

【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】令和 2 年 10 月 1 日 (2020.10.1)

【公開番号】特開 2018-183393 (P2018-183393A)

【公開日】平成 30 年 11 月 22 日 (2018.11.22)

【年通号数】公開・登録公報 2018-045

【出願番号】特願 2017-86702 (P2017-86702)

【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】令和 2 年 8 月 21 日 (2020.8.21)

【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】

可変表示を行い、表示結果として特定表示結果と該特定表示結果とは異なる非特定表示結果とを導出可能であって、前記特定表示結果が導出されたときに、第 1 状態と、該第 1 状態よりも有利な第 2 状態とを含むいずれかの状態に制御可能な遊技機であって、

可変表示に関する情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、

保留記憶に対応する可変表示より前に行われる可変表示において、当該保留記憶に対応する可変表示の表示結果が前記特定表示結果となることを示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、

前記示唆演出とは異なる演出であって、第 1 モード演出と第 2 モード演出とを含むモード演出を実行可能なモード演出実行手段と、

前記モード演出が実行されているときに特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、
を備え、

前記示唆演出実行手段は、可変表示の表示結果が前記非特定表示結果となる保留記憶についても前記示唆演出を実行可能であり、

前記モード演出実行手段は、実行しているモード演出を、前記第 1 モード演出から前記第 2 モード演出に変更可能であるとともに、前記第 2 モード演出から前記第 1 モード演出に変更可能であり、

前記第 2 モード演出が実行されているときに前記特定表示結果が導出される場合は、前記第 1 モード演出が実行されているときに前記特定表示結果が導出される場合よりも高い割合で前記第 2 状態に制御されるようにモード演出が実行され、

前記示唆演出実行手段により前記示唆演出が実行されているときに、該示唆演出の対象となる保留記憶に対応する可変表示により導出される表示結果が、前記特定表示結果と前記非特定表示結果とのいずれであっても、実行されているモード演出は前記第 2 モード演出から前記第 1 モード演出に変更されず、

前記特定演出は、第 1 態様または該第 1 態様とは異なる第 2 態様にて実行されることで前記第 1 状態または前記第 2 状態のいずれに制御されるかを示唆し、

前記第 1 態様にて前記特定演出が実行される割合と、前記第 2 態様にて前記特定演出が実行される割合とが、前記第 1 モード演出が実行されているときと前記第 2 モード演出が実行されているときとで異なる

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】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

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、

可変表示を行い、表示結果として特定表示結果と該特定表示結果とは異なる非特定表示結果とを導出可能であって、前記特定表示結果が導出されたときに、第 1 状態と、該第 1 状態よりも有利な第 2 状態とを含むいずれかの状態に制御可能な遊技機であって、

可変表示に関する情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、

保留記憶に対応する可変表示より前に行われる可変表示において、当該保留記憶に対応する可変表示の表示結果が前記特定表示結果となることを示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、

前記示唆演出とは異なる演出であって、第 1 モード演出と第 2 モード演出とを含むモード演出を実行可能なモード演出実行手段と、

前記モード演出が実行されているときに特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、

を備え、

前記示唆演出実行手段は、可変表示の表示結果が前記非特定表示結果となる保留記憶についても前記示唆演出を実行可能であり、

前記モード演出実行手段は、実行しているモード演出を、前記第 1 モード演出から前記第 2 モード演出に変更可能であるとともに、前記第 2 モード演出から前記第 1 モード演出に変更可能であり、

前記第 2 モード演出が実行されているときに前記特定表示結果が導出される場合は、前記第 1 モード演出が実行されているときに前記特定表示結果が導出される場合よりも高い割合で前記第 2 状態に制御されるようにモード演出が実行され、

前記示唆演出実行手段により前記示唆演出が実行されているときに、該示唆演出の対象となる保留記憶に対応する可変表示により導出される表示結果が、前記特定表示結果と前記非特定表示結果とのいずれであっても、実行されているモード演出は前記第 2 モード演出から前記第 1 モード演出に変更されず、

前記特定演出は、第 1 態様または該第 1 態様とは異なる第 2 態様にて実行されることで前記第 1 状態または前記第 2 状態のいずれに制御されるかを示唆し、

前記第 1 態様にて前記特定演出が実行される割合と、前記第 2 態様にて前記特定演出が実行される割合とが、前記第 1 モード演出が実行されているときと前記第 2 モード演出が実行されているときとで異なる

ことを特徴としている。

この特徴によれば、示唆演出が実行されているときに第 2 モード演出から第 1 モード演出に変更されることによって、遊技者が落胆してしまうことを防止することができる。

前記課題を解決するために、手段 A の遊技機は、

開始条件が成立したとき（例えば、始動入賞が発生したとき）に可変表示を行い、表示結果として特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたときに、第 1 状態（例えば、確変大当り B や非確変大当りの大当り遊技状態）と、該第 1 状態よりも有利な第 2 状態（例えば、確変大当り A の大当り遊技状態）とを含むいずれかの状態に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

未だ開始条件が成立していない可変表示について保留記憶として記憶する保留記憶手段と（例えば、CPU 103 が始動入賞処理の S 109 及び S 110 を実行する部分）、

保留記憶に対応する可変表示より前に行われる可変表示において、当該保留記憶に対応する可変表示の表示結果が特定表示結果となることを示唆する示唆演出（例えば、保留表示予告演出）を実行する示唆演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が保留表示

予告演出決定処理を実行した後に、保留表示更新処理を実行する部分)と、

前記示唆演出とは異なる演出であって、第1モード演出(例えば、背景画像として昼画像を表示する演出)と第2モード演出(例えば、背景画像として夜画像を表示する演出)とを含むモード演出を実行するモード演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120が背景画像切替処理を実行する部分)と、

前記モード演出実行手段により実行されているモード演出を異なるモード演出に変更するモード演出変更手段(例えば、演出制御用CPU120が背景画像切替処理のS308、S311、S315、S317を実行することで、背景画像を昼画像から夜画像または夜画像から昼画像に切り替える部分)と、

を備え、

前記モード演出実行手段は、前記第2モード演出が実行されているときに前記特定表示結果が導出表示されたときには、前記第1モード演出が実行されているときに前記特定表示結果が導出表示されたときよりも高い割合で前記第2状態に制御されるようにモード演出を実行し(例えば、演出制御用CPU120が背景画像切替処理のS312~318のを実行することで、背景画像として夜画像が表示されるとともに、該背景画像が夜画像から昼画像に変化せずに大当たりとなった場合は、確変大当たりBや非確変大当たりの大当たり遊技よりも高い割合で確変大当たりAの大当たり遊技状態に制御される部分)、

前記示唆演出実行手段により前記示唆演出が実行されているときに、実行されているモード演出を前記モード演出変更手段により前記第2モード演出から前記第1モード演出に変更することを制限する(例えば、演出制御用CPU120が背景画像切替処理のS305やS316において背景画像として夜画像を表示していると判定した場合、S310aやS316aにおいて保留表示フラグに1または2がセットされているエントリが有ると判定したこと、つまり、保留表示予告演出の実行中であると判定したことにより、S311やS317において背景画像を夜画像から昼画像に切り替える処理を実行しない部分)ことを特徴としている。

この特徴によれば、示唆演出が実行されているときに第2モード演出から第1モード演出に変更されることによって、遊技者が落胆してしまうことを防止することができる。

【**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**】

手段1の遊技機は、手段Aに記載の遊技機であって、

前記モード演出が実行されているときに特定演出(例えば、スーパーリーチ演出)を実行する特定演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120がスーパーリーチ変動パターンの変動表示として演出図柄変動中処理を実行する部分)を備え、

前記特定演出は、第1態様(例えば、味方キャラクタとしてキャラクタAまたはキャラクタBが登場する演出パターン)または該第1態様とは異なる第2態様(例えば、味方キャラクタとしてキャラクタCが登場する演出パターン)にて実行されることで前記第1状態または前記第2状態のいずれに制御されるかを示唆する第1特定演出(例えば、図23(K)に示すように、味方キャラクタとしてキャラクタA、キャラクタB、キャラクタCのいずれかを表示する部分)を含み、

前記第1態様にて前記第1特定演出を実行する割合と、前記第2態様にて前記第1特定演出を実行する割合とが、前記第1モード演出と前記第2モード演出とで異なる(例えば、図10(A)~図20(D)に示すように、キャラクタCが登場するスーパーリーチ演出パターンである第5演出パターンは、背景画像として夜画像の表示中でのみ決定可能であり、背景画像として昼画像の表示中では決定不可能である部分)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1態様と第2態様のどちらの第1特定演出が実行されるかにも遊

技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【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】

手段 2 の遊技機は、手段 A または手段 1 に記載の遊技機であって、

前記モード演出が実行されているときに特定演出（例えば、スーパーリーチ演出）を実行する特定演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 がスーパーリーチ変動パターンの変動表示として演出図柄変動中処理を実行する部分）を備え、

前記特定演出は、第 1 態様（例えば、味方キャラクタとしてキャラクタ A が登場する演出パターン）または該第 1 態様とは異なる第 2 態様（例えば、味方キャラクタとしてキャラクタ B が登場する演出パターン）にて実行されることで前記第 1 状態または前記第 2 状態のいずれに制御されるかを示唆する第 1 特定演出（例えば、図 23（L）に示すように、味方キャラクタとしてキャラクタ A、キャラクタ B、キャラクタ C のいずれかを表示する部分）と、第 3 態様（例えば、敵キャラクタとしてキャラクタ X が登場する演出パターン）または該第 3 態様とは異なる第 4 態様（例えば、敵キャラクタとしてキャラクタ Y が登場する演出パターン）にて実行されることで前記第 1 状態または前記第 2 状態に制御されることを示唆する第 2 特定演出（例えば、図 23（K）に示すように、敵キャラクタとしてキャラクタ X またはキャラクタ Y を表示する部分）とを含む

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 特定演出の態様と第 2 特定演出の態様の組み合わせに注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

手段 3 の遊技機は、手段 2 に記載の遊技機であって、

前記特定演出実行手段は、前記第 1 特定演出と前記第 2 特定演出とを組合せて実行可能であり（例えば、演出制御用 CPU 120 がプロセステーブル選択処理の S404、S405、S407、S408 において登場する味方キャラクタと敵キャラクタの組合せで演出パターンを決定可能な部分）、

前記第 1 特定演出と前記第 2 特定演出とが特別組合せで実行された場合には、前記第 1 特定演出と前記第 2 特定演出とが通常組合せで実行された場合よりも前記第 2 状態に制御される割合が高い或いは前記第 1 状態または前記第 2 状態に制御される割合が高い（例えば、味方キャラクタとしてキャラクタ C が登場し、敵キャラクタとしてキャラクタ X が登場する第 5 演出パターンにてスーパーリーチ演出が実行される場合は、必ず変動表示結果が大当たりとなるとともに、必ず確変大当たり A の大当たり遊技状態に制御される部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者にとって不利な態様の第 1 特定演出や第 2 特定演出が実行されても、遊技者の期待感を持続させることができる。

【手続補正 6】

【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】

手段 4 の遊技機は、手段 A、手段 1 ～ 手段 3 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第 1 状態に制御される前に前記第 1 状態に制御されることを判定する判定手段（例えば、CPU 103 が入賞時乱数値判定処理の S 128 及び S 129 を実行する部分）を備え、

前記示唆演出実行手段は、前記第 2 モード演出の実行中に前記判定手段によって前記第 1 状態に制御されることが判定された場合には、前記示唆演出を実行しない（例えば、演出制御用 CPU 120 が保留表示予告演出決定処理の S 244a において大当たり種別が確変当たり A でないと判定した後に S 244b において背景画像として夜画像の表示中であると判定した場合に、S 250 において保留表示予告なしとして保留表示フラグに「0」をセットする部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、示唆される有利状態が誤認され難くできる。

【**手続補正 7**】

【**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】

手段 5 の遊技機は、手段 A または手段 1 ～ 手段 4 のいずれかに記載の遊技機であって、

1 の可変表示において表示結果を仮導出表示した後に再び可変表示を開始する再可変表示パターンによる可変表示を実行可能であって（例えば、CPU 103 が疑似連演出を実行する変動パターンにて変動表示を実行する部分）、

前記第 1 状態または前記第 2 状態に制御される前に、前記第 1 状態に制御されることおよび前記第 2 状態に制御されることを判定する判定手段（例えば、CPU 103 が入賞時乱数値判定処理の S 128 及び S 129 を実行する部分）を備え、

前記モード演出実行手段は、前記第 1 モード演出または前記第 2 モード演出を、可変表示が実行されていないときにおいても実行可能であって（例えば、保留記憶が存在せず変動表示が実行されていない状態であっても昼画像や夜画像は背景画像として継続して表示される部分）、

前記モード演出変更手段は、前記再可変表示パターンによる可変表示の実行中において、前記判定手段の判定結果に応じて実行中のモード演出を前記第 1 モード演出または前記第 2 モード演出に変更する（例えば、変形例 1 として図 25 に示すように、変動表示結果が大当たりとなる場合は、変動表示結果がはずれとなる場合よりも高い割合で、演出図柄の仮停止と再変動を実行する際に背景画像を昼画像から夜画像に切り替える部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、非可変表示の状態において新たに再可変表示パターンによる可変表示が開始された場合において、非可変表示にて実行中のモード演出と判定手段の判定結果とが不一致であっても、実行するモード演出を変更して該不一致を解消することができる。

【**手続補正 8**】

【**補正対象書類名**】明細書

【**補正対象項目名**】0013

【**補正方法**】変更

【**補正の内容**】

【0013】

【**図 1**】パチンコ遊技機を正面から見た正面図である。

【**図 2**】パチンコ遊技機の回路構成例を示すブロック図である。

【**図 3**】(A)，(B) は、演出制御コマンドを例示する図である。

【**図 4**】各乱数を示す説明図である。

【**図 5**】変動パターンを例示する図である。

- 【図 6】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 7】(A)は、大当たり種別判定テーブルの構成例を示す図であり、(B)は、各種大当たりの内容を示す図である。
- 【図 8】(A)は、演出制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図であり、(B)は、始動入賞時受信コマンドバッファの構成を示す図である。
- 【図 9】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 10】始動入賞処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 11】入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 12】コマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 13】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 14】保留表示予告演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 15】(A)は、大当たりの保留記憶についての表示パターン決定割合の例を示す図であり、(B)は、はずれの保留記憶についての表示パターン決定割合の例を示す図である。
- 【図 16】演出図柄変動開始処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 17】背景画像切り替え処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 18】(A)は、背景画像の夜画像への切り替えの実行・非実行の決定割合の例を示す図であり、(B)は、背景画像の昼画像への切り替えの実行・非実行の決定割合の例を示す図である。
- 【図 19】プロセステーブル選択処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 20】(A)～(D)は、スーパーリーチ演出の各パターンの決定割合の例を示す図であり、(E)は、スーパーリーチ演出の各パターンの内容を示す説明図である。
- 【図 21】各キャラクタについての大当たり期待度及び確変大当たりA期待度の関係の例を示す図である。
- 【図 22】演出表示装置5における表示例を示す図である。
- 【図 23】演出表示装置5における表示例を示す図である。
- 【図 24】変形例における演出表示装置5における表示例を示す図である。
- 【図 25】変形例における背景画像切り替え処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 26】(A)は、変形例における背景画像の夜画像への切り替えの実行・非実行の決定割合の例を示す図であり、(B)は、変形例における背景画像の昼画像への切り替えの実行・非実行の決定割合の例を示す図である。