

【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22年7月15日(2010.7.15)

【公開番号】特開2009-165511(P2009-165511A)

【公開日】平成21年7月30日(2009.7.30)

【年通号数】公開・登録公報2009-030

【出願番号】特願2008-3613(P2008-3613)

【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22年5月27日(2010.5.27)

【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】

遊技領域に遊技球を打込んで遊技が行なわれ、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示する変動表示装置を備え、前記識別情報の変動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する遊技機であって、

前記遊技領域において遊技者にとって有利な第 1 状態と遊技者にとって不利な第 2 状態とに変化する可変入賞装置と、

前記特定遊技状態に制御するか否かと、前記特定遊技状態の種類とを、前記識別情報の変動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って前記特定遊技状態に制御しない旨の決定がされたことに基づいて、前記変動表示装置における前記識別情報の変動表示状態を所定のリーチ状態とするか否かを決定するリーチ決定手段と、

前記事前決定手段による決定結果と前記リーチ決定手段による決定結果とに基づいて、前記識別情報の変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する変動パターン種別決定手段と、

前記事前決定手段による決定結果に基づいて、前記変動パターン種別決定手段により決定された変動パターン種別に含まれる変動パターンの中から変動パターンを決定する変動パターン決定手段と、

前記特定遊技状態として、所定期間が経過するまで、または、当該所定期間が経過する以前に終了条件が成立するまで、前記可変入賞装置を前記第 2 状態から前記第 1 状態に変化させる態様制御を行なう単位ラウンドを複数回数繰返して実行するラウンド制御を実行可能な特定遊技状態制御手段と、

前記識別情報の変動表示中に、前記変動パターン決定手段の決定結果に対応する変動表示演出を実行するとともに、前記特定遊技状態において、前記事前決定手段の決定結果に対応する特定遊技状態演出を実行する演出実行手段とを含み、

前記事前決定手段は、前記単位ラウンドを同じ回数繰返して実行する制御を行なう第 1 特定遊技状態および第 2 特定遊技状態を含む複数種類の特定遊技状態のうちから、特定遊技状態の種類を決定し、

前記特定遊技状態制御手段は、

前記単位ラウンドの制御態様を、第1所定期間が経過するまで、または、当該第1所定期間が経過する以前に終了条件が成立するまで、前記可変入賞装置を前記第2状態から前記第1状態に変化させる第1態様制御状態と、

前記第1所定期間よりも期間が短い第2所定期間が経過するまで、または、当該第2所定期間が経過する以前に終了条件が成立するまで、前記可変入賞装置を前記第2状態から前記第1状態に変化させる第2態様制御状態とのいずれかの態様制御状態に制御可能であり、

前記第1特定遊技状態においては、繰返し実行される前記単位ラウンドが、すべて前記第1態様制御状態に制御され、

前記第2特定遊技状態においては、繰返し実行される前記単位ラウンドが、前記第1態様制御状態または前記第2態様制御状態に制御され、

前記変動パターン種別決定手段は、

前記リーチ決定手段によってリーチ状態とする旨の決定がなされたことに対応して、当該リーチ状態に応じた複数種類の変動パターン種別のいずれかに決定し、

前記リーチ決定手段によってリーチ状態としない旨の決定がなされたことに対応して、前記識別情報の変動表示中に所定の演出を実行する変動パターン種別を含む複数種類の変動パターン種別のいずれかに決定し、

前記変動パターン決定手段は、

前記リーチ決定手段によってリーチ状態とする旨の決定がなされたことに対応して、前記識別情報の変動パターンを、前記変動パターン種別決定手段により決定された変動パターン種別に含まれる複数種類のリーチ変動パターンのいずれかに決定し、

前記リーチ決定手段によってリーチ状態としない旨の決定がなされたこと、および、前記変動パターン種別決定手段によって前記所定の演出を実行する変動パターン種別に決定されたことに対応して、前記識別情報の変動パターンを、前記所定の演出を実行するための複数種類の非リーチ変動パターンのいずれかに決定することを特徴とする、遊技機。

【請求項2】

前記特定遊技状態におけるまだ実行されていない単位ラウンドについて、前記第1態様制御状態と、前記第2態様制御状態とのうち、どちらの態様制御状態でのラウンド制御が行なわれるかを示唆する示唆演出を、当該特定遊技状態の実行中において行なう示唆演出手段をさらに含むことを特徴とする、請求項1に記載の遊技機。

【請求項3】

遊技者が操作可能な操作手段をさらに備え、

前記示唆演出手段は、前記操作手段による操作に基づいて、前記示唆演出を実行することを特徴とする、請求項2に記載の遊技機。

【請求項4】

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識別情報を仮停止させた後にすべての識別情報につ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演出を行なう再変動演出手段をさらに含むことを特徴とする、請求項1から3のいずれかに記載の遊技機。

【請求項5】

前記変動表示装置は、前記識別情報を変動表示する変動表示部として複数の変動表示部を有し、

前記特定遊技状態制御手段は、前記複数の変動表示部で順次に導出表示した前記識別情報の変動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、前記前記特定遊技状態として、前記ラウンド制御を実行可能であり、

前記変動パターン決定手段により決定される変動パターンとして、複数の変動パターンを記憶する変動パターン記憶手段をさらに含み、

該変動パターン記憶手段に記憶される複数の変動パターンは、

前記複数の変動表示部の全部にて前記識別情報の変動表示を開始してから前記複数の変動表示部のうち一部の変動表示部にて前記識別情報をリーチ状態で導出表示した後にリ

ーチ演出を実行し、当該リーチ演出が終了したときに特定表示結果を導出表示する全演出特定変動パターンと、

前記全演出特定変動パターンに比べて変動表示時間が短い変動パターンであって、前記識別情報の変動表示中における予め定められた演出切替タイミングにて、前記全演出特定変動パターンによる演出動作と同一の演出動作から前記全演出特定変動パターンによる演出動作とは異なる特定演出に切替わり、当該特定演出が終了したときに特定表示結果を導出表示する突発特定変動パターンとを含み、

前記突発特定変動パターンは、前記識別情報の変動表示状態がリーチ状態となるより前に前記演出切替タイミングとなるリーチ前突発特定変動パターンと、前記識別情報の変動表示状態がリーチ状態となったときに前記演出切替タイミングとなるリーチ後突発特定変動パターンとを含む、複数の突発特定変動パターンを含むことを特徴とする、請求項 1 から 4 のいずれかに記載の遊技機。

【請求項 6】

遊技者が操作可能な操作手段をさらに備え、

前記変動表示装置は、前記識別情報を変動表示する変動表示部として複数の変動表示部を有し、

前記特定遊技状態制御手段は、前記複数の変動表示部で順次に導出表示した前記識別情報の変動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、前記前記特定遊技状態として、前記ラウンド制御を実行可能であり、

前記変動パターン決定手段により決定される変動パターンとして、複数の変動パターンを記憶する変動パターン記憶手段をさらに含み、

前記複数の変動表示部の全部にて前記識別情報の変動表示を開始してから前記複数の変動表示部のうち一部の変動表示部にて前記識別情報をリーチ状態で導出表示した後にリーチ演出を実行し、当該リーチ演出が終了したときに特定表示結果を導出表示する全演出特定変動パターンと、

前記全演出特定変動パターンに比べて変動表示時間が短い変動パターンであって、前記複数の変動表示部の全部にて前記識別情報の変動表示を開始してから前記識別情報の変動表示状態がリーチ状態となるより前に、遊技者による前記操作手段の操作を促す操作促進演出を前記識別情報の変動表示と並行して実行した後、特定演出に切替わり、当該特定演出が終了したときに特定表示結果を導出表示する突発特定変動パターンとが含まれ、

前記演出実行手段は、前記突発特定変動パターンによる操作促進演出中の操作有効期間内に前記操作手段が操作されたタイミングにて、前記特定演出への切替えを行ない、当該特定演出が終了したときに特定表示結果を導出表示させた後、予め定められた前記突発特定変動パターンによる前記識別情報の変動表示時間が経過するまで当該特定表示結果の導出表示を継続する、請求項 1 から 4 のいずれかに記載の遊技機。

【請求項 7】

前記変動表示装置は、前記識別情報を変動表示する変動表示部として複数の変動表示部を有し、

前記特定遊技状態制御手段は、前記複数の変動表示部で順次に導出表示した前記識別情報の変動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、前記前記特定遊技状態として、前記ラウンド制御を実行可能であり、

前記変動パターン決定手段により決定される変動パターンとして、複数の変動パターンを記憶する変動パターン記憶手段をさらに含み、

該変動パターン記憶手段に記憶される複数の変動パターンは、

前記複数の変動表示部の全部にて前記識別情報の変動表示を開始してから前記複数の変動表示部のうち一部の変動表示部にて前記識別情報をリーチ状態で導出表示した後にリーチ演出を実行し、当該リーチ演出が終了したときに特定表示結果を導出表示する全演出特定変動パターンと、

前記全演出特定変動パターンに比べて変動表示時間が短い変動パターンであって、前記識別情報の変動表示中における予め定められた演出切替タイミングにて、前記全演出特

定変動パターンによる演出動作と同一の演出動作から前記全演出特定変動パターンによる演出動作とは異なる特定演出に切り替わり、当該特定演出が終了したときに特定表示結果を導出表示する突発特定変動パターンとを含み、

前記突発特定変動パターンは、前記識別情報の変動表示状態がリーチ状態となるより前に前記演出切り替えタイミングとなるリーチ前突発特定変動パターンと、前記識別情報の変動表示状態がリーチ状態となったときに前記演出切り替えタイミングとなるリーチ後突発特定変動パターンとを含む、複数の突発特定変動パターンを含む、

前記演出実行手段は、前記変動パターン決定手段によって決定される突発特定変動パターンでの演出切り替えタイミングに応じて異なる決定割合で決定された複数の切り替え前演出動作のうちのいずれかを実行することを特徴とする、請求項 1 から 4 のいずれかに記載の遊技機。

【請求項 8】

前記事前決定手段は、単位ラウンドのすべてが、前記第 2 態様制御状態に制御される第 3 特定遊技状態と、初回に実行される単位ラウンドとして、前記可変入賞装置を、前記第 2 態様制御状態と同様の状態に制御した後に、前記第 2 所定期間よりも長い第 3 所定期間が経過するまで前記第 2 状態から前記第 1 状態に変化させる第 3 態様制御状態に制御する第 4 特定遊技状態とをさらに含む複数種類のうちから、前記特定遊技状態の種類を決定し、

前記演出実行手段は、

前記事前決定手段によって前記特定遊技状態の種類を前記第 3 特定遊技状態とする決定がなされたときに、前記識別情報の変動表示中および前記特定遊技状態にわたって、前記第 1 特定遊技状態において実行される前記変動表示演出および前記特定遊技状態演出とは異なる一連の特殊演出を実行し、

前記事前決定手段によって前記特定遊技状態の種類を前記第 4 特定遊技状態とする決定がなされたときに、前記識別情報の変動表示中および前記特定遊技状態中の第 2 態様制御状態にわたって前記一連の特殊演出を実行し、該特殊演出の終了時から前記第 1 特定遊技状態において実行される前記特定遊技状態演出を実行することを特徴とする、請求項 1 から 7 のいずれかに記載の遊技機。

【請求項 9】

前記識別情報の変動表示中に実行される複数の演出動作のうちいずれの演出動作を実行するかを、前記事前決定手段によって前記特定遊技状態の種類を前記第 1 特定遊技状態とする決定がなされたか、前記第 4 特定遊技状態とする決定がなされたかに応じて異なる割合で決定することを特徴とする、請求項 8 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】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

(1) 遊技領域(遊技領域 200)に遊技球を打込んで遊技が行なわれ、各々が識別可能な複数種類の識別情報(飾り図柄等)を変動表示する変動表示装置(画像表示装置 5)を備え、前記識別情報の変動表示結果が予め定められた特定表示結果(大当たり組合せの最終停止図柄)となったときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態(大当たり遊技状態)に制御する遊技機(パチンコ遊技機 1)であって、

前記遊技領域において遊技者にとって有利な第 1 状態(開放状態)と遊技者にとって不利な第 2 状態(閉鎖状態)とに変化する可変入賞装置(特別可変入賞球装置 7)と、

前記特定遊技状態に制御するか否かと、前記特定遊技状態の種類とを、前記識別情報の変動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 100、図 43 の S250, S253)と、

該事前決定手段によって前記特定遊技状態に制御しない旨の決定がされたことに基づい

て、前記変動表示装置における前記識別情報の変動表示状態を所定のリーチ状態とするか否かを決定するリーチ決定手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100、図44のS266）と、

前記事前決定手段による決定結果と前記リーチ決定手段による決定結果とに基づいて、前記識別情報の変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する変動パターン種別決定手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100、図44のS271）と、

前記事前決定手段による決定結果に基づいて、前記変動パターン種別決定手段により決定された変動パターン種別に含まれる変動パターンの中から変動パターンを決定する変動パターン決定手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100、図44のS274）と、

前記特定遊技状態として、所定期間が経過するまで、または、当該所定期間が経過する以前に終了条件が成立するまで、前記可変入賞装置を前記第2状態から前記第1状態に変化させる態様制御を行なう単位ラウンド（1回のラウンド）を複数回数繰返して実行するラウンド制御を実行可能な特定遊技状態制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100、図41のS114～S116、図46、図48、図49）と、

前記識別情報の変動表示中に、前記変動パターン決定手段の決定結果に対応する変動表示演出を実行するとともに、前記特定遊技状態において、前記事前決定手段の決定結果に対応する特定遊技状態演出を実行する演出実行手段（演出制御用CPU120、図51のS406、表示制御部123、音声制御基板13、ランプ制御基板14等）とを含み、

前記事前決定手段は、前記単位ラウンドを同じ回数繰返して実行する制御を行なう第1特定遊技状態（図65の（A）の第1通常および第1確変）および第2特定遊技状態（図65の（B）の第2通常および第2確変）を含む複数種類の特定遊技状態（図7の大当たり種別）のうちから、特定遊技状態の種類を決定し（図43のS253）、

前記特定遊技状態制御手段は、

前記単位ラウンドの制御態様を、第1所定期間（29.5秒間）が経過するまで、または、当該第1所定期間が経過する以前に終了条件（10個入賞検出）が成立するまで、前記可変入賞装置を前記第2状態から前記第1状態に変化させる第1態様制御状態（第1開放態様制御状態）と、

前記第1所定期間よりも期間が短い第2所定期間（0.5秒間）が経過するまで、または、当該第2所定期間が経過する以前に終了条件（10個入賞検出）が成立するまで、前記可変入賞装置を前記第2状態から前記第1状態に変化させる第2態様制御状態（第2開放態様制御状態）とのいずれかの態様制御状態に制御可能であり（図48、図65、図66）、

前記第1特定遊技状態においては、繰返し実行される前記単位ラウンドが、すべて前記第1態様制御状態に制御され（図65の（A）の第1通常および第1確変）、

前記第2特定遊技状態においては、繰返し実行される前記単位ラウンドが、前記第1態様制御状態または前記第2態様制御状態に制御され（図65の（B）の第2通常および第2確変）、

前記変動パターン種別決定手段は、

前記リーチ決定手段によってリーチ状態とする旨の決定がなされたことに対応して、当該リーチ状態に応じた複数種類の変動パターン種別（図9のCA2-1～CA2-3）のいずれかに決定し（図14）、

前記リーチ決定手段によってリーチ状態としない旨の決定がなされたことに対応して、前記識別情報の変動表示中に所定の演出（擬似連の演出）を実行する変動パターン種別（たとえば、図9のCA1-4）を含む複数種類の変動パターン種別（図9のCA1-1～CC1-3）のいずれかに決定し（図13）、

前記変動パターン決定手段は、

前記リーチ決定手段によってリーチ状態とする旨の決定がなされたことに対応して、前記識別情報の変動パターンを、前記変動パターン種別決定手段により決定された変動パターン種別に含まれる複数種類のリーチ変動パターンのいずれかに決定し（図18（B））、

前記リーチ決定手段によってリーチ状態としない旨の決定がなされたこと、および、前記変動パターン種別決定手段によって前記所定の演出を実行する変動パターン種別に決定されたことに対応して、前記識別情報の変動パターンを、前記所定の演出を実行するための複数種類の非リーチ変動パターンのいずれかに決定する（図18（A））。

【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】

このような構成によれば、特定遊技状態に制御されるときに、単位ラウンドを同じ回数繰返して実行する制御を行なう第1特定遊技状態および第2特定遊技状態を含む複数種類の特定遊技状態のうちから、特定遊技状態の種類が決定される。特定遊技状態においては、所定期間が経過するまで、または、当該所定期間が経過する以前に終了条件が成立するまで、可変入賞装置の態様制御が行なわれる単位ラウンドを複数回数繰返して実行するラウンド制御が実行される。そして、第1所定期間が経過するまで、または、当該第1所定期間が経過する以前に終了条件が成立するまで、可変入賞装置を第2状態から第1状態に変化させる第1態様制御状態と、第1所定期間よりも期間が短い第2所定期間が経過するまで、または、当該第2所定期間が経過する以前に終了条件が成立するまで、可変入賞装置を第2状態から第1状態に変化させる第2態様制御状態とのいずれかの態様制御状態に制御可能である。第1特定遊技状態においては、繰返し実行される単位ラウンドが、すべて第1態様制御状態に制御され、第2特定遊技状態においては、繰返し実行される単位ラウンドが、第1態様制御状態または第2態様制御状態に制御されるので、第1特定遊技状態と第2特定遊技状態とでは、特定遊技状態全体を通じての単位ラウンドの全体構成が異なる。これにより、単位ラウンドを同じ回数繰返して実行する制御を行なう特定遊技状態における可変入賞装置の態様により、特定遊技状態中における遊技の興趣を向上させることができる。さらに、変動パターンは、リーチ状態とする旨の決定がなされたときに加えて、リーチ状態としない旨の決定がなされたこと、および、再変動表示パターンを含む変動パターン種別に決定されたことに対応して、変動表示パターンを、所定の演出を実行するための非リーチ変動パターンに決定することが可能である。これにより、変動表示パターン種別の決定および変動パターンの決定について、リーチ状態にする旨の決定がなされたか否かに応じて異なる決定を行なうことになり、制御負担を増大させることなく、変動パターンの種類を増やすことができる。また、リーチにならない場合でも所定の演出が実行されるので、遊技の興趣をより向上させることができる。

【手続補正4】

【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】

（2）前記特定遊技状態におけるまだ実行されていない単位ラウンドについて、前記第1態様制御状態と、前記第2態様制御状態とのうち、どちらの態様制御状態でのラウンド制御が行なわれるかを示唆する示唆演出（図63および図64に示すバトル演出等を含む示唆演出）を、当該特定遊技状態の実行中において行なう示唆演出手段（演出制御用CPU120、図52のS164）をさらに含む。

【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】

【 0 0 1 5 】

(5) 前記変動表示装置は、前記識別情報を変動表示する変動表示部として複数の変動表示部(「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部 5 L、5 C、5 R 等)を有し、

前記特定遊技状態制御手段は、前記複数の変動表示部で順次に導出表示した前記識別情報の変動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、前記前記特定遊技状態として、前記ラウンド制御を実行可能であり、

前記変動パターン決定手段により決定される変動パターンとして、複数の変動パターンを記憶する変動パターン記憶手段(ROM 101、図 10 のハズレ変動パターン設定テーブル 141 A、図 11 および図 12 の大当たり変動パターン設定テーブル 141 B ~ 141 E)をさらに含み、

該変動パターン記憶手段に記憶される複数の変動パターンは、

前記複数の変動表示部の全部にて前記識別情報の変動表示を開始してから前記複数の変動表示部のうち一部の変動表示部にて前記識別情報をリーチ状態で導出表示した後にリーチ演出を実行し、当該リーチ演出が終了したときに特定表示結果を導出表示する全演出特定変動パターン(図 11 の変動パターン PA4 - 1、PA4 - 2、PA5 - 1 ~ PA5 - 3、PA6 - 1 ~ PA6 - 5、PA7 - 1、PA7 - 2、PA8 - 1 ~ PA8 - 3、PA9 - 1 ~ PA9 - 5 等)と、

前記全演出特定変動パターンに比べて変動表示時間が短い変動パターンであって、前記識別情報の変動表示中における予め定められた演出切替タイミングにて、前記全演出特定変動パターンによる演出動作と同一の演出動作から前記全演出特定変動パターンによる演出動作とは異なる特定演出に切替わり、当該特定演出が終了したときに特定表示結果を導出表示する突発特定変動パターン(図 12 の変動パターン PT1 - 1 ~ PT1 - 4、PT2 - 1 ~ PT2 - 7、PT3 - 1 ~ PT3 - 6 等)とを含み、

前記突発特定変動パターンは、前記識別情報の変動表示状態がリーチ状態となるより前に前記演出切替タイミングとなるリーチ前突発特定変動パターン(図 12 の変動パターン PT1 - 1 ~ PT1 - 4、PT2 - 1、PT2 - 3 ~ PT2 - 5、PT2 - 7、PT3 - 1、PT3 - 3、PT3 - 4 等)と、前記識別情報の変動表示状態がリーチ状態となったときに前記演出切替タイミングとなるリーチ後突発特定変動パターン(図 12 の変動パターン PT2 - 2、PT2 - 6、PT3 - 2、PT3 - 5、PT3 - 6 等)とを含む、複数の突発特定変動パターンを含む(図 12)。

【 手続補正 6 】

【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】

【 0 0 1 9 】

(7) 前記変動表示装置は、前記識別情報を変動表示する変動表示部として複数の変動表示部(「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部 5 L、5 C、5 R 等)を有し、

前記特定遊技状態制御手段は、前記複数の変動表示部で順次に導出表示した前記識別情報の変動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、前記前記特定遊技状態として、前記ラウンド制御を実行可能であり、

前記変動パターン決定手段により決定される変動パターンとして、複数の変動パターンを記憶する変動パターン記憶手段(ROM 101、図 10 のハズレ変動パターン設定テーブル 141 A、図 11 および図 12 の大当たり変動パターン設定テーブル 141 B ~ 141 E)をさらに含み、

該変動パターン記憶手段に記憶される複数の変動パターンは、

前記複数の変動表示部全部にて前記識別情報の変動表示を開始してから前記複数の変動表示部のうち一部の変動表示部にて前記識別情報をリーチ状態で導出表示した後にリーチ演出を実行し、当該リーチ演出が終了したときに特定表示結果を導出表示する全演出特定変動パターン(図 11 の変動パターン PA4 - 1、PA4 - 2、PA5 - 1 ~ PA5 -

3、PA6-1～PA6-5、PA7-1、PA7-2、PA8-1～PA8-3、PA9-1～PA9-5等)と、

前記全演出特定変動パターンに比べて変動表示時間が短い変動パターンであって、前記識別情報の変動表示中における予め定められた演出切替タイミングにて、前記全演出特定変動パターンによる演出動作と同一の演出動作から前記全演出特定変動パターンによる演出動作とは異なる特定演出に切替わり、当該特定演出が終了したときに特定表示結果を導出表示する突発特定変動パターン(図12の変動パターンPT1-1～PT1-4、PT2-1～PT2-7、PT3-1～PT3-6等)とを含み、

前記突発特定変動パターンは、前記識別情報の変動表示状態がリーチ状態となるより前に前記演出切替タイミングとなるリーチ前突発特定変動パターン(変動パターンPT1-1～PT1-4、PT2-1、PT2-3～PT2-5、PT2-7、PT3-1、PT3-3、PT3-4等)と、前記識別情報の変動表示状態がリーチ状態となったときに前記演出切替タイミングとなるリーチ後突発特定変動パターン(変動パターンPT2-2、PT2-6、PT3-2、PT3-5、PT3-6等)とを含む、複数の突発特定変動パターンを含み、

前記演出実行手段は、前記変動パターン決定手段によって決定される突発特定変動パターンでの演出切替タイミングに応じて異なる決定割合で決定された複数の切替前演出動作のうちのいずれかを実行する(遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU103が図44のS274で変動パターンを変動パターンPT1-1～PT1-4、PT2-1～PT2-7、PT3-1～PT3-6のいずれかに決定したことに応じて、演出制御用CPU120が図54のS523、S527の処理を実行した後、図53のS506で決定した演出制御パターンに基づき図55のS544の処理を実行する)。

【手続補正7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0021

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0021】

(8) 前記事前決定手段は、単位ラウンドのすべてが、前記第2態様制御状態に制御される第3特定遊技状態(突確の大当り種別)と、初回に実行される単位ラウンドとして、前記可変入賞装置を、前記第2態様制御状態と同様の状態に制御した後に、前記第2所定期間よりも長い第3所定期間が経過するまで前記第2状態から前記第1状態に変化させる第3態様制御状態(第4開放態様制御状態)に制御する第4特定遊技状態(第6確変(突確見せ掛け15ラウンド大当り)の大当り種別)とをさらに含む複数種類のうちから、前記特定遊技状態の種類を決定し(図7、図43のS253)、

前記演出実行手段は、

前記事前決定手段によって前記特定遊技状態の種類を前記第3特定遊技状態とする決定がなされたときに、前記識別情報の変動表示中および前記特定遊技状態にわたって、前記第1特定遊技状態において実行される前記変動表示演出および前記特定遊技状態演出とは異なる一連の特殊演出を実行し(図52のS162の飾り図柄変動中処理およびS164の大当り制御中演出処理により、図68に示す画像表示等を実行する)、

前記事前決定手段によって前記特定遊技状態の種類を前記第4特定遊技状態とする決定がなされたときに、前記識別情報の変動表示中および前記特定遊技状態中の第2態様制御状態にわたって前記一連の特殊演出を実行し、該特殊演出の終了時から前記第1特定遊技状態において実行される前記特定遊技状態演出を実行する(図52のS162の飾り図柄変動中処理およびS164の大当り制御中演出処理により、図70に示す画像表示等を実行する)。

【手続補正8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0022

【補正方法】変更

【補正の内容】

【 0 0 2 2 】

このような構成によれば、事前決定手段によって特定遊技状態の種類を第4特定遊技状態とする決定がなされたときには、途中まで、第3特定遊技状態とする決定がなされたときと同様に第2態様制御状態に制御される。さらに、このように第2態様制御状態に制御されるときには、第3特定遊技状態とする決定がなされたときと同様に、一連の特殊演出が実行される。これにより、特定遊技状態の種類が第3特定遊技状態になるか第4特定遊技状態になるかを遊技者に認識させづらくさせて、識別情報の変動表示中および特定遊技状態において、より意外性のある演出を実行することができる。