

【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7月12日 (2012.7.12)

【公開番号】特開2010-115447(P2010-115447A)

【公開日】平成22年5月27日 (2010.5.27)

【年通号数】公開・登録公報2010-021

【出願番号】特願2008-292832(P2008-292832)

【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24年5月29日 (2012.5.29)

【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こと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こと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、前記第 1 可変表示手段と前記第 2 可変表示手段とはいずれか一方ずつ可変表示を行うものであり、前記第 1 可変表示手段における前記第 1 識別情報または前記第 2 可変表示手段における前記第 2 識別情報の可変表示の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、さらに前記表示結果が前記特定表示結果のうちで予め定められた特別表示結果となったときに、前記特定遊技状態が終了した後に前記特定表示結果となる確率が通常確率状態よりも向上する高確率状態に制御可能な遊技機であって、

前記遊技媒体が前記第 1 始動領域を通過したときに、前記特定遊技状態に制御し、かつ前記高確率状態に制御するか否かを特定するための情報を所定の上限数の範囲内で第 1 保留記憶情報として記憶し、前記遊技媒体が前記第 2 始動領域を通過したときに、前記特定遊技状態に制御し、かつ前記高確率状態に制御するか否かを特定するための情報を所定の上限数の範囲内で第 2 保留記憶情報として記憶する保留記憶手段と、

前記通常確率状態において、前記第 1 保留記憶情報が前記特定遊技状態に制御し、かつ前記高確率状態に制御することを示しているか否かを判定するための通常時判定用データと、前記高確率状態において、前記第 1 保留記憶情報が前記特定遊技状態に制御し、かつ前記高確率状態に制御することを示しているか否かを判定するための高確時判定用データと、を記憶する判定用データ記憶手段と、

前記特定遊技状態に制御されておらず、かつ前記第 1 可変表示手段及び前記第 2 可変表示手段において前記第 1 識別情報及び前記第 2 識別情報の可変表示が実行されていないときに、前記保留記憶手段が記憶する前記第 1 保留記憶情報に基づいて前記第 1 可変表示手段における前記第 1 識別情報の可変表示を制御し、または前記第 2 保留記憶情報に基づいて前記第 2 可変表示手段における前記第 2 識別情報の可変表示を制御し、前記第 2 保留記憶情報に基づく前記第 2 可変表示手段における前記第 2 識別情報の可変表示を、前記第 1

保留記憶情報に基づく前記第 1 可変表示手段における前記第 1 識別情報の可変表示より優先して実行する可変表示制御実行手段と、

前記通常時判定用データによれば前記特定遊技状態に制御し、かつ前記高確率状態に制御すると判定されるが、前記高確時判定用データによれば前記特定遊技状態に制御しないと判定される前記第 1 保留記憶情報があるときに、当該第 1 保留記憶情報に対応する可変表示より以前に終了する可変表示において、当該第 1 保留記憶情報が記憶されていることを示す予告演出を実行する予告演出実行手段と、

を備え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】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

上記目的を達成するため、本発明の請求項 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 6 A が形成する第 1 始動入賞口）を遊技媒体（例えば遊技球）が通過したこと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）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（第 1 特別図柄表示装置 4 A）と、遊技領域に設けられた第 2 始動領域（例えば普通可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口）を遊技媒体が通過したこと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）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 4 B）と、を備え、前記第 1 可変表示手段と前記第 2 可変表示手段とはいずれか一方ずつ可変表示を行うものであり、前記第 1 可変表示手段における前記第 1 識別情報または前記第 2 可変表示手段における前記第 2 識別情報の可変表示の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）となったときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば大当り遊技状態）に制御し、さらに前記表示結果が前記特定表示結果のうちで予め定められた特別表示結果となったときに、前記特定遊技状態が終了した後に前記特定表示結果となる確率が通常確率状態よりも向上する高確率状態（例えば確変状態）に制御可能な遊技機であって、前記遊技媒体が前記第 1 始動領域を通過したときに、前記特定遊技状態に制御し、かつ前記高確率状態に制御するか否かを特定するための情報（例えば、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 や、大当り種別判定用の乱数値 M R 2 - 1 など）を所定の上限数の範囲内で第 1 保留記憶情報として記憶し、前記遊技媒体が前記第 2 始動領域を通過したときに、前記特定遊技状態に制御し、かつ前記高確率状態に制御するか否かを特定するための情報を所定の上限数の範囲内で第 2 保留記憶情報として記憶する保留記憶手段（例えば C P U 1 0 3 がステップ S 1 0 0 の処理を実行する部分や第 1 特図保留記憶部 1 5 1 A や第 2 特図保留記憶部 1 5 1 B など）と、前記通常確率状態において、前記第 1 保留記憶情報が前記特定遊技状態に制御し、かつ前記高確率状態に制御することを示しているか否かを判定するための通常時判定用データ（例えば第 1 特図表示結果判定用テーブル 1 3 0 A のうち確変フラグがオフ状態のときの判定値データや、大当り種別判定テーブル 1 3 1）と、前記高確率状態において、前記第 1 保留記憶情報が前記特定遊技状態に制御し、かつ前記高確率状態に制御することを示しているか否かを判定するための高確時判定用データ（例えば第 1 特図表示結果判定用テーブル 1 3 0 A のうち確変フラグがオン状態のときの判定値データや、大当り種別判定テーブル 1 3 1）と、を記憶する判定用データ記憶手段（例えば R O M 1 0 1 など）と、前記特定遊技状態に制御されておらず、かつ前記第 1 可変表示手段及び前記第 2 可変表示手段において前記第 1 識別情報及び前記第 2 識別情報の可変表示が実行されていないときに、前記保留記憶手段が記憶する前記第 1 保留記憶情報に基づいて前記第 1 可変表示手段における前記第 1 識別情報の可変表示を制御し、または前記第 2 保留記憶情報に基づいて前記第 2 可変表示手段における前記第 2 識別情報の可変表示を制御し、前記第 2 保留記憶情報に基づく前記第 2 可変表示手段における前記第 2 識別情報の可変表示を、前記第 1 保留記憶情

報に基づく前記第1可変表示手段における前記第1識別情報の可変表示より優先して実行する可変表示制御実行手段（例えばCPU103がステップS110～S113の処理を実行する部分）と、前記通常時判定用データによれば前記特定遊技状態に制御し、かつ前記高確率状態に制御すると判定されるが、前記高確時判定用データによれば前記特定遊技状態に制御しないと判定される前記第1保留記憶情報があるときに（例えば、特図表示結果判定用の乱数値MR1が「8」であって、大当り種別判定用の乱数値MR2-1が「11」～「20」のいずれかである場合）、当該第1保留記憶情報に対応する可変表示より以前に終了する可変表示において、当該第1保留記憶情報が記憶されていることを示す予告演出を実行する予告演出実行手段（例えば演出制御CPU120がステップS154及びS155にてYesと判定したときにステップS156の処理で第1保留表示（星型）増加更新設定を実行し、また、演出制御CPU120がステップS573及びS575にてYesと判定したときにステップS579～S585の処理を実行し、ステップ162の処理で図52に示すような第1保留表示をしたり予告演出を実行する部分）と、を備えることを特徴とする。請求項1に記載の遊技機においては、第1保留記憶情報に通常状態においてのみ前記特定遊技状態に制御し、その後前記高確率状態に制御すると判定されるものがあることを予告できるようになる。

【手続補正3】

【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】

例えば、前記予告演出実行手段は、前記予告演出として、遊技者に前記遊技媒体の前記遊技領域への送出手続の停止を促す演出を実行する（例えば演出制御CPU120が図52（C）、（F）に示すような予告演出を実行する）。この遊技機においては、遊技者がどのように遊技をすればよいか分かりやすくなる。

【手続補正4】

【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】

例えば、前記予告演出実行手段が実行する予告演出を複数種類から決定する予告演出決定手段（例えば演出制御CPU120がステップS575～S584の処理を実行する部分）と、をさらに備え、前記予告演出決定手段は、前記予告演出の対象となる前記第1保留記憶情報が示す内容に応じて前記予告演出の決定割合が異なるように設定された選択用データ（例えば第1予告パターン種別判定テーブル170Aや第2予告パターン種別判定テーブル170B）を用いて決定する。この遊技機においては、特定遊技状態のうち、いずれとなるかが示唆されるので、演出効果が向上する。

【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】

例えば、前記第1可変表示手段における前記第1識別情報及び前記第2可変表示手段における前記第2識別情報の可変表示に連動して装飾識別情報（例えば飾り図柄）の可変表示を行う可変表示装置（例えば画像表示装置5）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、前記可変表示装置における前記装飾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抽出する乱数抽出手段（例えばCP

U 1 0 3 がステップ S 2 0 4 または S 2 1 3 の処理を実行する部分)と、前記可変表示決定用乱数と、複数種類の可変表示パターンに対して判定値が割り当てられた判定値データ(例えば大当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 3 A ~ 1 3 3 C、非リーチハズレ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 4 A、リーチハズレ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 4 B など)と、を用いて前記装飾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 C P U 1 0 3 がステップ S 2 7 2 ~ S 2 7 6 の処理を実行する部分)と、前記可変表示パターン決定手段の決定結果に基づいて、前記可変表示装置における前記装飾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 C P U 1 2 0 がステップ S 1 6 2 の処理を実行する部分)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ことに基づいて、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と前記判定値データとを用いて前記装飾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の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(例えば C P U 1 0 3 がステップ S 3 4 3 ~ S 3 4 5 の処理を実行する部分やステップ S 3 6 1 ~ S 3 6 3 の処理を実行する部分)と、前記始動判定手段によって前記特定の可変表示パターンとなると判定されたことに基づいて、当該特定の可変表示パターンとなると判定された前記装飾識別情報の可変表示を開始する以前に終了する可変表示において、前記特定の可変表示パターンとなることを報知する演出を実行可能である報知実行手段(例えば演出制御 C P U 1 2 0 が入賞時変動パターン通知コマンドを受信したことに基づいて、図 7 1 に示すようなスーパーリーチ予告演出画面を表示する部分)と、を備え、前記判定値データは、前記特定の可変表示パターンに対しては、前記保留記憶手段が記憶する前記第 1 保留記憶情報及び前記第 2 保留記憶情報の数にかかわらず、共通の判定値が割り当てられ(例えばリーチハズレ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 4 B において、スーパーリーチとなることに対応したスーパー C A 2 - 3 ~ スーパー C B 2 - 2 の変動パターン種別に対する判定値は合計保留記憶数によらず「2 0 1」~「2 4 1」で共通である)、前記特定の可変表示パターン以外の可変表示パターンに対しては、前記保留記憶手段が記憶する前記第 1 保留記憶情報及び前記第 2 保留記憶情報の数に応じて異なる判定値が割り当てられている(例えばリーチハズレ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 4 B においてノーマル C A 2 - 1 とノーマル C A 2 - 2 の変動パターン種別に対する判定値の割り当てが異なっている)。この遊技機においては、保留記憶情報の数によらず特定の可変表示パターンの先読みを行うことができる。また、特定の可変表示パターン以外においては、保留記憶情報の数によって決定割合を異ならせることができる。

【**手続補正 6**】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 3

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 3】

例えば、前記予告演出実行手段により前記予告演出が実行されてから、当該予告演出に対応する前記特定遊技状態が終了するまで、新たな前記第 1 保留記憶情報に基づく予告演出の実行を禁止する予告演出禁止手段(例えば演出制御 C P U 1 2 0 がステップ S 5 2 1、S 5 7 1、S 5 8 6 の処理を実行する部分)をさらに備える。この遊技機においては、予告演出が行われた後、特定遊技状態が終了するまで新たな予告演出の実行を禁止することで、演出の重複や不整合を確実に防止することができる。また、高確率状態が続くこと(確変大当りが連続すること)を示す予告演出を禁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】0 0 1 4

【補正方法】変更

【補正の内容】

【 0 0 1 4 】

例えば、前記可変表示装置において実行される演出として、識別情報の可変表示パターンを決定する演出決定手段（例えば、CPU 103がステップS 2 6 2、S 2 6 4、S 2 7 0、S 2 7 1～S 2 7 6の処理を実行する部分）をさらに備え、前記演出決定手段は、前記可変表示パターンの態様に基づいて分類された複数種類の可変表示パターン種別のうち、いずれの可変表示パターン種別に属する可変表示パターンを実行するかを決定する第1段階パターン決定手段（例えば、CPU 103がステップS 2 6 2、S 2 6 4、S 2 7 0、S 2 7 1～S 2 7 3の処理を実行する部分）と、前記第1段階パターン決定手段により決定された可変表示パターン種別に含まれる可変表示パターンの中から、前記演出実行手段が実行する可変表示パターンを決定する第2段階パターン決定手段（例えば、CPU 103がステップS 2 7 4～S 2 7 6の処理を実行する部分）と、を含む。この遊技機においては、可変表示パターンを2段階で決定することで、可変表示パターン種別及び可変表示パターンの増加や出現率の調整が容易になり、可変表示パターンの多種多様化を容易に実現させることができる。

【 手 続 補 正 8 】

【 補 正 対 象 書 類 名 】 明 細 書

【 補 正 対 象 項 目 名 】 0 0 1 5

【 補 正 方 法 】 変 更

【 補 正 の 内 容 】

【 0 0 1 5 】

例えば、前記予告演出決定手段は、前記予告演出の態様に基づいて分類された複数種類の予告演出種別のうち、いずれの予告演出種別に属する予告演出を実行するかを決定する第1段階予告決定手段（例えば演出制御CPU 120がステップS 5 7 7～S 5 8 0の処理を実行する部分）と、前記第1段階予告決定手段により決定された予告演出種別に含まれる予告演出の中から、前記予告演出実行手段が実行する予告演出を決定する第2段階予告決定手段（例えば演出制御CPU 120がステップS 5 8 2～S 5 8 4の処理を実行する部分）と、を含む。この遊技機においては、予告演出を2段階で決定するので、予告演出種別及び予告演出の増加や出現率の調整が容易になり、予告演出の多種多様化を容易に実現させることができる。