

【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7月10日(2014.7.10)

【公開番号】特開2014-97359(P2014-97359A)

【公開日】平成26年5月29日(2014.5.29)

【年通号数】公開・登録公報2014-028

【出願番号】特願2013-211264(P2013-211264)

【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5月20日(2014.5.20)

【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】

複数種類の識別情報を変動表示する変動表示部を備え、前記変動表示部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事前に決定する事前決定手段と、

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変動表示の態様を前記特定表示結果と異なる特殊態様とした後に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パターンを含む複数種類の変動表示パターンから1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、

前記変動表示パターン選択手段により選択された変動表示パターンに基づき、前記識別情報の変動表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの演出を制御する演出制御手段とを備え、

前記変動表示パターン選択手段は、前記再変動が実行された回数が多いほど前記特定表示結果となる割合が高くなるように、前記事前決定手段による決定結果に基づいて、前記複数種類の変動表示パターンから1の変動表示パターンを選択し、

前記演出制御手段は、変動表示の態様を前記特定表示結果および前記特殊態様と異なる特定態様とした後に、該特定態様を前記特殊態様に変化させると変化させないときがある変化演出を実行する手段であって、実行する変化演出の種類に応じて前記特殊態様に変化させる割合が異なるように複数種類の変化演出のうちから選択して実行する変化演出実行手段を含み、

前記変化演出実行手段は、前記変動表示パターン選択手段により選択された変動表示パターンに基づき前記識別情報の変動表示を開始するときに、当該変動表示パターンにおいて前記再変動が実行される回数に応じて、表示結果を導出表示するまでに実行する変化演出を選択し、

前記複数種類の変化演出は、遊技者の操作を受け付ける変化演出を含むことを特徴とする、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 1 1

【補正方法】変更

**【補正の内容】****【0011】**

(1) 複数種類の識別情報を変動表示する変動表示部(演出表示装置9)を備え、前記変動表示部に特定表示結果(大当たり図柄)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(大当たり)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を事前に決定する事前決定手段(図16、図19)と、

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変動表示の態様を前記特定表示結果と異なる特殊態様とした後に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パターン(擬似連1回~4回)を含む複数種類の変動表示パターンから1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(図20)と、

前記変動表示パターン選択手段により選択された変動表示パターンに基づき、前記識別情報の変動表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの演出を制御する演出制御手段(図27のS556、図28~図29など)とを備え、

前記変動表示パターン選択手段は、前記再変動が実行された回数が多いほど前記特定表示結果となる割合が高くなるように、前記事前決定手段による決定結果に基づいて、前記複数種類の変動表示パターンから1の変動表示パターンを選択し(図9、図10参照)、

前記演出制御手段は、変動表示の態様を前記特定表示結果および前記特殊態様と異なる特定態様とした後に、該特定態様を前記特殊態様に変化させるときと変化させないときがある変化演出を実行する手段であって、実行する変化演出の種類に応じて前記特殊態様に変化させる割合が異なるように(図46(B)参照)複数種類の変化演出(滑りパターン、特殊パターン、ボタン操作パターン、図柄キャラクタパターン、図38参照)のうちから選択して実行する変化演出実行手段(図45のS687、S693~S696、S707~S712、図46)を含み、

前記変化演出実行手段は、前記変動表示パターン選択手段により選択された変動表示パターンに基づき前記識別情報の変動表示を開始するときに、当該変動表示パターンにおいて前記再変動が実行される回数に応じて、表示結果を導出表示するまでに実行する変化演出を選択し(図45のS695、S696、S711、S712)、

前記複数種類の変化演出は、遊技者の操作を受け付ける変化演出を含む。

**【手続補正3】****【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】**

このような構成によれば、変動表示の態様を特定表示結果および特殊態様と異なる特定態様とした後に、特定態様を特殊態様に変化させるときと変化させないときがある変化演出を実行するとともに、その変化演出の種類に応じて実際に特殊態様に変化させる割合を異ならせることができる。これにより、変動表示中の演出のバリエーションを豊富にすることができるとともに、実際に特殊態様に変化されるかや再変動が何回実行されるのかといったことに加えて、変化演出が実行されるかやどの種類が実行されるかに遊技者の注意を惹くことで遊技者の期待感を煽ることができ遊技の興奮を向上させることができる。

また、変動表示を開始してから再変動が実行されるか否かを判定し、該判定結果に応じて変化演出を選択するといった処理を、識別情報を停止させる度に行なう必要がないため

、変動表示中に要する処理データ容量を削減するとともに処理負担の軽減を図ることができる。

【手続補正5】

【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】

上記の遊技機における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9～図11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9～図11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20のS103）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表示パターン決定手段（図20のS104、S105）とを含むものであってもよい。これにより、変動表示パターン種別を決定する手段により決定可能な変動表示パターン種別の数と、変動表示パターンを決定する手段により決定可能な変動表示パターン数との組合せにより、多種類の変動表示パターンを設定して選択的に用いることができるようになる。また、変動表示パターン種別を決定する手段における種別決定の割合を変更するだけで、各変動表示パターン種別に属する各変動表示パターンを選択する割合を変更しなくても、変動表示パターン種別ごとの変動表示パターンの出現割合を変更することができるようになる。これにより、変動表示パターンに関し、実行可能とする変動表示パターン数の変更設定、および、変動表示パターンの出現割合の変更設定が容易になる。したがって、遊技機の開発段階において、変動表示について、実行可能な変動表示パターン数の設定、および、変動表示パターンの出現率の設定をする際に生じる設定の制限を緩和することができ、これにより、遊技機の開発段階における設計の簡素化を図ることができる。そして、このように設計を簡素化することにより、遊技機の開発に関し、開発期間を短期化し、開発効率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】0015

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0015】

上記の遊技機における前記変動表示部は、前記複数種類の識別情報を変動表示する変動表示領域を複数有し（左、中、右の変動表示領域、図柄表示エリア9L、9C、9R）、前記複数種類の変化演出には、前記複数の変動表示領域のうちいずれかが変動表示中でかつ変動表示していない変動表示領域の識別情報が前記特殊態様の一部を構成していないとき（たとえば、左および右の変動表示領域の演出図柄がチャンス目の一部を構成していないとき、図38（a）参照）に、前記変化演出実行手段により所定の演出が実行される種類の変化演出（図38参照）を含むものであってもよい。

【手続補正7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0016

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0016】

このような構成によれば、特殊態様の一部を構成しない識別情報が停止されてから変化演出が行なわれて特殊態様となり得るため、特殊態様の一部を構成しない識別情報が停止されたときであっても遊技者の期待感を持続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】**0017**【補正方法】**変更**【補正の内容】****【0017】**

また、上記の遊技機における前記変動表示部は、前記複数種類の識別情報を変動表示する変動表示領域を複数有し（左，中，右の変動表示領域、図柄表示エリア9L、9C、9R）、前記変化演出が実行されないときには、前記変動表示装置において前記変動表示が開始されてから前記複数の変動表示領域各々が所定の順番（左　右　中の順）で停止され、

前記複数種類の変化演出には、前記変動表示装置において前記変動表示を開始してから、前記変化演出実行手段により前記複数の変動表示領域各々が前記所定の順番と異なる順番（たとえば、右　左　中など）で停止されることにより実行される種類の変化演出を含むものであってもよい（変形例（1）参照）。

**【手続補正9】****【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】**

（2）上記（1）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30）をさらに備え、

前記変動表示部は、前記複数種類の識別情報を変動表示する変動表示領域を複数有し（左，中，右の変動表示領域）、

前記変化演出実行手段は、前記複数種類の変化演出のうち遊技者参加型変化演出（ボタン操作パターン）を選択したときには、前記操作手段への操作を所定期間受付ける演出（図38（i））を実行し、該所定期間中に前記操作が受けられなかつたときに、前記複数の変動表示領域のうちいずれかが変動表示中でかつ変動表示していない変動表示領域の識別情報が前記特殊態様の一部を構成しないが前記特定表示結果の一部を構成するリーチ状態にする演出（図38（j））を実行する。

**【手続補正10】****【補正対象書類名】**明細書**【補正対象項目名】**0020**【補正方法】**変更**【補正の内容】****【0020】**

このような構成によれば、遊技者参加型変化演出が実行されたときであって、所定期間中に操作されなかつたときには、特殊態様の一部を構成しないリーチ状態にして、その後再変動が実行されないかのような演出を実行することができる。これにより、操作をしない遊技者に焦りを与えることができ、遊技の興奮を向上させるとともに積極的に操作手段を操作しようといった遊技参加意欲を向上させることができる。

**【手続補正11】****【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】**

上記の遊技機における前記変化演出実行手段は、前記複数種類の変化演出のうち遊技者参加型変化演出を選択したときで前記所定期間中に前記操作が受けられなかつたときに

、前記リーチ状態にする演出を実行した後、再変動が実行される場合にはさらに変動表示の態様を前記特殊態様とする演出を実行し(図38(1)参照)、再変動が実行されない場合には当該リーチ状態からの演出を継続する(図38(k)参照)ものであってもよい。

【手続補正12】

【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】

【0022】

このような構成によれば、遊技者参加型変化演出が実行されたときで所定期間中に操作されなかった場合においても、その後再変動が実行されるときには変動表示の態様を特殊態様とする演出が実行されるため、変動表示の態様を特殊態様とされなかつたにも関わらず再変動が実行されるといった遊技者を惑わせる演出が実行されることを防止することができる。

【手続補正13】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0023

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0023】

上記の遊技機における前記変化演出実行手段は、前記識別情報の変動表示を開始するときに、当該変動表示において仮停止および導出表示する表示結果を決定し(図47のS721、S722、S724、S725)、前記遊技者参加型変化演出を選択したときにはさらに前記リーチ状態を構成する識別情報を決定し(図47のS727)、前記所定期間中に前記操作が受けられなかつたことを条件として前記決定した表示結果(チャンス目)を仮停止する前に前記決定した前記リーチ状態を構成する識別情報を停止するものであってもよい。

【手続補正14】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0024

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0024】

このような構成によれば、事前に操作されなかつたときに仮停止させるリーチ状態の図柄を決定し、遊技者参加型変化演出が実行されているときにおいて操作されなかつたときにはすでに決定されているリーチ状態の図柄を仮停止させることができる。これにより、上記のような演出を行なうための制御を複雑にすることなく、操作されなかつたときにたとえばリーチ状態の図柄を決定する処理などを実行することにより処理落ちが発生することを防止することができる。

【手続補正15】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0025

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正16】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0026

【補正方法】削除

【補正の内容】

**【手続補正 17】****【補正対象書類名】明細書****【補正対象項目名】0027****【補正方法】変更****【補正の内容】****【0027】**

(3) 上記(1)または(2)の遊技機において、前記変動表示部は、前記複数種類の識別情報を変動表示する変動表示領域を複数有し(左、中、右の変動表示領域)、前記複数種類の識別情報は、キャラクタにより識別可能なキャラクタ識別情報(「1」~「8」の演出図柄)を含み、

前記変化演出実行手段は、前記複数種類の変化演出のうち前記キャラクタ識別情報により実行される変化演出(図柄キャラクタパターン)を選択したときには、前記複数の変動表示領域のうちいずれかよりも先に変動表示を停止する変動表示領域に前記キャラクタ識別情報を停止させた後、当該キャラクタ識別情報のキャラクタを用いた変化演出を実行する(図38の(d)、(e)参照)。

**【手続補正 18】****【補正対象書類名】明細書****【補正対象項目名】0029****【補正方法】変更****【補正の内容】****【0029】**

上記の遊技機の前記キャラクタ識別情報は複数種類設けられるとともに、該複数種類のキャラクタ識別情報各々に対応して前記キャラクタ識別情報により実行される変化演出は複数種類設けられており、

前記変化演出実行手段は、前記キャラクタ識別情報により実行される変化演出を選択したときには、前記複数の変動表示領域のうちいずれかよりも先に変動表示を停止する変動表示領域に該選択した前記キャラクタ識別情報により実行される変化演出の種類に応じたキャラクタ識別情報を停止させた後、当該キャラクタ識別情報のキャラクタを用いた変化演出を実行するものであってもよい(変形例(4)参照)。

**【手続補正 19】****【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】****【0030】**

(4) 上記(1)~(3)のうちいずれかの遊技機において、前記変化演出実行手段は、前記識別情報の変動表示を開始してから表示結果を導出表示するまでに実行した変化演出の組合せに応じて前記特定表示結果となる割合が異なるように、前記事前決定手段による決定結果に基づいて、前記複数種類の変化演出のうちから選択して実行する(図46(c)参照)。

**【手続補正 20】****【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】****【0031】**

このような構成によれば、変化演出の組合せに応じて特定表示結果となる割合を異ならせることができる。これにより、変化演出がどのような組合せとなるかにも遊技者の注意を惹くことで遊技者の期待感を煽ることができ、遊技の興奮を向上させることができる。

**【手続補正 21】**

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0032

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正22】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0034

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0034】

(5) 遊技用価値を用いて1ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームを開始させることができとなり、複数種類の入賞用識別情報（リール502L, 502C, 502Rに描かれた入賞用の図柄500）を変動表示させる入賞用変動表示部（図柄表示装置5000）に表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、該入賞用変動表示部に導出された表示結果に応じて入賞（小役、再遊技役、特別役等の入賞）が発生可能である遊技機（第2実施形態のスロットマシン501）であって、

前記入賞用変動表示部の表示結果が導出される前に、遊技者にとって有利な特定遊技状態（ボーナス）への移行を伴う特定入賞（レギュラーボーナス、ビッグボーナス）を含む複数種類の入賞（小役、再遊技役、特別役等の入賞）各々の発生を許容するか否かを決定する入賞用事前決定手段（メイン制御部、内部抽選を行なう処理プログラム）と、

前記入賞用事前決定手段の決定結果に応じて、前記入賞用変動表示部に表示結果を導出させる制御を行なう入賞用導出制御手段（メイン制御部、リール502L, 502C, 502Rで表示結果を導出表示させる制御を行なう処理プログラム）と、

前記特定入賞に対応する特定入賞表示結果（ボーナスの組合せ、「777」など）が前記入賞用変動表示部に導出されたときに、前記特定遊技状態に制御する特定遊技状態制御手段（メイン制御部、ボーナスの遊技状態に制御するプログラム）と、

複数種類の演出用識別情報を変動表示し、表示結果を導出表示可能な演出用変動表示部（液晶表示器55）と、

前記演出用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、変動表示の態様を前記特定入賞表示結果に対応する演出用特定入賞表示結果（「7-7-7」）と異なる特殊態様とした後に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パターン（擬似連1回～4回）を含む複数種類の変動表示パターンから1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（図20参照）と、

前記変動表示パターン選択手段により選択された変動表示パターンに基づき、前記演出用識別情報の変動表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの演出を制御する演出制御手段（図27のS556、図28～図29など参照）とを備え、

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9～図11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9～図11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20のS103）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表示パターン決定手段（図20のS104、S105）とを含み、

前記演出制御手段は、変動表示の態様を前記特定入賞表示結果および前記特殊態様と異なる特定態様とした後に、該特定態様を前記特殊態様に変化させると変化させないときとがある変化演出を実行する手段であって、実行する変化演出の種類に応じて前記特殊態様に変化させる割合が異なるように（図46（B）参照）複数種類の変化演出（滑りパターン、特殊パターン、ボタン操作パターン、図柄キャラクタパターン、図38参照）のうちから選択して実行する変化演出実行手段（図45のS687、S693～S696、

S 7 0 7 ~ S 7 1 2 、図 4 6 参照 ) を含み、

前記複数種類の変化演出は、遊技者の操作を受け付ける変化演出を含む。

【手続補正 2 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 3 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 3 5】

このような構成によれば、変動表示の態様を特定入賞表示結果および特殊態様と異なる特定態様とした後に、特定態様を特殊態様に変化させるとときと変化させないときがある変化演出を実行するとともに、その変化演出の種類に応じて実際に特殊態様に変化させる割合を異ならせることができる。これにより、変動表示中の演出のバリエーションを豊富にできるとともに、実際に特殊態様に変化されるかや再変動が何回実行されるのかといったことに加えて、変化演出が実行されるかやどの種類が実行されるかに遊技者の注意を惹くことで遊技者の期待感を煽ることができ遊技の興奮を向上させることができる。