

【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4月26日 (2012.4.26)

【公開番号】特開2010-94315(P2010-94315A)
 【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2008-268010(P2008-268010)
 【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3月13日 (2012.3.13)
 【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】

遊技球を遊技領域に打込んで遊技を行なうことが可能であり、当該遊技領域に設けられた始動領域に遊技球が入賞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変動表示を行ない表示結果を導出表示する複数の変動表示領域を有する変動表示装置を備え、該変動表示装置に特定表示結果が導出表示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し、予め定められた特別状態発生条件が成立したときに前記特定遊技状態よりも遊技者に有利な特別状態を付与する特別遊技状態に制御する遊技機であって、

前記特定遊技状態に制御するか否か、および、前記特別遊技状態に制御するか否かを、前記識別情報の表示結果が導出表示される以前に決定する事前決定手段と、

該事前決定手段による決定に基づいて、予め定められた複数種類の前記識別情報の変動表示パターンの中から 1 つの変動表示パターンを選択する変動表示パターン選択手段と、

該変動表示パターン選択手段が選択した変動表示パターンに基づいて、前記変動表示手段における前記識別情報の変動表示を制御する変動表示制御手段とを備え、

前記特別遊技状態と前記特別遊技状態ではない通常遊技状態とで共通の演出であり、当該共通の演出を実行することで前記特別遊技状態の可能性を示唆する特別遊技示唆演出状態に制御する特別遊技示唆演出制御手段と、

前記特定遊技状態として、可変入賞球装置を所定期間第 1 状態に変化させることを所定回数行なうことにより終了し、前記特定遊技状態終了後、前記通常遊技状態または前記特別遊技状態に制御される第 1 遊技状態に制御する第 1 遊技状態制御手段と、

前記特定遊技状態として、前記可変入賞球装置を前記所定期間よりも短い期間および前記所定回数よりも少ない回数の少なくともいずれかで前記第 1 状態に変化させることにより終了し、前記特定遊技状態終了後、前記特別遊技状態に制御される第 2 遊技状態に制御する第 2 遊技状態制御手段と、

前記可変入賞球装置を前記第 2 遊技状態と略同一期間かつ前記第 2 遊技状態と略同一の回数で前記第 1 状態に変化させることにより終了し、終了後の遊技状態として前記第 1 状態に変化させる以前の遊技状態が継続される第 3 遊技状態に制御する第 3 遊技状態制御手段とをさらに備え、

前記事前決定手段は、前記識別情報の表示結果が導出表示される以前において、前記第

1 遊技状態、第2遊技状態、または、第3遊技状態とするか否かを決定し、
前記特別遊技示唆演出制御手段は、

前記第2遊技状態または前記第3遊技状態の終了後に、前記特別遊技示唆演出状態に制御し、

前記複数の変動表示領域において前記識別情報が前記特定表示結果の一部を構成しているが少なくとも一部の変動領域領域が変動表示中であるリーチ状態について、前記第2遊技状態とすることが決定されたときに、前記第3遊技状態とすることが決定されたときよりも高い割合で、前記第1遊技状態となる割合が高く設定されたリーチ状態となる演出を行ない、前記特別遊技示唆演出状態に制御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】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

(1) 遊技球を遊技領域(遊技領域7)に打込んで遊技を行なうことが可能であり、当該遊技領域に設けられた始動領域(始動口14)に遊技球が入賞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(飾り図柄)の変動表示を行ない表示結果を導出表示する複数の変動表示領域を有する変動表示手段(変動表示装置9)を備え、該変動表示手段に特定表示結果(大当り表示結果)が導出表示されたときに遊技者にとって有利な特定遊技状態(大当り遊技状態)に制御し、予め定められた特別状態発生条件(確変大当り種別に決定)が成立したときに前記特定遊技状態よりも遊技者に有利な特別状態を付与する特別遊技状態(確変状態)に制御する遊技機(パチンコ遊技機1)であって、

前記特定遊技状態に制御するか否か、および、前記特別遊技状態に制御するか否かを、前記識別情報の表示結果が導出表示される以前に決定する事前決定手段(遊技制御用マイクロコンピュータ560、図20のS54、S59)と、

該事前決定手段による決定に基づいて、予め定められた複数種類の前記識別情報の変動表示パターンの中から1つの変動表示パターンを選択する変動表示パターン選択手段(遊技制御用マイクロコンピュータ560、図21のS101~S105)と、

該変動表示パターン選択手段が選択した変動表示パターンに基づいて、前記変動表示手段における前記識別情報の変動表示を制御する変動表示制御手段(演出制御用マイクロコンピュータ100、図32のS518および図36のS841~S846)と、

前記特別遊技状態と前記特別遊技状態ではない状態とで共通の演出(潜伏演出モードの背景画像の表示)であり、当該共通の演出を実行することで前記特別遊技状態の可能性を示唆する特別遊技示唆演出状態(高率潜伏演出モードの背景画像の表示、低率潜伏演出モードの背景画像の表示)に制御する特別遊技示唆演出制御手段(図39のS985~S987)と、

前記特定遊技状態として、可変入賞球装置を所定期間第1状態に変化させることを所定回数(15回)行なうことにより終了し、前記特定遊技状態終了後、前記通常状態または前記特別遊技状態に制御される第1遊技状態(15Rの通常大当り、15Rの確変大当り)に制御する第1遊技状態制御手段と、

前記特定遊技状態として、前記可変入賞球装置を前記所定期間よりも短い期間および前記所定回数よりも少ない回数(2回)の少なくともいずれかで前記第1状態に変化させることにより終了し、前記特定遊技状態終了後、前記特別遊技状態に制御される第2遊技状態(突確大当り)に制御する第2遊技状態制御手段と、

前記可変入賞球装置を前記第2遊技状態と略同一期間かつ前記第2遊技状態と略同一の回数(2回)で前記第1状態に変化させることにより終了し、終了後の遊技状態として前記第1状態に変化させる以前の遊技状態が継続される第3遊技状態(小当り)に制御する第3遊技状態制御手段とをさらに備え、

前記事前決定手段は、前記識別情報の表示結果が導出表示される以前において、前記第

1 遊技状態、第2遊技状態、または、第3遊技状態とするか否かを決定し（図20のS59）、

前記特別遊技示唆演出制御手段は、

前記第2遊技状態または前記第3遊技状態の終了後に、前記特別遊技示唆演出状態に制御し（図39のS981、S985～S987）、

前記複数の変動表示領域において前記識別情報が前記特定表示結果の一部を構成しているが少なくとも一部の変動領域領域が変動表示中であるリーチ状態について、前記第2遊技状態とすることが決定されたときに、前記第3遊技状態とすることが決定されたときよりも高い割合で、前記第1遊技状態となる割合が高く設定されたリーチ状態となる演出を行ない、前記特別遊技示唆演出状態に制御する（図11のはずれ時の変動パターン、および、図12の15Rの通常大当り、15Rの確変大当りの変動パターンのうち、スーパーリーチBはスーパーリーチAと比べて、15Rの通常大当りまたは15Rの確変大当りとなるとときに選択される割合が高い。また、図12の突確大当りの変動パターンおよび図13の小当りの変動パターンのうち、スーパーリーチBは突確大当りとなるとときに小当りとなるとときよりも選択割合が高い。したがって、突確大当りとなるとときに、小当りとなるとときよりも、15Rの通常大当りまたは15Rの確変大当りとなる割合が高く設定されたスーパーリーチBを選択する割合が高い）。

【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】

（2）前記（1）の遊技機において、前記変動表示パターン選択手段は、前記第2遊技状態または前記第3遊技状態とすることが決定されたときに、変動表示パターンとして、前記識別情報の変動表示が開始されてから表示結果が導出表示されるまでに一旦非特定表示結果となる特殊表示結果（擬似連チャンス目等の仮停止図柄）を仮停止させた後に、すべての変動表示領域において変動表示を再度実行する再変動を1回または複数回実行する再変動表示を行なう再変動表示パターン（擬似連の演出を含む変動パターン）を選択し（図21のS101～S105）、

前記再変動表示パターンは、表示結果の導出表示前の仮停止をするときに、前記複数の変動表示領域において仮停止された前記識別情報が前記特定表示結果の一部を構成しているが少なくとも一部の変動領域領域が変動表示中であるリーチ状態とするリーチ演出を行なった後、前記特定表示結果とならない表示結果を仮停止し、当該リーチ演出前の演出状態に戻してから当該仮停止後の再変動表示を行なう特別再変動表示パターンを含み（図35）、

前記変動表示制御手段は、前記特別再変動表示パターンに基づいて変動表示を実行するときに、前記リーチ演出が行なわれた仮停止後の再変動表示において、前記特別遊技示唆演出状態に移行することを示す移行演出（潜伏移行演出）を行なう（図35）。

【手続補正4】

【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】

（3）前記（2）の遊技機において、前記特別遊技示唆演出制御手段は、複数種類けられた前記特別遊技示唆演出状態（低率潜伏演出モード、高率潜伏演出モード）のうちから、前記再変動表示パターンにおいてリーチ演出が行なわれるまでの仮停止の回数（擬似連回数）により異なる割合で、特別遊技示唆演出状態を選択して制御する（図16において（A）の突確時潜伏演出モード決定テーブルと（B）の小当り時潜伏演出モード決定

テーブルとにおいて、擬似連回数に応じて、低率潜伏演出モードと高率潜伏演出モードとの選択割合が異なる。)。

【手続補正 5】

【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】

【0015】

(4) 前記(1)から(3)のいずれかの遊技機において、前記変動表示パターン選択手段は、

前記変動表示の態様に基づいて分類された複数種類の変動表示パターン種別(図11~図13の変動パターン種別)のうちいずれの変動表示パターン種別に属する変動表示パターン(図11~図13の変動パターン)を実行するかを決定する変動表示パターン種別決定手段(図21のS101, S102)と、

該変動表示パターン種別決定手段により決定された変動表示パターン種別に属する変動表示パターンのうちから実行する変動表示パターンを決定する変動パターン決定手段(図21のS104, S105)とを含む。

【手続補正 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0017

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0017】

(5) 前記(1)から(4)のいずれかの遊技機において、遊技の進行を制御し、前記変動表示手段を制御するためのコマンド(演出制御コマンド)を送信する遊技制御用マイクロコンピュータ(遊技制御用マイクロコンピュータ560)と、

該遊技制御用マイクロコンピュータからの前記コマンドに基づいて前記変動表示手段を含む演出装置の制御を行なう演出制御用マイクロコンピュータ(演出制御用マイクロコンピュータ100)とをさらに備え、

該演出制御用マイクロコンピュータは、

前記変動表示制御手段と、

前記特別遊技示唆演出制御手段とを含み(図32のS518および図36のS841~S846と、図39のS985~S987とは、演出制御用マイクロコンピュータ100により実行される。)、

前記特別遊技示唆演出制御手段は、複数種類設けられた前記特別遊技示唆演出状態(低率潜伏演出モード、高率潜伏演出モード)のうちから、前記第2遊技状態とすることが決定されたときと、前記第3遊技状態とすることが決定されたときとで異なる割合で、特別遊技示唆演出状態を選択して制御する(図16において(A)の突確時潜伏演出モード決定テーブルと(B)の小当り時潜伏演出モード決定テーブルとで、低率潜伏演出モードと高率潜伏演出モードとの選択割合が異なる。)。

【手続補正 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0019

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0019】

(6) 前記(1)から(5)のいずれかの遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段(操作ボタン88)をさらに備え、

前記変動表示制御手段は、前記移行演出として、前記操作手段が操作されたことに基づいて移行先の前記特別遊技示唆演出状態を報知する(図18の(I3), (I4)、図3

6 の S 8 4 3 4 ~ S 8 4 3 7) 。

【手続補正 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 2 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 2 1】

(7) 前記 (6) の遊技機において、前記変動表示制御手段は、前記操作手段が操作されたことに基づいて、移行先の前記特別遊技示唆演出状態を報知する移行演出に加えて、前記特定遊技状態に移行することを報知する移行演出 (図 4 0 の (I 5)) を行なう (図 4 0 、図 4 1) 。