

【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3月6日(2014.3.6)

【公開番号】特開2013-163114(P2013-163114A)

【公開日】平成25年8月22日(2013.8.22)

【年通号数】公開・登録公報2013-045

【出願番号】特願2013-114687(P2013-114687)

【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1月22日(2014.1.22)

【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開始条件の成立に基づいて、各々を識別可能な複数種類の第 1 識別情報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開始条件の成立に基づいて、各々を識別可能な複数種類の第 2 識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する第 2 可変表示手段と、を備え、前記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、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御し、前記特定遊技状態が終了した後に遊技状態を通常確率状態または前記特定表示結果となる確率が当該通常確率状態よりも高い高確率状態に制御可能な遊技機であって、

前記第 1 可変表示手段における第 1 識別情報の可変表示および前記第 2 可変表示手段における第 2 識別情報の可変表示に対応した演出用識別情報の可変表示を行う演出用可変表示手段と、

前記特定遊技状態に制御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を乱数回路によって生成する特定遊技状態決定用乱数生成手段と、

前記高確率状態に制御させるか否かを決定するための高確率状態決定用乱数をソフトウェアによって生成する高確率状態決定用乱数生成手段と、

演出用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を生成する可変表示決定用乱数生成手段と、

前記第 1 始動領域または前記第 2 始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記特定遊技状態決定用乱数と前記高確率状態決定用乱数と前記可変表示決定用乱数とを抽出する抽出手段と、

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高確率状態決定用乱数と前記可変表示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、

前記特定遊技状態に制御するか否かを前記特定遊技状態決定用乱数を用いて決定するとともに、前記高確率状態に制御するか否かを前記高確率状態決定用乱数を用いて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、演出用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、演出用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、前記第1始動領域または前記第2始動領域を遊技媒体が通過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にもとづいて、前記特定遊技状態に制御させ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、前記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、演出用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制御させ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、を備え、

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、リーチ状態が成立しない可変表示パターンであり、前記特定可変表示パターンと比較して演出用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にもとづいて短縮条件が成立している場合には、該短縮条件が成立していない場合と比較して、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。

【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】

この発明は、上記実情に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣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】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

上記目的を達成するため、本願の請求項1に記載の遊技機は、遊技領域に設けられた第1始動領域（例えば普通入賞球装置が形成する第1始動入賞口13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に基づいて、各々を識別可能な複数種類の第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特別図柄表示器8aなど）と、遊技

領域に設けられた第2始動領域（例えば普通入賞球装置が形成する第2始動入賞口14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開始条件の成立に基づいて、各々を識別可能な複数種類の第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特別図柄表示器8bなど）と、を備え、前記表示結果が予め定められた特定表示結果（例えば大当り図柄や大当り組合せの最終停止図柄など）となったときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば大当り状態など）に制御し、前記特定遊技状態が終了した後に遊技状態を通常確率状態または前記特定表示結果となる確率が当該通常確率状態よりも高い高確率状態（例えば確変状態など）に制御可能な遊技機であって、

前記第1可変表示手段における第1識別情報の可変表示および前記第2可変表示手段における第2識別情報の可変表示に対応した演出用識別情報の可変表示を行う演出用可変表示手段（例えば演出表示装置9など）と、

前記特定遊技状態に制御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（例えば図表示結果決定用の乱数値MR1など）を乱数回路によって生成する特定遊技状態決定用乱数生成手段と、

前記高確率状態に制御させるか否かを決定するための高確率状態決定用乱数（例えば大当り種別決定用の乱数値MR2など）をソフトウェアによって生成する高確率状態決定用乱数生成手段と、

演出用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MR3など）を生成する可変表示決定用乱数生成手段と、

前記第1始動領域または前記第2始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記特定遊技状態決定用乱数と前記高確率状態決定用乱数と前記可変表示決定用乱数とを抽出する抽出手段と、

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高確率状態決定用乱数と前記可変表示決定用乱数とを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、

前記特定遊技状態に制御するか否かを前記特定遊技状態決定用乱数を用いて決定するとともに（例えばCPU56がステップS240の処理を実行する部分など）、前記高確率状態に制御するか否かを前記高確率状態決定用乱数を用いて決定する（例えばCPU56がステップS244の処理を実行する部分など）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、演出用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CPU56がステップS111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、演出用識別情報の可変表示を実行する可変表示実行手段（例えば演出制御用CPU101がステップS162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による決定前に、前記第1始動領域または前記第2始動領域を遊技媒体が通過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にもとづいて、前記特定遊技状態に制御させ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、前記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、演出用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（例えばスーパーリーチを伴う変動パターンなど）となるか否かを判定する始動判定手段（例えばCPU56がステップS221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制御させ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（例えば演出制御用CPU101がスーパーリーチとなることを示す演出を実行する部分など）と、を備

え、

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（例えばスーパーリーチの可変表示については保留数に関わらず共通範囲であるなど）、

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（スーパ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が含まれる変動パターン種別には、通常用か短縮用かに応じて異なる決定値が割り当てられていることなど）、

前記非特定可変表示パターンは、リーチ状態が成立しない可変表示パターンであり、前記特定可変表示パターンと比較して演出用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（例えばPA1-2など）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にもとづいて短縮条件が成立している場合には、該短縮条件が成立していない場合と比較して、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（例えば図12（D）に示すハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）132Dにおける決定値（MR3）など）を用いて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（例えば乱数値MR3が「230」～「251」の範囲内であれば、特定パターン共通範囲の範囲内であると判定するなど）、ことを特徴とする。

この構成によれば、遊技興趣を向上させることができる。