

【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1月16日(2014.1.16)

【公開番号】特開2013-106994(P2013-106994A)

【公開日】平成25年6月6日(2013.6.6)

【年通号数】公開・登録公報2013-028

【出願番号】特願2013-48515(P2013-48515)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 1 7

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】

【提出日】平成25年11月25日(2013.11.25)

【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可変表示する可変表示部に導出表示された識別情報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を、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、前記可変表示部において、識別情報の可変表示が開始されてから識別情報の表示結果が導出表示されるまでに一旦仮停止させた後に識別情報の可変表示を再度実行する再可変表示を所定回実行する再可変表示パターンを含む予め定められた複数種類の識別情報の可変表示パターンの中から1つの可変表示パターンを選択する可変表示パターン選択手段と、

該可変表示パターン選択手段が選択した可変表示パターンに基づいて、識別情報の可変表示を実行する可変表示実行手段と、を備え、

前記再可変表示パターンは、識別情報の可変表示状態をリーチとなる識別情報を経由して仮停止させた後に前記再可変表示を実行する可変表示パターンを含み、

前記可変表示パターン選択手段は、リーチが実行される前記再可変表示パターンを選択するときに、前記再可変表示の実行回数に応じて、リーチの種類の選択割合が異なるように可変表示パターンを選択する

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】0 0 0 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 6】

特許文献1の遊技機においては、遊技者の飽きが早く、遊技の興趣が低下していた。

【手続補正3】

【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】

この発明は、上記実情に鑑みてなされたものであり、遊技機の興趣を向上させることを目的とする。

【手続補正4】

【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】

上記目的を達成するため、本発明の遊技機は、各々が識別可能な複数種類の識別情報を可変表示する可変表示部に導出表示された識別情報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を、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、前記可変表示部において、識別情報の可変表示が開始されてから識別情報の表示結果が導出表示されるまでに一旦仮停止させた後に識別情報の可変表示を再度実行する再可変表示を所定回実行する再可変表示パターンを含む予め定められた複数種類の識別情報の可変表示パターンの中から1つの可変表示パターンを選択する可変表示パターン選択手段と、該可変表示パターン選択手段が選択した可変表示パターンに基づいて、識別情報の可変表示を実行する可変表示実行手段と、を備え、前記再可変表示パターンは、識別情報の可変表示状態をリーチとなる識別情報を経由して仮停止させた後に前記再可変表示を実行する可変表示パターンを含み、前記可変表示パターン選択手段は、リーチが実行される前記再可変表示パターンを選択するときに、前記再可変表示の実行回数に応じて、リーチの種類の選択割合が異なるように可変表示パターンを選択することを特徴とする。

(1) 第1開始条件が成立したこと(例えばCPU103がステップS231にてNoであると判定したこと)に基づいて各々が識別可能な複数種類の識別情報(例えば飾り図柄)の可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示手段(例えば画像表示装置5)を備え、前記可変表示手段に導出表示される表示結果が予め定められた特定表示結果(例えば大当たり組合せの最終停止図柄)となったときに、遊技状態を遊技者にとって有利な特定遊技状態(例えば大当たり遊技状態)に制御し、特別条件が成立したこと(例えばCPU103がステップS249にて確変大当たりの大当たり種別に決定したこと)に基づいて、前記特定遊技状態が終了した後に前記遊技状態を前記特定表示結果となる確率が通常遊技状態よりも高い特別遊技状態(例えば確変遊技状態)に制御可能な遊技機であって、前記第1開始条件が成立したことにに基づいて、前記可変表示手段に導出表示させる表示結果を前記特定表示結果とするか否か、及び前記特別条件を成立させ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(例えばCPU103がステップS238及びS239の処理、あるいは、ステップS245及びS246の処理を実行する部分、ステップS248及びS249の処理を実行する部分)と、前記事前決定手段の決定結果に基づいて、前記可変表示手段における識別情報の可変表示を含む演出を実行する演出実行手段(例えば演出制御CPU120がステップS406の演出制御プロセス処理を実行する部分)と、を備え、前記演出実行手段は、前記特別遊技状態であるか前記通常遊技状態であるかに関わらず共通の演出(例えば報知演出、示唆演出、かもね演出。複数回の変動に渡って背景や演出モードを共通にする演出など)を実行可能な共通演出実行手段(例えば演出制御CPU120がステップS500Bの報知演出設定処理を実行する部分)を含み、第2開始条件が成立したこと(例えばCPU103がステップS131にてYesであると判定したこと)に基づいて各々が識別可能な複数種類の普通図柄の可変表示を行い表示結果を導出表示する普通図柄表示手段(例えば普通図柄表示器20)と、前記第

2 開始条件が成立したことに基づいて、前記普通図柄表示手段に導出表示させる表示結果を予め定められた普通図柄特定表示結果（例えば普図当り）とするか否かを当該表示結果が導出表示される以前に決定する普通図柄表示結果決定手段（例えばCPU103がステップS353～S358の処理を実行する部分）と、前記普通図柄表示結果決定手段によって前記普通図柄特定表示結果とする旨の決定がなされたときに、前記普通図柄特定表示結果のうち第1普通図柄特定表示結果とするか第2普通図柄特定表示結果とするかを決定する普通図柄特定表示結果決定手段（例えばCPU103がステップS358の処理で普図当り1または普図当り2のいずれかの普図当りに決定する部分）と、遊技球が進入したことで前記第1開始条件を成立させる特別始動口（例えば普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口）を備え、当該特別始動口に遊技球が進入しやすい第1状態（例えば拡大開放状態）と、当該特別始動口に遊技球が進入しにくいまたは進入しない第2状態（例えば通常開放状態または閉鎖状態）に変化可能な可変始動装置（例えば普通可変入賞球装置6B）と、前記普通図柄表示手段の前記普通図柄の表示結果が前記第1普通図柄特定表示結果（例えば普図当り2であることに対応した「3」の数字を示す普通図柄）となったときに、前記可変始動装置を遊技者にとって有利な第1特定開放パターン（例えば0.3秒の開放を1回行う普電作動パターン）で前記第1状態に変化させ、また、前記第2普通図柄特定表示結果（例えば普図当り1であることに対応した「7」の数字を示す普通図柄）となったときに、前記可変始動装置を前記第1特定開放パターンより遊技者にとって有利な第2特定開放パターン（例えば1.5秒の開放を2回行う普電作動パターン）で前記第1状態に変化させる可変始動装置制御手段（例えばCPU103が、ステップS373でセットした普電作動パターンに基づき、ステップS144の処理を実行する部分）と、をさらに備え、前記普通図柄特定表示結果決定手段は、前記共通演出実行手段によって前記共通の演出が実行されているときに、遊技状態が前記特別遊技状態であるか否かによって異なる割合で前記普通図柄特定表示結果をいずれとするかを決定する（例えばCPU103がステップS354の処理でYesと判定したときに、高確低ベースの普図表示結果判定テーブルを設定し、Noと判定したときに、低確低ベースの普図表示結果判定テーブルを設定する部分）ようにしてもよい。

このような構成によれば、可変始動装置によって特別遊技状態（潜伏確変状態）であることを示唆するので、示唆をわかりにくくすることができ、遊技の興奮が向上する。