

【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27年10月15日 (2015.10.15)

【公開番号】特開2013-165935(P2013-165935A)

【公開日】平成25年8月29日 (2013.8.29)

【年通号数】公開・登録公報2013-046

【出願番号】特願2012-32661(P2012-32661)

【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27年8月26日 (2015.8.26)

【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】

変動表示を行ない、表示結果が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可能な遊技機であって、

所定の制御条件が成立したときに、前記特定遊技状態とは異なる遊技者にとって有利な有利状態に制御する有利状態制御手段と、

前記有利状態に制御されているときにおいて、予め定められた移行条件が成立したときに、当該有利状態よりも有利度合いが高い有利状態に移行させることにより、複数段階で有利状態を移行させる有利状態移行手段と、

前記複数段階の有利状態のうち、有利度合いが最も高い最高有利状態以外の有利状態において、有利度合いがさらに高い有利状態へ移行する期待感を煽るための特別演出を実行する特別演出実行手段と、

前記特定遊技状態として特別の特定遊技状態に制御するときに、前記有利状態がいずれの有利状態であるかに関わらず、有利状態を前記最高有利状態に移行させる有利状態特別移行手段とを備える、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 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 1】

本発明は、変動表示を行ない、表示結果が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可能な遊技機に関する。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 8

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 8】

(1) 変動表示を行ない、表示結果が特定表示結果（大当たり表示結果）となったとき

に、遊技者にとって有利な特定遊技状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、

所定の制御条件が成立したとき（大当り遊技状態が終了したとき）に、前記特定遊技状態とは異なる遊技者にとって有利な（確変状態および電チューサポート制御状態（高ベース状態）等が行なわれる）有利状態（第２遊技モード、第３遊技モードＡ、Ｂ、第４遊技モード）に制御する有利状態制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ５６０、図２９のＳ１７３～Ｓ１７６、Ｓ１７９～Ｓ１８６Ａ、Ｓ１９９～Ｓ２０４）と、

前記有利状態に制御されているときにおいて、予め定められた移行条件が成立したとき（遊技モードに応じて予め定められた大当り遊技状態が終了したとき）に、当該有利状態よりも有利度合いが高い有利状態に移行させることにより、複数段階（第２遊技モード、第３遊技モードＡ、Ｂ、第４遊技モードの複数段階）で有利状態を移行させる有利状態移行手段と、

前記複数段階の有利状態のうち、有利度合いが最も高い最高有利状態（第４遊技モード）以外の有利状態（第２遊技モード、第３遊技モードＡ、Ｂ）において、有利度合いがさらに高い有利状態へ移行する期待感を煽るための特別演出（特別演出１，２）を実行する（図３４（Ａ）で第２遊技モードおよび第３遊技モードには特別演出が設定されているが、第４遊技モードには、特別演出が設定されておらず、図４７のＳ５０８，５２０では、第２遊技モードおよび第３遊技モードのときには特別演出の実行を設定するが、第４遊技モードのときには特別演出の実行を設定しない）特別演出実行手段（図２９のＳ１７９～Ｓ１８６Ａ、Ｓ１９９～Ｓ２０４）と、

前記特定遊技状態として特別の特定遊技状態（２Ｒ第２大当り）に制御するときに、前記有利状態がいずれの有利状態であるかに関わらず、有利状態を前記最高有利状態に移行させる有利状態特別移行手段（遊技制御用マイクロコンピュータ５６０、図２９のＳ１７１，Ｓ１９９～Ｓ２０４）とを備える。

【手続補正４】

【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】

このような構成によれば、所定の制御条件が成立したときに、有利状態に制御される。そして、有利状態に制御されているときにおいて、予め定められた移行条件が成立したときに、当該有利状態よりも有利度合いが高い有利状態に移行させられる。このように予め定められた移行条件が成立するごとに、有利状態が、遊技状態の遷移状態に対応して、有利度合いが高い有利状態に移行し得るので、遊技状態の遷移状態に基づく有利状態の移行により遊技の興趣を向上させることができる。また、複数段階の有利状態のうち、有利度合いが最も高い最高有利状態以外の有利状態において、有利度合いがさらに高い有利状態へ移行する期待感を煽るための特別演出が実行されるが、最高有利状態では特別演出の実行が制限されるので、最高有利状態になったときに、遊技状態が移行し得ないにも関わらず、特別演出が実行されることによって演出が冗長になるのを防ぐことができる。なお、有利度合いが異なる複数段階の有利状態における有利度合いが異なる場合としては、たとえば、有利状態中において特定遊技状態とすることが決定される確率等の有利状態中の制御内容が異なる場合と、有利状態の継続期間が異なる等の有利状態の終了条件が異なる場合（たとえば制御内容が同じで終了条件が異なる場合）と、これらの両方が異なる場合とが含まれる。また、有利状態中の制御内容が異なる場合には、たとえば、特定遊技状態とすることが決定される確率が複数段階のいずれかに制御されることで有利な度合いが異なる場合があり、遊技媒体が始動領域に進入する頻度が複数段階のいずれかに制御されることで有利な度合いが異なる場合があり、これら確率と頻度との組合せが複数種類の組合せのいずれかに制御されることで有利な度合いが異なる場合が含まれる。また、所定の制御条件が成立したときに有利状態に制御され、予め定められた移行条件が成立したときに複

数段階で有利状態が移行させられるが、たとえば、所定の制御条件と、予め定められた移行条件とは、同じである場合（たとえば、同じ種別の特定遊技状態が終了したこと）と、異なる場合（たとえば、最初に有利状態に制御されるとき条件となる特定遊技状態の終了と、その後有利状態が移行するとき条件となる特定遊技状態の終了とで特定遊技状態の種別が異なること）とが含まれる。特別の特定遊技状態に制御するときに、有利状態がいずれの有利状態であるかに関わらず、最高有利状態に移行させられるので、いずれの有利状態においても、最高有利状態に移行することを遊技者に期待させることができるため、遊技の興趣をより一層向上させることができる。

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0014

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0014】

(4) 前記(1)～(3)の遊技機において、前記変動表示について、前記特定遊技状態(16R大当り、7R大当り、2R第1大当り、2R第2大当り)に制御するか否かを前記変動表示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(遊技制御用マイクロコンピュータ560、図22のS60、S71～S73)をさらに備え、

該事前決定手段は、前記特定遊技状態として、前記特別の特定遊技状態(2R第2大当り)を含む複数種類の特定遊技状態のいずれにするかを決定し(図9、図22のS72、S73)、

前記有利状態特別移行手段は、前記事前決定手段により前記特定遊技状態として特別の特定遊技状態とする決定がされたときに、前記有利状態がいずれの有利状態であるかに関わらず、前記最高有利状態に移行させる(遊技制御用マイクロコンピュータ560、図29のS171、S199～S204)。

【手続補正 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0018

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0018】

(6) 前記(1)～(5)の遊技機において、前記変動表示について、前記特定遊技状態(16R大当り、7R大当り、2R第1大当り、2R第2大当り)に制御するか否かを前記変動表示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(遊技制御用マイクロコンピュータ560、図22のS60、S71～S73)と、

該事前決定手段による決定に基づいて、前記変動表示が行なわれる変動時間(図15～図20の変動パターンに対応する変動時間)が定められた変動パターンを複数種類の変動パターン(図15～図20の変動パターン)のうちから選択する変動パターン選択手段(遊技制御用マイクロコンピュータ560、図23のS114、S115)とをさらに備え、

前記変動表示の実行条件が成立したことに基づいて、所定の数値データを抽出する数値データ抽出手段(遊技制御用マイクロコンピュータ560、図13のS214、S224)と、

該数値データ抽出手段によって抽出された数値データを変動表示を行なう権利として保留記憶する保留記憶手段(RAM55、図14の第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファ)とをさらに備え、

前記事前決定手段は、前記変動表示を開始するときに、当該変動表示を行なう権利に対応する数値データを前記保留記憶手段から読出して(図21のS55)、当該読出した数値データが特定の数値データ(図9(A)の大当り判定値)であるか否かを判定することにより前記特定遊技状態に制御するか否かを決定し(図22のS60)、

前記事前決定手段によって前記変動表示を開始する権利に対応する数値データが特定の数値データである旨の判定がなされたことに基づいて、当該判定の対象となった権利に対応する変動表示中において、表示結果が前記特定表示結果となることを報知する特定表示結果確定報知演出（大当たり確定報知演出）を実行する特定表示結果確定報知演出実行手段（演出制御用マイクロコンピュータ１００、図４７のＳ５０７、図４９のＳ５５１～Ｓ５５４、図４５のＳ８０２）と、

前記事前決定手段によって前記変動表示を開始する権利に対応する数値データが特定の数値データである旨の判定がなされたことに基づいて、前記保留記憶手段に記憶されている数値データのうちに特定の数値データが含まれているか否かを判定する保留判定手段（遊技制御用マイクロコンピュータ５６０、図１３のＳ２１６，Ｓ２２６）と、

該保留判定手段によって前記特定の数値データが含まれていると判定されたことに基づいて、所定の報知演出（先読演出）を実行するか否かを決定する報知演出決定手段（演出制御用マイクロコンピュータ１００、図５１のＳ５８８、図５３のＳ６０９）と、

該報知演出決定手段によって前記所定の報知演出を実行する旨の決定がなされたことに基づいて、前記特定表示結果が導出表示された後、前記所定の報知演出を実行する報知演出実行手段（演出制御用マイクロコンピュータ１００、図４７のＳ５０７、図４９のＳ５５１～Ｓ５５４、図４５のＳ８０２）と、

前記所定の報知演出の実行対象となった権利に対応する変動表示の期間において、当該変動表示の表示結果が前記特定表示結果であることを報知する放出演出（図５５（Ａ），（Ｇ），（Ｍ））を実行する放出演出実行手段（演出制御用マイクロコンピュータ１００、図４７のＳ５０６、図４８のＳ５４０～Ｓ５４４、図４５のＳ８０２）とをさらに備え、

前記特定表示結果確定報知演出実行手段は、放出演出実行手段により前記放出演出が実行される変動表示においては、当該放出演出が実行されるよりも前の前記特定表示結果確定報知演出の実行を制限する（図４９のＳ５５２で先読演出実行フラグが「１」のときには、大当たり確定報知演出を実行するためのＳ５５３，Ｓ５５４を実行しないことにより、大当たり確定報知演出を実行しない）。

【手続補正７】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】００２１

【補正方法】変更

【補正の内容】

【００２１】

以下、本発明の実施の形態を、図面を参照して説明する。なお、遊技機の一例としてパチンコ遊技機を示すが、本発明はパチンコ遊技機に限られず、コイン遊技機等のその他の遊技機であってもよく、変動表示を行ない、表示結果が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可能な遊技機であれば、どのような遊技機であってもよい。