

【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30年2月15日 (2018.2.15)

【公開番号】特開2016-10428(P2016-10428A)

【公開日】平成28年1月21日 (2016.1.21)

【年通号数】公開・登録公報2016-005

【出願番号】特願2014-132032(P2014-132032)

【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 Z

【手続補正書】

【提出日】平成29年12月28日 (2017.12.28)

【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】

可変表示を行って識別情報の表示結果を導出表示する可変表示手段に、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、

前記可変表示手段における表示結果を前記特定表示結果とするか否かを、表示結果が導出される前に決定する事前決定手段と、

前記特定表示結果とすることを前記事前決定手段により決定したときに制御する前記特定遊技状態の種別を、第 1 特定遊技状態、第 2 特定遊技状態、第 3 特定遊技状態のそれぞれに割り当てられた判定値に基づいて決定する特定遊技状態種別決定手段と、

前記特定遊技状態種別決定手段により前記第 1 特定遊技状態が決定された場合には、前記特定遊技状態として前記第 1 特定遊技状態に制御した後に前記可変表示手段の表示結果が前記特定表示結果になる確率が向上する高確率状態に制御し、前記特定遊技状態種別決定手段により前記第 2 特定遊技状態が決定された場合には、前記特定遊技状態として遊技者が獲得可能な遊技価値の大きさが前記第 1 特定遊技状態とは異なる前記第 2 特定遊技状態に制御した後に前記高確率状態に制御し、前記特定遊技状態種別決定手段により前記第 3 特定遊技状態が決定された場合には、前記特定遊技状態として遊技者が獲得可能な遊技価値の大きさが前記第 2 特定遊技状態と同じである前記第 3 特定遊技状態に制御した後に前記可変表示手段の表示結果が前記特定表示結果になる確率が向上しない低確率状態に制御する遊技状態制御手段と、

前記特定遊技状態種別決定手段により前記第 1 特定遊技状態が決定された場合に特定演出を実行するとともに、前記特定遊技状態種別決定手段により前記第 2 特定遊技状態が決定された場合と前記第 3 特定遊技状態が決定された場合とにおいて共通の演出を実行する演出実行手段と、

を備え、

前記可変表示手段には、前記特定遊技状態の種別に応じた識別情報が導出表示され、

前記可変表示手段に表示結果として導出表示される前記第 1 特定遊技状態に対応する識別情報の数は、前記可変表示手段に表示結果として導出表示される前記第 2 特定遊技状態に対応する識別情報の数、および前記可変表示手段に表示結果として導出表示される前記

第 3 特定遊技状態に対応する識別情報の数よりも少なく、

前記識別情報は、第 1 識別情報と第 2 識別情報とを含み、

前記第 1 識別情報の可変表示を行って表示結果を導出表示する第 1 可変表示手段と、前記第 2 識別情報の可変表示を行って表示結果を導出表示する第 2 可変表示手段と、をさらに備え、

前記特定遊技状態種別決定手段により前記第 2 特定遊技状態または前記第 3 特定遊技状態が決定された場合において、前記第 1 可変表示手段及び前記第 2 可変表示手段は同一の前記特定表示結果を導出表示可能である

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】

前記課題を解決するために、本発明の請求項 1 に記載の遊技機は、

可変表示を行って識別情報（例えば、特別図柄）の表示結果を導出表示する可変表示手段（例えば、第 1 特別図柄表示装置 4 A、第 2 特別図柄表示装置 4 B）に、予め定められた特定表示結果（例えば、大当り図柄）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（例えば、大当り遊技状態）に制御する遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

前記可変表示手段における表示結果を前記特定表示結果とするか否かを、表示結果が導出される前に決定する事前決定手段（例えば、CPU 1 0 3 が特別図柄通常処理を実行する部分）と、

前記特定表示結果とすることを前記事前決定手段により決定したときに制御する前記特定遊技状態の種別を、第 1 特定遊技状態（例えば、確変大当り A）、第 2 特定遊技状態（例えば、確変大当り B）、第 3 特定遊技状態（例えば、非確変大当り C）のそれぞれに割り当てられた判定値に基づいて決定する特定遊技状態種別決定手段（例えば、CPU 1 0 3 が特別図柄通常処理における S 1 5 3、S 1 5 4 を実行する部分）と、

前記特定遊技状態種別決定手段により前記第 1 特定遊技状態が決定された場合には、前記特定遊技状態として前記第 1 特定遊技状態に制御した後に前記可変表示手段の表示結果が前記特定表示結果になる確率が向上する高確率状態に制御し（例えば、CPU 1 0 3 が大当り終了処理の S 2 0 8 を実行する部分）、前記特定遊技状態種別決定手段により前記第 2 特定遊技状態が決定された場合には、前記特定遊技状態として遊技者が獲得可能な遊技価値の大きさが前記第 1 特定遊技状態（例えば、ラウンド遊技が 1 5 回実行される大当り遊技状態）とは異なる前記第 2 特定遊技状態（例えば、ラウンド遊技が 1 0 回実行される大当り遊技状態）に制御した後に前記高確率状態に制御し、前記特定遊技状態種別決定手段により前記第 3 特定遊技状態が決定された場合には、前記特定遊技状態として遊技者が獲得可能な遊技価値の大きさが前記第 2 特定遊技状態と同じである前記第 3 特定遊技状態（例えば、ラウンド遊技が 1 0 回実行される大当り遊技状態）に制御した後に前記可変表示手段の表示結果が前記特定表示結果になる確率が向上しない低確率状態に制御する（例えば、CPU 1 0 3 が大当り終了処理の S 2 0 8 を実行せずに S 2 1 1 を実行する部分）遊技状態制御手段（例えば、CPU 1 0 3 が大当り終了処理の S 2 0 8 と S 2 1 1 の少なくとも一方を実行する部分）と、

前記特定遊技状態種別決定手段により前記第 1 特定遊技状態が決定された場合に特定演出（例えば、演出図柄の「3」または「7」揃いでの導出表示）を実行するとともに、前記特定遊技状態種別決定手段により前記第 2 特定遊技状態が決定された場合と前記第 3 特定遊技状態が決定された場合とにおいて共通の演出（例えば、演出図柄の「2」または「4」揃いでの導出表示）を実行する演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が演出図柄変動停止処理の S 8 5 3 を実行する部分）と、

を備え、

前記可変表示手段には、前記特定遊技状態の種別に応じた識別情報が導出表示され（例えば、大当り種別が確変大当り A であればパターン 0 の表示図柄が導出表示され、大当り種別が確変大当り B であればパターン 1 ～ パターン 3 またはパターン 16 のいずれかの表示図柄が導出表示され、大当り種別が非確変大当り C であればパターン 13 ～ パターン 15 またはパターン 20 のいずれかの表示図柄が導出表示される）、

前記可変表示手段に表示結果として導出表示される前記第 1 特定遊技状態に対応する識別情報の数は、前記可変表示手段に表示結果として導出表示される前記第 2 特定遊技状態に対応する識別情報の数、および前記可変表示手段に表示結果として導出表示される前記第 3 特定遊技状態に対応する識別情報の数よりも少なく（例えば、大当り種別が確変大当り A である場合に対応する表示図柄のパターンの数は 1 つであり、大当り種別が確変大当り B や非確変大当り C である場合に対応する表示図柄のパターンの数は 3 つである）、

前記識別情報は、第 1 識別情報と第 2 識別情報とを含み、

前記第 1 識別情報の可変表示を行って表示結果を導出表示する第 1 可変表示手段（例えば、第 1 特別図柄表示装置 4 A）と、前記第 2 識別情報の可変表示を行って表示結果を導出表示する第 2 可変表示手段（例えば、第 2 特別図柄表示装置 4 B）と、をさらに備え、

前記特定遊技状態種別決定手段により前記第 2 特定遊技状態または前記第 3 特定遊技状態が決定された場合において、前記第 1 可変表示手段及び前記第 2 可変表示手段は同一の前記特定表示結果を導出表示可能である（例えば、大当り種別が確変大当り B である場合、第 1 特別図柄表示装置 4 A において導出表示される表示図柄はパターン 1 ～ パターン 3 のいずれかであり、第 2 特別図柄表示装置 4 B において導出表示される表示図柄はパターン 1、パターン 2、パターン 16 のいずれかである）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、表示結果として導出表示される第 1 特定遊技状態に対応する識別情報の数が、表示結果として導出表示される第 2 特定遊技状態や第 3 特定遊技状態に対応する識別情報の数よりも少ないため、特定演出によって第 1 特定遊技状態となることが特定できるにもかかわらず、可変表示手段に導出表示される識別情報によって第 1 特定遊技状態となることが分かり難くならないことを防ぐことができるので、遊技の興趣を向上することができる。