

【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24年7月26日(2012.7.26)

【公開番号】特開2010-194192(P2010-194192A)

【公開日】平成22年9月9日(2010.9.9)

【年通号数】公開・登録公報2010-036

【出願番号】特願2009-44693(P2009-44693)

【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24年6月8日(2012.6.8)

【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、前記可変表示手段の前記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し、前記特定遊技状態が終了した後に遊技状態を通常確率状態または前記特定表示結果となる確率が当該通常確率状態よりも高い高確率状態に制御可能な遊技機であって、

前記特定遊技状態に制御するか否か、及び、前記特定遊技状態に制御するときに前記通常確率状態に制御するか前記高確率状態に制御する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と、

前記事前決定手段による決定に基づいて制御された前記特定遊技状態において、当該特定遊技状態終了後に前記高確率状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行する報知演出実行手段と、

前記報知演出を実行させるか否かを決定する報知演出決定手段と、を備え、

前記報知演出実行手段は、前記事前決定手段により前記高確率状態に制御されると決定されたことを条件に、前記高確率状態に制御されることを報知し、

前記報知演出決定手段は、所定期間中に前記特定遊技状態に制御された回数に基づいて、異なる割合で前記報知演出を実行させるか否かを決定することを特徴とする遊技機。

【請求項2】

各々が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、前記可変表示手段の前記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し、前記特定遊技状態が終了した後に遊技状態を通常確率状態または前記特定表示結果となる確率が当該通常確率状態よりも高い高確率状態に制御可能な遊技機であって、

前記特定遊技状態に制御するか否か、及び、前記特定遊技状態に制御するときに前記通常確率状態に制御するか前記高確率状態に制御する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と、

前記事前決定手段による決定に基づいて制御された前記特定遊技状態において、当該特

定遊技状態終了後に前記高確率状態に制御されることを報知する報知演出を実行する報知演出実行手段と、

前記報知演出を実行させるか否かを決定する報知演出決定手段と、を備え、

前記報知演出決定手段は、前記事前決定手段により前記高確率状態に制御されると決定されたことを条件に、前記報知演出実行手段により前記高確率状態に制御されることを報知させると決定するとともに、所定期間中に前記特定遊技状態に制御された回数に基づいて、異なる割合で前記高確率状態に制御されることを報知させると決定する

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】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

前記特定遊技状態が終了するまでに前記高確率状態に制御されることが報知されなかつた場合に、前記高確率状態であるか前記通常確率状態であるかに関わらず共通の演出を実行可能な共通演出モード（例えばモードAやモードBの演出モード）に制御する共通演出モード制御手段（例えば演出制御用CPU101がステップS723の処理において、最終停止図柄が通常大当たり組合せであることや大当たり中昇格演出において昇格失敗とする決定結果に対応してモードAまたはモードBに移行する部分）と、をさらに備えるようにしてもよい。

このような構成によれば、特定遊技状態が終了するまでに高確率状態に制御されるか否かを報知されなかつた場合に共通演出モードに移行するので、演出の幅が広がり遊技の興趣が向上する。

【手続補正3】

【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】

前記共通演出モード制御手段は、前記所定期間中に前記特定遊技状態に制御された回数に基づいて、異なる割合で前記共通演出モードに制御する（例えば演出制御用CPU101がステップS560にて大当たり継続回数に対応して確変報知を実行するか否かの決定結果に異なる判定値が割り振られた、図21（C）に示す確変報知決定テーブル164Cを用いて確変報知を実行するか否かを決定する）ようにしてもよい。

このような構成によれば、所定期間中における遊技の状況に応じて共通演出モードに移行する割合が異なるので、演出の幅が広がり遊技の興趣が向上する。

【手続補正4】

【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】

前記共通演出モード制御手段が制御可能な共通演出モードとして、少なくとも第1モード（例えばモードAの演出モード）と第2モード（例えばモードBの演出モード）とがあり、前記第1モードは前記共通演出モードではない通常モード（例えばモードNの演出モード）から移行可能であるが、前記第2モードは当該通常モードから移行しないようにしてもよい。

このような構成によれば、共通演出モードを複数設け、また、通常モードからは移行しないモードを設けることで、演出の幅が広がり遊技の興趣が向上する。

【手続補正5】**【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】**

前記可変表示手段は、始動領域（例えば第1始動入賞口13や第2始動入賞口14）を遊技媒体が通過した後に可変表示の開始を許容する開始条件の成立（例えばCPU56がステップS231にてYesと判定したこと）に基づいて可変表示を行い、前記始動領域を前記遊技媒体が通過したときに、前記可変表示手段における前記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乱数を抽出する乱数抽出手段（例えばCPU56がステップS219の処理を実行する部分）と、前記始動領域を前記遊技媒体が通過したにもかかわらず前記開始条件が成立していない可変表示について、前記乱数抽出手段が抽出した前記可変表示決定用乱数を所定の上限数の範囲内で保留記憶情報として記憶する保留記憶手段（例えばCPU56がステップS220の処理を実行する部分）と、前記可変表示決定用乱数と、複数種類の可変表示パターンに対して判定値が割り当てられた判定値データ（例えば変動パターン種別決定テーブル132A～132Dなど）と、を用いて前記可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段（例えばCPU56がステップS270～272の処理を実行する部分）と、前記可変表示パターン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前記識別情報の可変表示を実行する可変表示実行手段（例えば演出制御用CPU101がステップS162の処理を実行する部分）と、前記可変表示パターン決定手段による決定前に、前記始動領域を前記遊技媒体が通過したことに基づいて、前記乱数抽出手段により抽出された前記可変表示決定用乱数と前記判定値データとを用いて前記可変表示パターンが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（例えばスーパー・リーチとなる変動パターン）となるか否かを判定する始動判定手段（例えばCPU56がステップS356の処理を実行する部分）と、前記始動判定手段によって前記特定の可変表示パターンとなると判定されたことに基づいて、当該特定の可変表示パターンとなると判定された可変表示の前記開始条件が成立する以前に実行される可変表示において、前記特定の可変表示パターンとなることを報知する演出を実行する報知実行手段（例えば演出制御用CPU101がステップS506、S605、S570Bの処理を実行する部分）と、を備え、前記判定値データは、前記特定の可変表示パターンに対しては、前記保留記憶手段が記憶する保留記憶情報の数にかかわらず、共通の判定値が割り当てられ（例えば図36に示すように乱数値MR3「230」～「251」の範囲が共通してスーパー・リーチに割り当てられ）、前記特定の可変表示パターン以外の可変表示パターンに対しては、前記保留記憶手段が記憶する前記保留記憶情報の数に応じて異なる判定値が割り当てられている（例えば図36に示すように非リーチやノーマルリーチの割り当てはそれぞれ異なっている）ようにしてもよい。

このような構成によれば、特定の可変表示パターンに対する演出を実行したにも関わらず、特定の可変表示パターンによる可変表示が実行されない状況が発生することを防止できる。

【手続補正6】**【補正対象書類名】明細書****【補正対象項目名】0014****【補正方法】変更****【補正の内容】****【0014】**

前記報知演出決定手段は、前記報知演出を実行させる旨の決定をしたときに、前記所定期間中に前記特定遊技状態に制御された回数に基づいて、異なる割合で複数種類の報知演出のいずれを実行させるかを決定する（例えば演出制御用CPU101がステップS563にて大当たり継続回数に対応してなる判定値が割り振られた、図21(D)に示す大当たり

中昇格演出パターン決定テーブル 1 6 4 D を用いて大当たり中昇格演出パターンを決定する) ようにしてもよい。

このような構成によれば、所定期間中における遊技の状況に応じて報知演出の演出内容が異なるので、演出の幅が広がり遊技の興趣が向上する。

【手続補正 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 5】

前記事前決定手段の決定結果に基づいて、前記特定遊技状態に制御される場合に前記特定遊技状態に制御されない場合に比べて高い割合で予告演出を実行する決定を行う予告演出決定手段（例えば演出制御用 C P U 1 0 1 がステップ S 6 0 3 の処理を実行する部分）と、前記予告演出決定手段の決定結果に基づいて前記予告演出を実行する予告演出実行手段（例えば演出制御用 C P U 1 0 1 がステップ S 1 6 2 の処理を実行する部分）と、をさらに備え、前記予告演出決定手段は、前記事前決定手段の決定結果に基づいて複数種類の予告演出が属するグループである予告演出パターン種別を、いずれかに決定する予告演出パターン種別決定手段（例えば演出制御用 C P U 1 0 1 がステップ S 6 4 1 ~ S 6 4 3 の処理を実行する部分）と、前記予告演出実行手段が実行する予告演出を指定する予告演出パターンを、前記予告演出パターン種別決定手段により決定された予告演出パターン種別に含まれる予告演出パターンの中から決定する予告演出パターン決定手段（例えば演出制御用 C P U 1 0 1 がステップ S 6 4 6 ~ S 6 4 9 の処理を実行する部分）と、をさらに備えるようにしてもよい。

このような構成によれば、予告演出パターンを 2 段階で決定するので、予告演出パターン種別及び予告演出パターンの増加や出現率の調整が容易になり、予告演出の多種多様化を容易に実現させることができる。