

【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25年5月9日(2013.5.9)

【公開番号】特開2012-235933(P2012-235933A)

【公開日】平成24年12月6日(2012.12.6)

【年通号数】公開・登録公報2012-051

【出願番号】特願2011-107542(P2011-107542)

【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25年3月27日(2013.3.27)

【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】

各々を識別可能な複数種類の識別情報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を備え、識別情報の表示結果として予め定められた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、

通常よりも遊技者にとって有利な有利遊技状態に制御する有利遊技状態制御手段と、

前記有利遊技状態において該有利遊技状態の継続または非継続を演出の結果として報知する特定演出を実行する特定演出実行手段と、

前記特定演出の演出パターンとして、複数種類の演出パターンからいずれかの種類の演出パターンを選択するとともに、いずれかの種類の演出パターンが選択された後、所定の条件を満たすまでは未だ選択されていない種類の演出パターンからいずれかの種類の演出パターンを選択する特定演出種類選択手段と、

を備え、

前記有利遊技状態は、第1の有利遊技状態と、該第1の有利遊技状態よりも継続期間数の期待値が大きい第2の有利遊技状態と、を含み、

前記有利遊技状態において前記特定演出が実行され、該特定演出の演出パターンとして前記複数種類の演出パターンのうち特定の種類の演出パターンが選択され、かつ該有利遊技状態が終了する第1の割合と、前記有利遊技状態において前記特定演出が実行され、該特定演出の演出パターンとして前記特定の種類の演出パターンが選択され、該有利遊技状態が継続する第2の割合と、の合算割合に占める前記第1の割合の比率が、前記特定演出が実行され、該特定演出の演出パターンとして前記特定の種類以外の演出パターンが選択され、かつ該有利遊技状態が終了する第3の割合と、前記有利遊技状態において前記特定演出が実行され、該特定演出の演出パターンとして前記特定の種類以外の演出パターンが選択され、該有利遊技状態が継続する第4の割合と、の合算割合に占める前記第3の割合の比率よりも高く、

前記有利遊技状態が前記第2の有利遊技状態であり、前記特定演出が特定回数実行されるまでに前記特定の種類の演出パターンが選択される第5の割合が、前記有利遊技状態が前記第1の有利遊技状態であり、前記特定演出が前記特定回数実行されるまでに前記特定の種類の演出パターンが選択される第6の割合よりも高い、

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) 上記目的を達成するため、本願の第1の観点に係る遊技機は、

各々を識別可能な複数種類の識別情報（例えば特別図柄や飾り図柄など）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（例えば第1及び第2特別図柄表示装置4A、4Bや画像表示装置5など）を備え、識別情報の表示結果として予め定められた特定表示結果（例えば大当たり図柄となる特別図柄や大当たり組合せの確定飾り図柄など）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（例えば大当たり遊技状態など）に制御する遊技機（例えばパチンコ遊技機1など）であって、

通常よりも遊技者にとって有利な有利遊技状態（例えば時短状態など）に制御する有利遊技状態制御手段（例えばステップS325の処理を実行するCPU103など）と、

前記有利遊技状態において該有利遊技状態の継続または非継続を演出の結果として報知する特定演出（例えばバトル演出など）を実行する特定演出実行手段（例えばステップS172の可変表示中演出処理を実行する演出制御用CPU120など）と、

前記特定演出の演出パターンとして、複数種類の演出パターンからいずれかの種類の演出パターン（例えば対戦キャラなど）を選択するとともに、いずれかの種類の演出パターンが選択された後、所定の条件を満たすまでは未だ選択されていない種類の演出パターン（例えば未選択の対戦キャラなど）からいずれかの種類の演出パターンを選択する特定演出種類選択手段（例えばステップS529の対戦相手決定処理を実行する演出制御用CPU120など）と、

を備え、

前記有利遊技状態は、第1の有利遊技状態（例えば時短回数が「50回」の時短状態など）と、該第1の有利遊技状態よりも継続期間数の期待値が大きい第2の有利遊技状態（例えば時短回数が「100回」の時短状態など）と、を含み、

前記有利遊技状態において前記特定演出が実行され、該特定演出の演出パターンとして前記複数種類の演出パターンのうち特定の種類の演出パターン（例えば対戦キャラCなど）が選択され、かつ該有利遊技状態が終了する第1の割合（例えば対戦キャラCのバトル演出が行われ、かつ時短状態が継続しない割合など）と、前記有利遊技状態において前記特定演出が実行され、該特定演出の演出パターンとして前記特定の種類の演出パターンが選択され、該有利遊技状態が継続する第2の割合（例えば対戦キャラCのバトル演出が行われ、かつ時短状態が継続する割合など）と、の合算割合に占める前記第1の割合の比率が、前記特定演出が実行され、該特定演出の演出パターンとして前記特定の種類以外の演出パターンが選択され、かつ該有利遊技状態が終了する第3の割合（例えば対戦キャラC以外のバトル演出が行われ、かつ時短状態が継続しない割合など）と、前記有利遊技状態において前記特定演出が実行され、該特定演出の演出パターンとして前記特定の種類以外の演出パターンが選択され、該有利遊技状態が継続する第4の割合（例えば対戦キャラC以外のバトル演出が行われ、かつ時短状態が継続する割合など）と、の合算割合に占める前記第3の割合の比率よりも高く、

前記有利遊技状態が前記第2の有利遊技状態であり、前記特定演出が特定回数（例えば1回など）実行されるまでに前記特定の種類の演出パターンが選択される第5の割合が、前記有利遊技状態が前記第1の有利遊技状態であり、前記特定演出が前記特定回数実行されるまでに前記特定の種類の演出パターンが選択される第6の割合よりも高い、

ことを特徴とする。

## 【手続補正3】

【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】

## 【0 0 1 0】

このような構成によれば、有利遊技状態が特定回数以上の特定演出が実行されるまで継続した場合において、該有利遊技状態が第1の有利遊技状態よりも継続ゲーム数の期待値の大きい第2の有利遊技状態である場合には、第1の有利遊技状態である場合よりも特定演出が特定回数実行されるまでに、有利遊技状態が継続しにくい特定の種類の演出パターンが選択される割合が高く、特定演出が特定回数実行されるまでに特定の種類の演出パターンが選択され、かつ有利遊技状態が継続することで、その後は、所定条件が成立するまで特定の種類の演出パターンが選択されることがなく、有利遊技状態が継続しにくい特定の種類の演出パターン以外の演出パターンが選択されるため、有利遊技状態が継続することへの遊技者の期待感を効果的に高めることができる。

尚、第1の有利遊技状態よりも継続ゲーム数の期待値の大きい第2の有利遊技状態とは、第1の有利遊技状態よりも多いゲーム数にわたり制御される有利遊技状態であっても良いし、第1の有利遊技状態よりも継続率が高い結果、第1の有利遊技状態よりも多いゲーム数に制御される割合が高い有利遊技状態であっても良い。

また、前記有利遊技状態において前記特定演出が実行され、該特定演出の演出パターンとして前記複数種類の演出パターンのうち特定の種類の演出パターンが選択され、かつ該有利遊技状態が終了する第1の割合とは、一定ゲーム数の間に、前記有利遊技状態において前記特定演出が実行され、該特定演出の演出パターンとして前記特定の種類の演出パターンが選択され、かつ該有利遊技状態が終了する事象が生じる理論上の割合であり、例えば、第1の有利遊技状態に制御される確率と、第1の有利遊技状態に制御された後、第1有利遊技状態が終了する確率と、第1の有利遊技状態が終了する際に実行される特定演出の演出パターンとして特定の種類の演出パターンが選択される確率と、第2の有利遊技状態に制御された後、第2有利遊技状態が終了する確率と、第2の有利遊技状態が終了する際に実行される特定演出の演出パターンとして特定の種類の演出パターンが選択される確率と、を乗算した値などが該当する。

また、前記有利遊技状態において前記特定演出が実行され、該特定演出の演出パターンとして前記特定の種類の演出パターンが選択され、かつ該有利遊技状態が継続する第2の割合とは、一定ゲーム数の間に、前記有利遊技状態において前記特定演出が実行され、該特定演出の演出パターンとして前記特定の種類の演出パターンが選択され、かつ該有利遊技状態が継続する事象が生じる理論上の割合であり、例えば、第1の有利遊技状態に制御される確率と、第1の有利遊技状態に制御された後、第1の有利遊技状態が継続する確率と、第1の有利遊技状態が継続する際に実行される特定演出の演出パターンとして特定の種類の演出パターンが選択される確率と、第2の有利遊技状態に制御される確率と、第2の有利遊技状態に制御された後、第2の有利遊技状態が継続する確率と、第2の有利遊技状態が継続する際に実行される特定演出の演出パターンとして特定の種類の演出パターンが選択される確率と、を乗算した値などが該当する。

また、前記有利遊技状態において前記特定演出が実行され、該特定演出の演出パターンとして前記特定の種類以外の演出パターンが選択され、かつ該有利遊技状態が終了する第3の割合とは、一定ゲーム数の間に、前記有利遊技状態において前記特定演出が実行され、該特定演出の演出パターンとして前記特定の種類以外の演出パターンが選択され、かつ該有利遊技状態が終了する事象が生じる理論上の割合であり、例えば、第1の有利遊技状態に制御される確率と、第1の有利遊技状態に制御された後、第1の有利遊技状態が終了する確率と、第1の有利遊技状態が終了する際に実行される特定演出の演出パターンとして特定の種類以外の演出パターンが選択される確率と、第2の有利遊技状態に制御された後、第2の有利遊技状態が終了する確率と、第2の有利遊技状態が終了する際に実行される特定演出の演出パターンとして特定の種類以外の演出パターンが選択される確率と、を乗算した値などが該当する。

また、前記有利遊技状態において前記特定演出が実行され、該特定演出の演出パターン

として前記特定の種類以外の演出パターンが選択され、かつ該有利遊技状態が継続する第4の割合とは、一定ゲーム数の間に、前記有利遊技状態において前記特定演出が実行され、該特定演出の演出パターンとして前記特定の種類以外の演出パターンが選択され、かつ該有利遊技状態が継続する事象が生じる理論上の割合であり、例えば、第1の有利遊技状態に制御される確率と、第1の有利遊技状態に制御された後、第1の有利遊技状態が継続する確率と、第1の有利遊技状態が継続する際に実行される特定演出の演出パターンとして特定の種類以外の演出パターンが選択される確率と、第2の有利遊技状態に制御される割合と、第2の有利遊技状態に制御された後、第2の有利遊技状態が継続する割合と、第2の有利遊技状態が継続する際に実行される特定演出の演出パターンとして特定の種類以外の演出パターンが選択される確率と、を乗算した値などが該当する。

【手続補正4】

【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】

(5) 上記(4)の遊技機において、

前記有利遊技状態に制御される場合に、前回の有利遊技状態において選択された演出パターンの種類を引き継ぐか否か(例えばコンティニューかクリアかなど)を遊技者が選択可能な引き継ぎ選択手段(例えばプッシュボタン31Bなど)を備え、

前記特定演出種類選択手段は、前記引き継ぎ選択手段により前回の有利遊技状態において選択された演出パターンの種類を引き継ぐ旨(例えばコンティニューなど)が選択された場合には、前回の有利遊技状態を含め未だ選択されていない種類の演出パターンからいずれかの種類の演出パターンを選択する、ようにしてもよい。

このような構成によれば、前回の有利遊技状態において選択された演出パターンの種類を引き継ぐか否かを選択できるため、例えば、前回の有利遊技状態で継続しにくい種類の演出パターンが残っている場合には引き継がず、前回の有利遊技状態で継続しにくい種類の演出パターンが残っていない場合には引き継ぐといったことが可能となる。また、前回の有利遊技状態で選択された演出パターンの種類に関わらず、引き継ぐことで特別の条件を満たしやすく、特定の付与が受けやすくなる。

【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】

(6) 上記(4)又は(5)の遊技機において、

前記特典付与手段によって前記特典が付与された場合、該特典が付与されなかった場合に比べて、次に有利遊技状態に制御されたときに、前記特定演出が前記特定回数実行されるまでに前記特定の種類の演出パターンが選択される割合が高くなる、ようにしてもよい。

このような構成によれば、有利遊技状態が継続することへの遊技者の期待感を効果的に高めることができる。