

【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23年5月19日(2011.5.19)

【公開番号】特開2010-94557(P2010-94557A)

【公開日】平成22年4月30日(2010.4.30)

【年通号数】公開・登録公報2010-017

【出願番号】特願2010-22328(P2010-22328)

【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23年3月31日(2011.3.31)

【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】

各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な変動表示手段を有し、該変動表示手段において予め定められた特定の表示態様の表示結果を導出表示した後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、

前記表示結果を決定するために用いる保留データを記憶する保留記憶手段と、

該保留記憶手段に記憶されている保留データを用いて、前記表示結果を前記特定の表示態様とするか否かを該表示結果を導出表示する以前に決定する事前決定手段と、

前記識別情報の変動表示において予め定められた特定演出を行なわない通常変動パターンと、該通常変動パターンよりも実行される変動表示の実行時間が長い変動パターンであって、前記識別情報の変動表示において前記特定演出を行なう特定変動パターンと、を含む複数種類の変動パターンを記憶する変動パターン記憶手段と、

前記事前決定手段の決定結果に従って、前記通常変動パターンのみを選択可能な通常選択テーブルと、前記特定変動パターンのみを選択可能な特定選択テーブルとを含む複数種類の変動パターン選択テーブルのうちいずれかに決定し、該決定した変動パターン選択テーブルを用いて前記変動パターン記憶手段に記憶されている変動パターンのうちから変動パターンを選択する変動パターン選択手段と、

前記変動パターン選択手段の選択した変動パターンに基づき、前記変動表示手段に、前記識別情報の変動表示を行なわせた後、前記事前決定手段の決定結果に対応する表示結果を導出表示させるとともに、当該変動パターンが前記特定変動パターンであるときには、該変動表示において前記特定演出を実行させる変動表示制御手段と、を含み、

前記変動パターン選択手段は、

前記事前決定手段が前記特定の表示態様とすると決定したときに、前記特定選択テーブルに決定し、前記特定変動パターンを選択する特定時特定変動パターン選択手段と、

前記事前決定手段が前記特定の表示態様としないと決定したときであって、前記保留記憶手段に記憶されている保留データの数が所定数以上であって当該所定数より大きい特定数未満のときに、第 1 の確率で前記特定選択テーブルに決定し、前記特定変動パターンを選択する通常時特定変動パターン選択手段と、

前記事前決定手段が前記特定の表示態様としないと決定したときであって、前記保留記憶手段に記憶されている保留データの数が前記所定数未満のときに、前記第 1 の確率よ

りも高い第2の確率で前記特定選択テーブルに決定し、前記特定変動パターンを選択する保留少数時特定変動パターン選択手段と、

前記事前決定手段が前記特定の表示態様としないときであって、前記保留記憶手段に記憶されている保留データの数が前記特定数以上のときに、前記第1の確率よりも低い第3の確率で前記特定選択テーブルに決定し、前記特定変動パターンを選択する保留多数時特定変動パターン選択手段と、を含み、

前記変動パターン記憶手段は、前記特定変動パターンとして、第1の特定演出を行なう第1の特定変動パターンと、第2の特定演出を行なう第2の特定変動パターンとを記憶し、

前記変動パターン選択手段は、

前記事前決定手段が前記特定の表示態様とすると決定したときには、前記特定の表示態様としないときよりも、前記特定変動パターンとして前記第2の特定変動パターンとなる確率が高くなるように選択し、

前記保留記憶手段に記憶されている保留データの数に関わらず前記第2の特定演出がほぼ等しい確率で実行されるように、前記保留少数時特定変動パターン選択手段は前記通常時特定変動パターン選択手段よりも、前記特定変動パターンとして前記第1の特定変動パターンとなる確率が高くなるように選択し、かつ前記保留多数時特定変動パターン選択手段は前記通常時特定変動パターン選択手段よりも、前記特定変動パターンとして前記第1の特定変動パターンとなる確率が低くなるように選択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】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

(1) 各々が識別可能な複数種類の識別情報(たとえば、特別図柄)を変動表示可能な変動表示手段(たとえば、変動表示装置9)を有し、該変動表示手段において予め定められた特定の表示態様(たとえば、大当り図柄の組合せ)の表示結果を導出表示した後に遊技者にとって有利な特定遊技状態(たとえば、大当り遊技状態)に制御される遊技機(たとえば、パチンコ遊技機1)であって、

前記表示結果を決定するために用いる保留データ(たとえば、始動入賞記憶データ)を記憶する保留記憶手段(たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ53のRAM55)と、

該保留記憶手段に記憶されている保留データを用いて、前記表示結果を前記特定の表示態様とするか否かを該表示結果を導出表示する以前に決定する事前決定手段(たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ53、S153)と、

前記識別情報の変動表示において予め定められた特定演出(たとえば、リーチ演出)を行なわない通常変動パターン(たとえば、通常変動の変動パターン)と、該通常変動パターンよりも実行される変動表示の実行時間が長い変動パターンであって、前記識別情報の変動表示において前記特定演出を行なう特定変動パターン(たとえば、ノーマルリーチの変動パターン、および、スーパーリーチの変動パターン)と、を含む複数種類の変動パターンを記憶する変動パターン記憶手段(たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータのROM54)と、

前記事前決定手段の決定結果に従って、前記通常変動パターンのみを選択可能な通常選択テーブルと、前記特定変動パターンのみを選択可能な特定選択テーブルとを含む複数種類の変動パターン選択テーブルのうちいずれかに決定し、該決定した変動パターン選択テーブルを用いて前記変動パターン記憶手段に記憶されている変動パターンのうちから変動パターンを選択する変動パターン選択手段(たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ53、S176～S185、図14の変動パターン種別選択テーブル、および、図15の変動パターン振分テーブル参照)と、

前記変動パターン選択手段の選択した変動パターンに基づき、前記変動表示手段に、前記識別情報の変動表示を行なわせた後、前記事前決定手段の決定結果に対応する表示結果を導出表示させるとともに、当該変動パターンが前記特定変動パターンであるときには、該変動表示において前記特定演出を実行させる変動表示制御手段（たとえば、演出制御用マイクロコンピュータ 800、S505）と、を含み、

前記変動パターン選択手段は、

前記事前決定手段が前記特定の表示態様とすると決定したときに、前記特定選択テーブルに決定し、前記特定変動パターンを選択する特定時特定変動パターン選択手段と、

前記事前決定手段が前記特定の表示態様としないときであって、前記保留記憶手段に記憶されている保留データの数が所定数（たとえば、2）以上であって当該所定数より大きい特定数（たとえば、4）未満のときに、第1の確率（たとえば、リーチ判定用のランダムカウンタのカウント値が193～211の範囲の値である確率、すなわち、 $19/212$ の確率）で前記特定選択テーブルに決定し、前記特定変動パターンを選択する通常時特定変動パターン選択手段（たとえば、図13のリーチ振分テーブル2参照）と、

前記事前決定手段が前記特定の表示態様としないときであって、前記保留記憶手段に記憶されている保留データの数が前記所定数未満のときに、前記第1の確率よりも高い第2の確率（たとえば、リーチ判定用のランダムカウンタのカウント値が180～211の範囲の値である確率、すなわち、 $32/212$ の確率）で前記特定選択テーブルに決定し、前記特定変動パターンを選択する保留少数時特定演出決定手段（たとえば、図13のリーチ振分テーブル1参照）と、

前記事前決定手段が前記特定の表示態様としないときであって、前記保留記憶手段に記憶されている保留データの数が前記特定数以上のときに、前記第1の確率よりも低い第3の確率（たとえば、リーチ判定用のランダムカウンタのカウント値が200～211の範囲の値である確率、すなわち、 $12/212$ の確率）で前記特定選択テーブルに決定し、前記特定変動パターンを選択する保留多数時特定変動パターン選択手段（たとえば、図13のリーチ振分テーブル3参照）と、を含み、

前記変動パターン記憶手段は、前記特定変動パターンとして、第1の特定演出（たとえば、ノーマルリーチのリーチ演出）を行なう第1の特定変動パターン（たとえば、ノーマルリーチの変動パターン）と、第2の特定演出（たとえば、スーパーリーチのリーチ演出）を行なう第2の特定変動パターン（たとえば、スーパーリーチの変動パターン）とを記憶し、

前記変動パターン選択手段は、

前記事前決定手段が前記特定の表示態様とすると決定したときには、前記特定の表示態様としないときよりも、前記特定変動パターンとして前記第2の特定変動パターンとなる確率が高くなるように選択し（たとえば、大当たり決定時のスーパーリーチ決定確率：約90%、はずれ決定時のスーパーリーチ決定確率：約1%）、

前記保留記憶手段に記憶されている保留データの数に関わらず前記第2の特定演出がほぼ等しい確率で実行されるように、前記保留少数時特定変動パターン選択手段は前記通常時特定変動パターン選択手段よりも、前記特定変動パターンとして前記第1の特定変動パターンとなる確率が高くなるように選択し（たとえば、はずれ決定時かつ始動入賞記憶数2未満時のノーマルリーチ決定確率：約14%、はずれ決定時かつ始動入賞記憶数2以上時のノーマルリーチ決定確率：約8%）、かつ前記保留多数時特定変動パターン選択手段は前記通常時特定変動パターン選択手段よりも、前記特定変動パターンとして前記第1の特定変動パターンとなる確率が低くなるように選択する（たとえば、はずれ決定時かつ始動入賞記憶数4以上時のノーマルリーチ決定確率：約5%、はずれ決定時かつ始動入賞記憶数4未満時のノーマルリーチ決定確率：約8%）。

【手続補正3】

【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】

このような構成によれば、特定演出を行なう特定変動パターンの実行時間は、特定演出を行なわない通常変動パターンの実行時間よりも長い。また、保留データの数が所定数以上であって当該所定数より大きい特定数未満のときに、第1の確率で特定選択テーブルに決定し、特定変動パターンが選択され、保留データの数が所定数未満のときに、第1の確率よりも高い第2の確率で特定選択テーブルに決定し、特定変動パターンが選択され、保留データの数が特定数以上のときに、第1の確率よりも低い第3の確率で特定選択テーブルに決定し、特定変動パターンが選択される。さらに、特定の表示態様とすると決定したときには、特定の表示態様としないと決定したときに特定演出を実行することを決定したときよりも、特定変動パターンとして第2の特定変動パターンとなる確率が高くなるように選択される。また、保留データの数に関わらずほぼ等しい確率で第2の特定演出が実行されるように、保留少数時特定変動パターン選択手段によって、通常時特定変動パターン選択手段よりも、特定変動パターンとして第1の特定変動パターンとなる確率が高くなるように選択され、かつ保留多数時特定変動パターン選択手段によって、通常時特定変動パターン選択手段よりも、特定変動パターンとして第1の特定変動パターンとなる確率が低くなるように選択される。

## 【手続補正4】

## 【補正対象書類名】明細書

## 【補正対象項目名】0012

## 【補正方法】削除

## 【補正の内容】

## 【手続補正5】

## 【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】

これにより、特定演出を行なう特定変動パターンの実行時間は、特定演出を行なわない通常変動パターンの実行時間よりも長く、保留データの数が所定数未満のときに、所定数以上のときよりも、特定演出を実行することが決定される確率が向上される。このため、保留データの数が所定数未満の時には、実行時間が長い特定変動パターンが選択される確率が向上されるので、1回の変動表示の平均実行時間が長くなる。その結果、変動表示と変動表示の間に変動表示が行なわれない期間が生じ難くすることができる。また、保留データの数が所定数以上のときには、実行時間が長い特定変動パターンが選択される確率が低下されるので、1回の変動表示の平均実行時間が短くなる。その結果、保留データの消化を早めることができる。

## 【手続補正6】

## 【補正対象書類名】明細書

## 【補正対象項目名】0014

## 【補正方法】変更

## 【補正の内容】

## 【0014】

また、特定の表示態様とすると決定されるときに特定変動パターンとして第2の特定変動パターンが選択される確率が高くなり、第2の特定演出が行なわれることにより、遊技者の期待感をさらに向上させることができる。

## 【手続補正7】

## 【補正対象書類名】明細書

## 【補正対象項目名】0015

## 【補正方法】変更

## 【補正の内容】

## 【 0 0 1 5 】

また、保留データの数が所定数未満のときに、所定数以上のときよりも高い確率で、特定演出を実行することが決定されるようにし、保留データの数が特定数以上のときに、特定数未満のときよりも低い確率で、特定演出を実行することが決定されるようにしても、保留データの数に関わらず第2の特定演出がほぼ等しい確率で実行される。このため、第2の特定演出が行なわれることによって一定の確率で変動表示の表示結果が特定の表示態様となることを遊技者に期待させることができる。

また、変動パターンを選択するのに用いる変動パターン選択テーブルが決定され、変動パターン選択テーブルは、通常変動パターンのみを選択可能な通常選択テーブルと、特定変動パターンのみを選択可能な特定選択テーブルとを含み、特定の表示態様とするか否かの決定結果および保留データの数に応じて、変動パターン選択テーブルを選択することで、特定演出を行なわない通常変動パターンまたは特定演出を行なう特定変動パターンのいずれかを選択することができる。その結果、特定演出を行なうか否かの確率の設計を容易化することができる。

## 【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 6

【補正方法】削除

【補正の内容】

## 【手続補正 9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 7

【補正方法】削除

【補正の内容】

## 【手続補正 10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 8

【補正方法】削除

【補正の内容】

## 【手続補正 11】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 2 3

【補正方法】削除

【補正の内容】

## 【手続補正 12】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 2 4

【補正方法】削除

【補正の内容】

## 【手続補正 13】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 2 5

【補正方法】削除

【補正の内容】

## 【手続補正 14】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 2 9

【補正方法】変更

## 【補正の内容】

## 【 0 0 2 9 】

( 7 ) 前記変動パターン選択手段により前記特定変動パターン以外の非特定変動パターンが選択されるごとに、前記非特定変動パターンが連続して選択された回数を示す連続回数(たとえば、非リーチ連続回数)を加算するとともに、前記変動パターン選択手段により前記特定変動パターンが選択されたときに前記連続回数を初期化する連続回数計数手段(たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 3、S 2 0 4 ~ S 2 0 7)をさらに含み、

前記変動パターン選択手段は、

前記連続回数が特定回数(たとえば、10回)以上のときに、前記第1の確率よりも高い確率(たとえば、第2の確率と同じ確率)で前記特定選択テーブルに決定し、前記特定変動パターンを選択する連続回数多数時特定変動パターン選択手段(たとえば、図13のリーチ振分テーブル1参照)をさらに含み、

前記変動パターン選択手段は、

前記連続回数に関わらず前記第2の特定演出がほぼ等しい確率で実行されるように、前記連続回数多数時特定変動パターン選択手段が前記特定選択テーブルに決定したときに、前記連続回数が前記特定回数未満のときに前記特定選択テーブルに決定したときに比較して高い確率で、前記第1の特定変動パターンを選択する(たとえば、はずれ決定時かつ非リーチ連続回数10回以上時のノーマルリーチ決定確率：約14%、はずれ決定時かつ非リーチ連続回数10回未満時のノーマルリーチ決定確率：約8%または約5%)。

## 【手続補正15】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0030

【補正方法】変更

## 【補正の内容】

## 【 0 0 3 0 】

このような構成によれば、非特定変動パターンが選択されるごとに、連続回数が加算されるとともに、特定変動パターンが選択されたときに連続回数が初期化され、連続回数が特定回数以上のときに、第1の確率よりも高い確率で、特定変動パターンが選択される。また、連続回数に関わらず、第2の特定演出がほぼ等しい確率で実行されるように、連続回数が特定回数以上時に特定選択テーブルが選択されたときに、連続回数が特定回数未満時に特定選択テーブルが選択されたときに比較して高い確率で、第1の特定変動パターンが選択される。

## 【手続補正16】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0031

【補正方法】変更

## 【補正の内容】

## 【 0 0 3 1 】

これにより、連続回数が特定回数以上のときに、特定回数未満のときよりも高い確率で、特定演出を実行することが決定されるようにしても、連続回数に関わらず、第2の特定演出がほぼ等しい確率で実行される。このため、第2の特定演出が行なわれることによって一定の確率で変動表示の表示結果が特定の表示態様となることを遊技者に期待させることができる。