

【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12月4日(2014.12.4)

【公開番号】特開2012-239507(P2012-239507A)

【公開日】平成24年12月10日(2012.12.10)

【年通号数】公開・登録公報2012-052

【出願番号】特願2011-109576(P2011-109576)

【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10月17日(2014.10.17)

【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】

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
 前記有利状態に制御するか否かを決定する決定手段と、
 該決定手段の決定にもとづく結果が導出されるまでの複数のタイミングにて、前記有利状態となる可能性を予告する複数の予告演出を実行可能な予告演出実行手段と、
 前記予告演出実行手段により予告演出を実行するか否かと、実行する場合に前記複数のタイミングにて実行される予告演出を決定する予告演出決定手段とを備え、
 前記予告演出決定手段は、
 前記複数のタイミングのうち第 1 タイミングにて、互いに異なる演出態様に対応して前記有利状態となる可能性の段階を異ならせた複数の第 1 予告演出のいずれを実行するかを決定する第 1 予告演出決定手段と、
 前記複数のタイミングのうち前記第 1 タイミングよりも遅い第 2 タイミングにて、互いに異なる演出態様に対応して前記有利状態となる可能性の段階を異ならせた複数の第 2 予告演出のいずれを実行するかを決定する第 2 予告演出決定手段とを含み、
 前記第 1 予告演出決定手段は、
 前記第 2 予告演出決定手段により、前記複数の第 2 予告演出のうちで前記有利状態となる可能性が第 2 通常段階である第 2 予告演出が実行される場合と、前記複数の第 2 予告演出のうちで前記有利状態となる可能性が前記第 2 通常段階よりも高い第 2 特定段階である第 2 予告演出が実行される場合と、で異なる割合で第 1 予告演出を決定するとともに、
 前記第 2 通常段階である第 2 予告演出が決定されたときに、前記複数の第 1 予告演出のうちで前記有利状態となる可能性が第 1 通常段階よりも高い第 1 特定段階である第 1 予告演出が実行されないまたは実行されにくいように、第 1 予告演出を決定する、
 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】0 0 0 7

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 7】

(1) 上記目的を達成するため、本願の請求項に係る遊技機は、遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機 1 など）であって、前記有利状態に制御するか否かを決定する決定手段（例えばステップ S 2 4 0、S 2 4 1 の処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の CPU 1 0 3 など）と、該決定手段の決定にもとづく結果が導出されるまでの複数のタイミングにて、前記有利状態となる可能性を予告する複数の予告演出を実行可能な予告演出実行手段（例えばステップ S 4 6 3 の処理を実行する演出制御用 CPU 1 2 0 など）と、前記予告演出実行手段により予告演出を実行するか否かと、実行する場合に前記複数のタイミングにて実行される予告演出を決定する予告演出決定手段（例えばステップ S 4 3 2 の予告演出決定処理としてステップ S 5 0 1 ~ S 5 0 9 の処理を実行する演出制御用 CPU 1 2 0 など）とを備え、前記予告演出決定手段は、前記複数のタイミングのうち第 1 タイミング（例えば全図柄変動中のタイミングなど）にて、互いに異なる演出態様に対応して前記有利状態となる可能性の段階を異ならせた複数の第 1 予告演出（例えば全図柄変動中予告など）のいずれを実行するかを決定する第 1 予告演出決定手段と、前記複数のタイミングのうち前記第 1 タイミングよりも遅い第 2 タイミング（例えば図柄減速時のタイミングなど）にて、互いに異なる演出態様に対応して前記有利状態となる可能性の段階を異ならせた複数の第 2 予告演出（例えば図柄減速時予告など）のいずれを実行するかを決定する第 2 予告演出決定手段とを含み、前記第 1 予告演出決定手段は、前記第 2 予告演出決定手段により、前記複数の第 2 予告演出のうちで前記有利状態となる可能性が第 2 通常段階である第 2 予告演出が実行される場合と、前記複数の第 2 予告演出のうちで前記有利状態となる可能性が前記第 2 通常段階よりも高い第 2 特定段階である第 2 予告演出が実行される場合と、で異なる割合で第 1 予告演出を決定するとともに、前記第 2 通常段階である第 2 予告演出が決定されたときに、前記複数の第 1 予告演出のうちで前記有利状態となる可能性が第 1 通常段階よりも高い第 1 特定段階である第 1 予告演出が実行されないまたは実行されにくいように、第 1 予告演出を決定する（例えばステップ S 5 0 5 ~ S 5 0 7 にて決定される予告パターンには、全図柄変動中予告が高信頼度で図柄減速時予告が低信頼度となるものが含まれていない）。

【**手続補正 3**】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 8

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 8】

このような構成によれば、第 1 タイミングにて先に実行された第 1 予告演出により遊技者が一旦抱いた有利状態への期待感が、第 2 タイミングにて後に実行される第 2 予告演出によって損なわれてしまうことを防止して、遊技の興趣を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】0 0 0 9

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 9】

(2) 上記 (1) の遊技機において、前記予告演出決定手段は、前記第 1 タイミングにて前記複数の第 1 予告演出により予告可能な前記有利状態となる可能性の上限値よりも、前記第 2 タイミングにて前記複数の第 2 予告演出により予告可能な前記有利状態となる可能性の上限値が高くなるように（例えばステップ S 5 0 5 ~ S 5 0 7 にて決定される予告パターンには、低信頼度または中信頼度の変動開始時予告と、低信頼度または中信頼度または高信頼度の全図柄変動中予告とを実行するものが含まれている）、前記複数のタイミングにて実行される予告演出を決定するように構成されてもよい。

【**手続補正 5**】

【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】

このような構成においては、遊技者の期待感を徐々に高めて遊技の興趣を向上させることができる。

【手続補正6】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0011
【補正方法】変更
【補正の内容】
【0011】

(3) 上記(1)または(2)の遊技機において、前記予告演出決定手段は、前記第1タイミングにて前記複数の第1予告演出により予告可能な前記有利状態となる可能性の段階数よりも、前記第2タイミングにて前記複数の第2予告演出により予告可能な前記有利状態となる可能性の段階数の方が多くなるように(例えばステップS505~S507にて決定される予告パターンには、低信頼度または中信頼度の変動開始時予告と、低信頼度または中信頼度または高信頼度の全図柄変動中予告とを実行するものが含まれている)、前記複数のタイミングにて実行される予告演出を決定するように構成されてもよい。

【手続補正7】
【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】

このような構成においては、先に実行された第1予告演出に応じて実行可能な第2予告演出が減少してしまうことを防止して、遊技の興趣を向上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】0013
【補正方法】変更
【補正の内容】
【0013】

(4) 上記(1)から(3)のいずれかの遊技機において、識別情報の可変表示を行う可変表示手段(例えば画像表示装置5など)を備え、前記予告演出実行手段は、識別情報の可変表示状態が所定のリーチ状態となってから所定期間経過後に特定予告演出(例えばリーチ発展時予告など)を実行可能であり(例えばステップS505にて予告パターンYAP02等のリーチ発展時予告をありとする予告パターンに決定した後、ステップS463の処理を実行する演出制御用CPU120など)、前記予告演出決定手段は、前記決定手段によって前記有利状態に制御すると決定されたときには、該有利状態に制御しないと決定されたときよりも高い割合で、前記特定予告演出を実行すると決定する特定予告演出決定手段と(例えばステップS505にて図42に示すような決定割合で予告パターンを決定する演出制御用CPU120など)、前記特定予告演出決定手段によって前記特定予告演出を実行すると決定されるときに、前記所定期間が経過する前の前記第1タイミングおよび前記第2タイミングにて前記有利状態となる可能性が所定の特定予告時基準値以上であることを予告する予告演出が実行されないように、前記複数のタイミングにて実行される予告演出を決定する予告演出制限決定手段(図42に示す決定割合において、変動開始時予告等が低信頼度以外となりリーチ発展時予告をありとする予告パターンYAP04等には決定されることがない)とを含むように構成されてもよい。

【手続補正 9】

【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】

このような構成においては、特定予告演出を実行可能な遊技機により意外性のある演出を可能とし、遊技の興趣を向上させることができる。

【手続補正 10】

【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】

(5) 上記(1)から(4)のいずれかの遊技機において、遊技領域に設けられた始動領域(例えば普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口や普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口など)を遊技媒体(例えば遊技球など)が通過したことにもとづいて識別情報の可変表示を行う可変表示手段(例えば画像表示装置5など)と、遊技の進行を制御する遊技制御手段(例えば主基板11に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU103など)と、前記遊技制御手段からのコマンドに基づいて、識別情報の可変表示に対応した演出の実行を制御する演出制御手段(例えば演出制御基板12に搭載された演出制御用CPU120など)とを備え、前記遊技制御手段は、前記始動領域を遊技媒体が通過したことに基づいて、少なくとも、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数値データ(例えば乱数値MR3, MR4を示す数値データなど)を含む数値データを抽出する数値データ抽出手段(例えばステップS209の処理を実行するCPU103など)と、前記始動領域を遊技媒体が通過したにもかかわらず未だ開始されていない識別情報の可変表示について、所定の上限数を限度に、前記数値データ抽出手段により抽出された数値データを保留記憶情報として記憶する保留記憶手段(例えば第1及び第2特図保留記憶部151A, 151Bなど)と、前記決定手段の決定結果に基づいて、前記可変表示決定用数値データと、複数種類の可変表示パターンに対して決定値が設定された決定値テーブルとを用いて、識別情報の可変表示パターンを、複数種類の可変表示パターンのうちから決定する可変表示パターン決定手段(例えばステップS111の変動パターン設定処理にてステップS261~S269の処理を実行するCPU103など)と、前記可変表示パターン決定手段による決定前に、前記始動領域を遊技媒体が通過したときに前記数値データ抽出手段により抽出された前記可変表示決定用数値データと前記決定値とを用いて、前記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決定前判定手段(例えばステップS210Dの入賞時乱数値判定処理にてステップS481~S487の処理を実行するCPU103など)と、前記決定手段による決定前に、前記決定前判定手段の判定結果を特定可能な判定結果コマンドを送信する始動時コマンド送信手段(例えばステップS488の処理を実行するCPU103など)とを含み、前記演出制御手段は、前記判定結果コマンドで特定される判定結果に基づいて、該判定結果に対応する識別情報の可変表示が開始される以前に、事前予告演出を実行可能な事前予告演出実行手段(例えばステップS197における決定結果に基づいてステップS463の処理を実行する演出制御用CPU120など)と、前記事前予告演出実行手段により事前予告演出を実行するか否かを決定する事前予告演出決定手段(例えばステップS195~S197の処理を実行する演出制御用CPU120など)とを含み、前記事前予告決定手段は、識別情報の可変表示パターンが前記複数種類の可変表示パターンのうちで特定予告演出を実行可能な可変表示パターンとなるときに、前記事前予告演出実行手段による事前予告演出が実行されないまたは実行されにくいように、事前予告演出を実行するか否かを決定する(例えばステップS194におけるYesの判定に

基づきステップ S 1 9 5 ~ S 1 9 7 の処理を実行しない)ように構成されてもよい。

【手続補正 1 1】

【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】変更

【補正の内容】

【0 0 1 6】

このような構成においては、演出の意外性を向上させて、遊技の興趣を向上させることができる。

【手続補正 1 2】

【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】変更

【補正の内容】

【0 0 1 7】

(6) 上記 (1) から (5) のいずれかの遊技機において、識別情報の可変表示を行う可変表示手段 (例えば画像表示装置 5 など) と、識別情報の可変表示状態が所定のリーチ状態となった後にリーチ演出を実行するリーチ演出実行手段 (例えばステップ S 4 3 3 における決定結果に基づいてステップ S 4 6 4 の処理を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 など) とを備え、前記予告演出実行手段により実行される予告演出は、予め定められた順番に従って 1 演出段階から複数演出段階 (例えば 3 段階) まで演出態様を段階的に変化させるステップアップ予告演出 (例えば図 4 8 に示す態様のステップアップ予告演出など) を含み、前記リーチ演出実行手段は、第 1 リーチ演出 (例えばノーマルリーチなど) と、該第 1 リーチ演出の後に実行される第 2 リーチ演出 (例えばスーパリーチなど) とを実行可能であり、前記予告演出実行手段は、前記決定手段によって前記有利状態に制御すると決定されたときには、該有利状態に制御しないと決定されたときよりも高い割合で、前記リーチ演出実行手段によって実行されるリーチ演出が前記第 1 リーチ演出から前記第 2 リーチ演出に移行するタイミングにて、前記ステップアップ予告演出のうち所定演出段階の演出態様による演出を実行する (例えばステップ S 5 0 5 , S 5 0 6 にて予告パターンを決定する際に、図 3 1 及び図 3 2 に示すように、大当りである場合には高信頼度の全図柄変動中予告を含む予告パターンを高い割合で決定する。また、図 4 7 (A) 及び (B) に示すように、リーチ成立後変動が行われる期間まで図柄変動中予告となるステップアップ予告が実行され、図 4 8 に示すように、ノーマルリーチからスーパリーチなどに移行するタイミングでステップ C (第 3 段階) の演出を実行する) により構成されてもよい。

【手続補正 1 3】

【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】変更

【補正の内容】

【0 0 1 8】

このような構成においては、ステップアップ予告演出を実行可能な遊技機により意外性のある演出を可能とし、遊技の興趣を向上させることができる。