対応した判定値は、変動表示を開始する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、

前記非リーチ変動パターンは、演出用識別情報の変動表示の開始から終了までの時間が短い短縮用変動パターンを含み、

前記変動パターン決定手段は、変動表示を開始させる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、前記短縮用変動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変動パターンを決定し、

前記特定演出実行手段は、前記対象変動表示が開始される以前に実行される変動表示について、前記第1始動条件が成立したときに抽出された前記変動決定用乱数の値が少なくとも前記同一判定値と合致するときに、前記特定演出の実行を制限可能である、

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】0005

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0005】

しかしながら、特許文献1のパチンコ遊技機では、特図ゲームが退屈に感じられてしまうという問題がある。

#### 【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0006

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正4】

【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】

本発明は、遊技者の期待感を減退させない遊技機を提供することを目的とする。

#### 【手続補正5】

【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】

上記目的を達成するため、本発明にかかる遊技機は、

第1始動条件（始動入賞口14aへの遊技球の入賞）の成立に応じて複数種類の第1識

別情報を変動表示させ、表示結果を導出する第1変動表示装置（特別図柄表示器10a）と、第2始動条件（始動入賞口14bへの遊技球の入賞）の成立に応じて複数種類の第2識別情報を変動表示させ、表示結果を導出する第2変動表示装置（特別図柄表示器10b）と、のいずれかに特定表示結果（大当たり）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（大当たり遊技状態）に移行させる遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

前記第1変動表示装置における第1識別情報の変動表示および前記第2変動表示装置における第2識別情報の変動表示に対応した演出用識別情報の変動表示を行う演出用変動表示手段（可変表示装置9）と、

前記第1始動条件または前記第2始動条件が成立したときに、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、演出用識別情報の変動パターンを決定するための変動決定用乱数とを抽出する抽出手段と、

前記第1始動条件が成立したにもかかわらず未だ開始されていない変動表示と前記第2始動条件が成立したにもかかわらず未だ開始されていない変動表示について、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変動決定用乱数とを保留記憶として記憶する保留記憶手段（RAM55の保留記憶バッファ）と、

変動表示を開始させるときに、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以前に決定する事前決定手段（CPU56）と、

前記事前決定手段の決定結果と、変動表示を開始させる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変動決定用乱数の値と、複数種類の変動パターンに対応した判定値とともにとづいて、演出用識別情報の変動パターンを決定する変動パターン決定手段（CPU56（図4））と、

前記変動パターン決定手段の決定結果にもとづいて、演出用識別情報の変動表示（飾り図柄の変動表示）を実行する変動実行手段（表示制御基板80の表示制御用CPU）と、

少なくとも前記第1始動条件が成立したとき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と前記変動決定用乱数の値とともにとづいて、当該第1始動条件の成立にもとづく対象変動表示が開始される以前に、特定演出を実行可能である特定演出実行手段（表示制御基板80の表示制御用CPU）とを備え、

前記複数種類の変動パターンは、リーチ表示態様が出現しない非リーチ変動パターンと、前記リーチ表示態様が出現し変動表示の開始から終了までに所定時間を要するノーマルリーチ変動パターンと、前記リーチ表示態様が出現し変動表示の開始から終了までに前記所定時間より長い時間を要するスーパーリーチ変動パターンと、を含み、

前記スーパーリーチ変動パターンに対応した判定値のうちの少なくとも一部は、変動表示を開始する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（スーパーリーチハズレの種別を選択する乱数の範囲は、保留記憶数が2以下のときも3以上のときも同じ（図4））、

前記非リーチ変動パターンおよび前記ノーマルリーチ変動パターンに対応した判定値は、変動表示を開始する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（非リーチハズレ、ノーマルリーチハズレの種別を選択する乱数の範囲は、保留記憶数が2以下のときと3以上のときとで異なる（図4））、

前記非リーチ変動パターンは、演出用識別情報の変動表示の開始から終了までの時間が短い短縮用変動パターンを含み、

前記変動パターン決定手段は、変動表示を開始させる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、前記短縮用変動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変動パターンを決定し、

前記特定演出実行手段は、前記対象変動表示が開始される以前に実行される変動表示について、前記第1始動条件が成立したときに抽出された前記変動決定用乱数の値が少なくとも前記同一判定値と合致するときに、前記特定演出の実行を制限可能である（ノーマルリーチハズレ、スーパーリーチハズレ、確率変動大当たり、確変潜伏大当たり、時短大当たりの変動パターンが保留記憶されているときには、先読み予告を実行しない）、

ことを特徴とする。

上記遊技機において、

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。

上記遊技機において、

前記変動表示を行う遊技状態として、所定遊技状態（確率変動状態でない時短状態）と、該所定遊技状態と前記始動条件の成立状況が共通する遊技状態であって該所定遊技状態よりも前記特定遊技状態に移行されやすい特別遊技状態（確率変動状態）と、を含む複数種類の遊技状態のうちの何れかの遊技状態に制御する遊技状態制御手段（確率変動大当たり、確変潜伏大当たりが発生すると、第1大当たり遊技状態の終了後に確率変動状態に制御し、時短大当たりが発生すると、第1大当たり遊技状態の終了後に確率変動状態でない時短状態に制御：CPU56）と、

前記演出用変動表示手段において実行される演出のモードを、遊技状態が前記所定遊技状態と前記特別遊技状態の何れに制御されているかが特定不能であるとともに該特別遊技状態に制御されていることの期待度が通常モード（通常モード）よりも高い特別モード（確変潜伏モード）を含む複数種類のモードのうちの何れかに制御する手段であって、少なくとも特別移行条件が成立したことに基づいて前記特別モードに制御するモード制御手段（表示制御基板80の表示制御用CPU（図6（a）～（c）））とを備え、

前記モード制御手段は、

前記特別モードに制御されているときにおいて予め定められた転落条件が成立したときに、前記通常モードにモードを制御する転落制御手段（転落抽選に当選すると、通常モードに制御：表示制御基板80の表示制御用CPU（図6（b）））と、

前記転落制御手段により前記通常モードに制御された後に前記特別移行条件とは異なる予め定められた昇格条件が成立したときに、前記特別モードにモードを制御する昇格制御手段（昇格抽選に当選すると、確変潜伏モードに制御：表示制御基板80の表示制御用CPU（図6（c）））とを備え、

前記特別モードは、前記特別遊技状態に制御されていることの期待度が互いに異なる複数種類の特別モード（確変潜伏（高）モード、確変潜伏（中）モード、確変潜伏（低）モード）を含み、

前記昇格制御手段は、前記複数種類の特別モードのうちで前記転落制御手段により前記通常モードに制御される直前に制御されていた特別モード、または該直前に制御されていた特別モードよりも前記特別遊技状態に制御されていることの期待度が高い特別モードに制御する（転落前が確変潜伏（高）モードであれば確変潜伏（高）モードのみに制御可能、転落前が確変潜伏（中）モードであれば確変潜伏（中）モードまたは確変潜伏（高）モードにのみ制御可能、転落前が確変潜伏（低）モードであれば確変潜伏（低）モード、確変潜伏（中）モード、確変潜伏（高）モードの何れにも制御可能（図6（c）））。

【手続補正6】

【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】

上記遊技機では、事前決定手段の決定に基づいて特定遊技状態に移行させる旨が決定されると、これに基づいて遊技者にとって有利な特定遊技状態に遊技状態が制御されるが、さらに特別遊技状態に制御されているときには、所定遊技状態に制御されているときよりも特定遊技状態に移行されやすくなる。ここで、演出用変動表示手段には、事前決定手段の決定結果に応じた表示結果が導出されるが、特別モードにおいては、特別遊技状態に制御されているか否かを特定することはできないものとなっている。