

【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9月18日(2014.9.18)

【公開番号】特開2014-140720(P2014-140720A)

【公開日】平成26年8月7日(2014.8.7)

【年通号数】公開・登録公報2014-042

【出願番号】特願2013-272711(P2013-272711)

【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7月24日(2014.7.24)

【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装飾可変表示装置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を実行する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は少なくとも、

前記特定遊技を実行し、その後前記特定遊技状態となる確率が通常確率状態よりも向上する高確率状態に移行する第1特定遊技状態と、

前記第1特定遊技状態よりも不利な前記特定遊技を実行し、その後前記高確率状態に移行する第2特定遊技状態と、

前記第1特定遊技状態よりも不利な前記特定遊技を実行し、その後前記通常確率状態に移行する第3特定遊技状態と、があり、

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いずれの前記特定遊技状態にするか、を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、

前記第1特定遊技状態の終了後、前記装飾可変表示装置における複数回の可変表示に渡って同じ背景あるいはキャラクタ画像による演出が継続的に実行される特定演出モードに制御する特定演出モード制御手段と、

前記特定演出モードへの制御中に前記第1特定遊技状態となった場合、当該第1特定遊技状態終了後、所定のモード継続演出を実行し前記特定演出モードを継続する特定演出モード継続手段と、

前記特定演出モードへの制御中に前記第3特定遊技状態となった場合、当該第3特定遊技状態終了後、所定のモード終了演出を実行し、前記通常確率状態に移行するとともに、前記特定演出モードから特殊演出モードに制御する第1特殊演出モード制御手段と、

前記特定演出モードへの制御中に前記第2特定遊技状態となった場合、当該第2特定遊技状態終了後、前記モード終了演出を実行し前記特殊演出モードに制御可能な第2特殊演出モード制御手段と、

前記特定演出モードへの制御中に前記第1特定遊技状態となった回数に対応する特定演出モード継続回数を報知する特定演出モード継続回数報知手段と、

を備え、

前記特定演出モード継続回数報知手段は、前記特定演出モードへの制御中に前記第2特定遊技状態または前記第3特定遊技状態となって制御された前記特殊演出モードへの制御中に前記第1特定遊技状態となった場合、当該第1特定遊技状態の終了後に制御される前記特定演出モードにて、前記特定演出モード継続回数を引き継いで報知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】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

#### 【0007】

この発明は、上記実情に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣を向上させた遊技機を提供することを目的とする。

#### 【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

#### 【0008】

(1) 上記目的を達成するため、本発明の遊技機は、各々が識別可能な複数種類の識別情報（例えば飾り図柄）の可変表示を行い表示結果を導出表示する装飾可変表示装置（例えば画像表示装置5）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（例えば大当たり組合せ）となったときに、遊技者にとって有利な特定遊技を実行する特定遊技状態（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）であって、前記特定遊技状態には少なくとも、前記特定遊技を実行し、その後前記特定遊技状態となる確率が通常確率状態よりも向上する高確率状態（例えば確変状態）に移行する第1特定遊技状態（例えば第1大当たりの大当たり遊技状態）と、前記第1特定遊技状態よりも不利な前記特定遊技を実行し、その後前記高確率状態に移行する第2特定遊技状態（例えば第3大当たりの大当たり遊技状態）と、前記第1特定遊技状態よりも不利な前記特定遊技を実行し、その後前記通常確率状態に移行する第3特定遊技状態（例えば第4大当たりの大当たり遊技状態）と、があり、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いずれの前記特定遊技状態にするか、を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（例えばCPU103がステップS238、S239、S243、S245、S246の処理を実行する部分）と、前記第1特定遊技状態の終了後、前記装飾可変表示装置における複数回の可変表示に渡って同じ背景あるいはキャラクタ画像による演出が継続的に実行される特定演出モード（例えばバトルモード）に制御する特定演出モード制御手段（例えばCPU103がステップS316の処理でモードフラグ切換設定用データ200に基づきモードフラグを"1"に切り換える部分）と、前記特定演出モードへの制御中に前記第1特定遊技状態となった場合、当該第1特定遊技状態終了後、所定のモード継続演出（例えば画像表示装置5における図53(B)(C)に示す演出）を実行し前記特定演出モードを継続する特定演出モード継続手段（例えばCPU103がステップS316の処理でモードフラグ切換設定用データ200に基づきモードフラグ"1"を継続する部分）と、前記特定演出モードへの制御中に前記第3特定遊技状態となった場合、当該第3特定遊技状態終了後、所定のモード終了演出（例えば画像表示装置5における図58(1)～(5)に示す演出）を実行し、前記通常確率状態に移行するとともに、前記特定演出モードから特殊演出モードに制御する第1特殊演出モード制御手段（例えばCPU103がステップS316の処理でモードフラグ切換設定用データ200に基づきモードフラグを"2"に切り換える部分）と、前記特定演出モードへの制御中に前記第2特定遊技状態となった場合、当該第2特定遊技状態終了後、前記モード終了演出を実行し前記特殊演出モードに制御可能な第2特殊演出モード制御手段（例えばCPU103がステップS316

の処理でモードフラグ切換設定用データ200に基づきモードフラグを"2"とする部分)と、前記特定演出モードへの制御中に前記第1特定遊技状態となった回数に対応する特定演出モード継続回数を報知する特定演出モード継続回数報知手段(例えばCPU103がステップS301、S310の処理で更新したバトル勝利回数カウンタの値を演出制御CPU120がバトル勝利回数表示領域5Wに表示する部分)と、を備え、前記特定演出モード継続回数報知手段は、前記特定演出モードへの制御中に前記第2特定遊技状態または前記第3特定遊技状態となって制御された前記特殊演出モードへの制御中に前記第1特定遊技状態となった場合、当該第1特定遊技状態の終了後に制御される前記特定演出モードにて、前記特定演出モード継続回数を引き継いで報知する(例えばCPU103がバトル勝利回数カウンタの値をステップS310の処理で0に更新するまでステップS301の処理で1加算する)ことを特徴とする。

これにより、特定演出モード継続回数が多く報知される機会が増え、遊技の興趣を向上させることができる。