

【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8月9日(2012.8.9)

【公開番号】特開2011-240038(P2011-240038A)

【公開日】平成23年12月1日(2011.12.1)

【年通号数】公開・登録公報2011-048

【出願番号】特願2010-116417(P2010-116417)

【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24年6月25日(2012.6.25)

【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】

始動条件の成立にもとづいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行う可変表示手段と、該識別情報の可変表示の表示結果が導出されるまでに、遊技の結果を遊技者にとって有利な特定遊技状態を発生させる特定遊技結果とするか否かを決定する事前決定手段と、該事前決定手段が前記特定遊技結果とする旨を所定の通常確率で決定するとともに前記始動条件の成立頻度が低い通常頻度とされた通常遊技状態、または前記事前決定手段が前記特定遊技結果とする旨を前記通常確率よりも高い確率で決定するとともに前記始動条件の成立頻度が前記通常頻度とされた第1の高確率遊技状態、または前記事前決定手段が前記特定遊技結果とする旨を前記通常確率よりも高い確率で決定するとともに前記始動条件の成立頻度が前記通常頻度よりも高い特別頻度とされた第2の高確率遊技状態、のいずれかに遊技状態を制御する遊技制御手段と、を備え、前記可変表示手段に表示結果を導出することで遊技の結果を確定し、該確定した遊技の結果が前記特定遊技結果であるときに前記特定遊技状態となるとともに、該確定した遊技の結果において所定の潜伏条件が成立したことに応じて、その後の遊技状態が、前記通常遊技状態或いは前記第1の高確率遊技状態のいずれかに前記遊技制御手段により制御される遊技機であって、

少なくとも前記事前決定手段が前記遊技の結果を前記特定遊技結果とすると決定したときに、所定確率にて決定される特殊可変表示パターンを含む複数種類の可変表示パターンのうちから、前記識別情報の可変表示パターンを前記事前決定手段の決定結果にもとづいて決定する可変表示パターン決定手段と、

前記可変表示パターン決定手段が決定した前記可変表示パターンにもとづいて、前記識別情報の可変表示を実行する可変表示実行手段と、

前記事前決定手段が前記遊技の結果を前記特定遊技結果としないと決定したときに前記可変表示パターン決定手段が前記可変表示パターンを決定するために用いるはずれ用決定用テーブルであって、前記特殊可変表示パターンに対する決定確率が第1確率に設定された第1決定用テーブルと、前記特殊可変表示パターンに対する決定確率が前記第1確率よりも高い第2確率に設定された第2決定用テーブルと、を記憶する決定用テーブル記憶手段と、

前記潜伏条件が成立する前においては、前記はずれ用決定用テーブルとして前記第1決定用テーブルを選択し、前記潜伏条件が成立した後においては、前記はずれ用決定用テーブ

ルとして前記第2決定用テーブルを選択するテーブル選択手段と、  
を備え、

前記可変表示パターン決定手段は、前記事前決定手段が前記遊技の結果を前記特定遊技結果としないと決定したときに、前記テーブル選択手段により選択された第1決定用テーブルまたは第2決定用テーブルに基づいて可変表示パターンを決定し、

前記遊技制御手段は、前記遊技の結果が特別遊技結果となったことを条件に、遊技状態を前記第2の高確率遊技状態に移行する制御を行うとともに、

前記事前決定手段は、前記特別遊技結果とするか否かを決定可能であって、前記第1の高確率遊技状態において前記通常遊技状態よりも高い確率にて、前記遊技の結果を前記特別遊技結果とすると決定する、

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】0013

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0013】

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、  
始動条件の成立（第1始動入賞口13に始動入賞したこと。第2始動入賞口14に始動入賞したこと）にもとづいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報（第1特別図柄、第2特別図柄）の可変表示を行う可変表示手段（第1特別図柄表示器8a、第2特別図柄表示器8b）と、該識別情報の可変表示の表示結果が導出されるまでに、遊技の結果を遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば、大当たり遊技状態）を発生させる特定遊技結果（例えば、大当たり表示結果）とするか否かを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において、ステップS61、S62、S73を実行する部分）と、該事前決定手段が前記特定遊技結果とする旨を所定の通常確率で決定するとともに前記始動条件の成立頻度（第1始動入賞口への入賞頻度）が低い通常頻度とされた通常遊技状態（通常状態）、または前記事前決定手段が前記特定遊技結果とする旨を前記通常確率よりも高い確率で決定するとともに前記始動条件の成立頻度が前記通常頻度とされた第1の高確率遊技状態（高確低ベース状態）、または前記事前決定手段が前記特定遊技結果とする旨を前記通常確率よりも高い確率で決定するとともに前記始動条件の成立頻度が前記通常頻度よりも高い特別頻度とされた第2の高確率遊技状態（高確高ベース状態）、のいずれかに遊技状態を制御する遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ560において、ステップS155～157を実行する部分）と、を備え、前記可変表示手段に表示結果を導出することで遊技の結果を確定し、該確定した遊技の結果が前記特定遊技結果であるときに前記特定遊技状態となるとともに、該確定した遊技の結果において所定の潜伏条件（確変大当たりBを契機とする大当たり遊技が終了すること、小当たりを契機とする小当たり遊技が終了すること）が成立したことに応じて、その後の遊技状態が、前記通常遊技状態或いは前記第1の高確率遊技状態のいずれかに前記遊技制御手段により制御される遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

少なくとも前記事前決定手段が前記遊技の結果を前記特定遊技結果とすると決定したときに、所定確率（確変大当たりA用変動パターン種別判定テーブルにおけるスーパーCA3-3に対して割り当てられている判定値数に基づく確率（172/251））にて決定される特殊可変表示パターン（スーパーリーチ）を含む複数種類の可変表示パターン（変動パターン）のうちから、前記識別情報の可変表示パターンを前記事前決定手段の決定結果にもとづいて決定する可変表示パターン決定手段（遊技制御用マイクロコンピュータ560において、ステップS301を実行する部分）と、

前記可変表示パターン決定手段が決定した前記可変表示パターンにもとづいて、前記識別情報の可変表示を実行する可変表示実行手段（遊技制御用マイクロコンピュータ560において、ステップS303を実行する部分）と、

前記事前決定手段が前記遊技の結果を前記特定遊技結果としないと決定したときに前記可変表示パターン決定手段が前記可変表示パターンを決定するために用いるはずれ用決定用テーブルであって、前記特殊可変表示パターンに対する決定確率が第1確率に設定された第1決定用テーブル（はずれ用変動パターン種別判定テーブルA135a、はずれ用変動パターン種別判定テーブルB135b）と、前記特殊可変表示パターンに対する決定確率が前記第1確率よりも高い第2確率に設定された第2決定用テーブル（はずれ用変動パターン種別判定テーブルC135c）と、を記憶する決定用テーブル記憶手段（RAM55）と、

前記潜伏条件が成立する前においては、前記はずれ用決定用テーブルとして前記第1決定用テーブルを選択し、前記潜伏条件の成立後においては、前記成立後回数が前記テーブル変更回数決定手段にて決定されたテーブル変更回数に到達していないことを条件に、前記はずれ用決定用テーブルとして前記第2決定用テーブルを選択するテーブル選択手段（遊技制御用マイクロコンピュータ560において、ステップS301を実行する部分）と、を備え、

前記可変表示パターン決定手段は、前記事前決定手段が前記遊技の結果を前記特定遊技結果としないと決定したときに、前記テーブル選択手段により選択された第1決定用テーブルまたは第2決定用テーブルに基づいて可変表示パターンを決定し、

前記遊技制御手段は、前記遊技の結果が特別遊技結果となったことを条件に、遊技状態を前記第2の高確率遊技状態に移行する制御を行うとともに、

前記事前決定手段は、前記特別遊技結果とするか否かを決定可能であって、前記第1の高確率遊技状態において前記通常遊技状態よりも高い確率にて、前記遊技の結果を前記特別遊技結果とすると決定する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定の潜伏条件の成立後に高確率遊技状態となった場合において、遊技の結果が特定遊技結果になる確率が高まることで、遊技の結果が特定遊技結果となる場合に所定確率で決定される特殊可変表示パターンが出現したときの信頼度が著しく高まってしまうことにより、これら特殊可変表示パターンが出現した場合には特定遊技結果となることがほぼ確実となってしまい興趣が低下してしまうが、遊技の結果が特定遊技結果となるない場合において使用されるはずれ用決定用テーブルとして、特殊可変表示パターンに対する決定確率が高い第2確率とされた第2決定用テーブルが選択されて変表示パターンが決定されるので、遊技の結果が特定遊技結果にならないと決定された場合においても、特殊可変表示パターンが出現しやすくなる。よって、所定の潜伏条件が成立した後において特殊可変表示パターンが出現したときの信頼度を適度に抑制することができるため、遊技の興趣低下を回避できる。さらに、第1の高確率遊技状態において遊技の結果が特別遊技結果となった場合には、第2の高確率遊技状態に移行することで、始動条件の成立頻度が高まるという特典が付与されるようになるので、遊技機の興趣を向上できる。

尚、通常遊技状態において特定遊技結果とする確率は0であっても良い。

#### 【手続補正3】

【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】

本発明の手段1に記載の遊技機は、請求項1に記載の遊技機であって、

前記可変表示パターン決定手段（遊技制御用マイクロコンピュータ560において、ステップS301を実行する部分）は、前記通常遊技状態（通常状態）における前記可変表示パターン（変動パターン）として、前記事前決定手段（遊技制御用マイクロコンピュータ560において、ステップS61，S62，S73を実行する部分）が前記遊技の結果を前記特定遊技結果とすると決定したときに、前記特殊可変表示パターン（スーパーイッチ）を決定する前記所定確率（確変大当たりA用変動パターン種別判定テーブルにおけるス

ーパー C A 3 - 3 に対して割り当てられている判定値数に基づく確率（ 1 7 2 / 2 5 1 ）よりも低い確率で特別可変表示パターン（ノーマルリーチ）を決定可能であるとともに、前記事前決定手段が前記遊技の結果を前記特定遊技結果としないと決定したときには、前記第1決定用テーブル（はずれ用変動パターン種別判定テーブル A 1 3 5 a、はずれ用変動パターン種別判定テーブル B 1 3 5 b）に基づいて、前記特殊可変表示パターンを決定する確率よりも高い確率で前記特別可変表示パターン（ノーマルリーチ）を決定可能であり、

前記第1決定用テーブルと前記第2決定用テーブル（はずれ用変動パターン種別判定テーブル C 1 3 5 c）は、いずれも、前記特別可変表示パターンに対する決定確率が設定されており、前記第2決定用テーブルにおける前記特別可変表示パターンに対する決定確率が、前記第1決定用テーブルにおける前記特別可変表示パターンに対する決定確率と同一或いは低い（ノーマル C A 2 - 4、ノーマル C A 2 - 5 に対して割り当てられている判定値数が少ない）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技の結果が特定遊技結果となるときに特殊可変表示パターンよりも出現頻度が低く、遊技の結果が特定遊技結果とならないときに特殊可変表示パターンよりも出現頻度が低いことで、特殊可変表示パターンよりも出現時の信頼度が低い特別可変表示パターンの出現頻度が、特殊可変表示パターンと同様に、遊技の結果が特定遊技結果とならないときに高まることがないので、これら出現時の信頼度が低い特別可変表示パターンが多く出現してしまうことによる興趣の低下を防止でき、よって、所定の潜伏条件が成立した後における遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0015

【補正方法】変更

【補正の内容】

#### 【0015】

本発明の手段2に記載の遊技機は、請求項1または手段1に記載の遊技機であって、前記可変表示パターン決定手段（遊技制御用マイクロコンピュータ560において、ステップS301を実行する部分）はさらに、前記特殊可変表示パターン（スーパーリーチ）として、前記通常遊技状態（通常状態）において前記事前決定手段（遊技制御用マイクロコンピュータ560において、ステップS61、S62、S73を実行する部分）が前記遊技の結果を前記特定遊技結果（例えば、大当たり表示結果）とすると決定したときに決定される当選時決定確率に対する、前記通常遊技状態において前記事前決定手段が前記遊技の結果を前記特定遊技結果としない（例えば、はずれ表示結果）と決定したときに決定される非当選時決定確率の比率に基づく出現時信頼度（97、7%）が高い第1特殊可変表示パターン（スーパーリーチC）と、前記出現時信頼度が前記第1特殊可変表示パターンよりも低い（1.3%、2.4%）第2特殊可変表示パターン（スーパーリーチA、B）と、を決定可能であり、

前記第2決定用テーブル（はずれ用変動パターン種別判定テーブル C 1 3 5 c）においては、前記第2特殊可変表示パターンに対する決定確率を高める（スーパー C A 2 - 7 に対する判定値数を多くする）ことにより、特殊可変表示パターンに対する決定確率が前記第2確率とされている、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定の潜伏条件が成立した後は、第1特殊可変表示パターンよりも出現時信頼度が低い第2特殊可変表示パターンの出現頻度が高まるため、第1特殊可変表示パターンの信頼度が著しく低下してしまうことを防止できる。

#### 【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0016

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0016】

本発明の手段3に記載の遊技機は、請求項1、手段1、手段2のいずれかに記載の遊技機であって、

前記遊技状態が前記高確率遊技状態（確変状態（高確率状態））であるか否かを示す遊技状態データ（確変フラグ）を少なくとも含む遊技の進行状態データを、遊技機（パチンコ遊技機1）への電力供給が停止しても少なくとも所定期間は記憶する電力停止時記憶手段（RAM55；バックアップRAM）と、

遊技機への電力供給が開始されたときに、前記電力停止時記憶手段に記憶されている遊技の進行状態データに含まれる遊技状態データにもとづいて、遊技機への電力供給が停止したときの遊技状態が前記高確率遊技状態であるか否かを判定する判定手段（遊技制御用マイクロコンピュータ560において、ステップS42+を実行する部分）と、

前記判定手段により、遊技機への電力供給が開始されたときに前記高確率遊技状態であると判定されたことを条件に、該高確率遊技状態が所定条件（電源基板からのリセット信号の入力、確変回数の消化、大当たりの発生）の成立によって終了するまでの期間において前記遊技状態が前記高確率遊技状態である旨を示す起動高確信号（起動高確情報）を出力する一方、遊技機への電力供給開始時以外において前記遊技状態が前記高確率遊技状態であるときには、前記起動高確信号を出力しない起動高確信号出力手段（遊技制御用マイクロコンピュータ560において、ステップS29を実行する部分）と、

を備える、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電源投入時にのみ起動高確信号が出力されるので、これら起動高確信号に基づいて起動時の遊技状態が高確率遊技状態であるか否かを容易に確認することができるため、例えば遊技店が営業を開始するときに高確率遊技状態であることに対する適切な処理を簡便に行うことができるばかりか、電源投入時以外は高確率遊技状態である旨の起動高確信号が出力されてしまうことがないので、潜伏条件が成立した直後の遊技状態が高確率遊技状態であるか否かが遊技者に察知されてしまうことを防止できる。

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0017

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0017】

本発明の手段4に記載の遊技機は、請求項1、手段1～手段3のいずれかに記載の遊技機であって、

前記遊技制御手段は、前記高確率遊技状態（確変状態（高確率状態））に移行してからの前記識別情報（第1特別図柄、第2特別図柄）の可変表示の実行回数が予め定められた終了回数（78回）に到達したときに遊技状態を前記通常遊技状態（通常状態）に移行させ（遊技制御用マイクロコンピュータ560において、ステップS155～157を実行する部分）、

前記遊技機はさらに、

前記可変表示手段における表示態様を、複数種類のモードのうちのいずれかに移行させるモード移行手段（演出制御用マイクロコンピュータ100において、ステップS720を実行する部分）と、

前記モード移行手段により異なる種類のモードに移行させるか否かを所定の割合で決定するモード変更決定手段（演出制御用マイクロコンピュータ100において、ステップS701～S714を実行する部分）と、

を備え、

前記モード変更決定手段は、異なる種類のモードに移行させるか否かを、前記潜伏条件が

成立した直後の前記通常遊技状態における前記成立後回数が前記終了回数以下の予め定められた所定回数（使用テーブル変更始動回数；10回、20回、30回）に到達していないときには第1の割合（例えば、モード変化決定用テーブルCにおける「昇格」に割り当てられている30/100）で決定し、該所定回数に到達しているときには前記第1の割合とは異なる第2の割合（例えば、モード変化決定用テーブルDにおける「昇格」に割り当てられている15/100）にて決定するとともに、前記潜伏条件が成立した直後の遊技状態が前記高確率遊技状態であるときには、該高確率遊技状態中において前記第1の割合または前記第2の割合のうち少なくとも一方と異なる第3の割合（例えば、モード変化決定用テーブルAにおける「昇格」に割り当てられている35/100）で決定する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定の潜伏条件の成立直後の遊技状態が高確率遊技状態である場合と通常遊技状態である場合とでモードの移行状況が変わるため、モードの移行状況の違いにより遊技者の高確率遊技状態への期待感を煽ることができる。また、潜伏条件の成立直後の遊技状態が通常遊技状態であっても、成立後回数が高確率遊技状態が終了する終了回数以下の予め定められた所定回数に到達する前或いは後のいずれかの期間、例えば、所定回数に到達する前の期間において、高確率遊技状態における第3の割合の割合と同様の割合にてモードを移行させて遊技者の高確率遊技状態への期待感を煽ることが可能となる。

#### 【手続補正7】

【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】

本発明の手段5に記載の遊技機は、請求項1、手段1～手段4のいずれかに記載の遊技機であって、

前記遊技制御手段は、前記高確率遊技状態（確変状態（高確率状態））に移行してからの前記識別情報（第1特別図柄、第2特別図柄）の可変表示の実行回数が予め定められた終了回数（78回）に到達したときに遊技状態を前記通常遊技状態（通常状態）に移行させ（遊技制御用マイクロコンピュータ560において、ステップS155～157を実行する部分）、

前記遊技機はさらに、

前記可変表示手段における表示態様を、複数種類のモードのうちのいずれかに移行させるモード移行手段（演出制御用マイクロコンピュータ100において、ステップS720を実行する部分）と、

前記モード移行手段により異なる種類のモードに移行させるか否かを所定の割合で決定するモード変更決定手段（演出制御用マイクロコンピュータ100において、ステップS701～S714を実行する部分）と、

を備え、

前記モード変更決定手段は、異なる種類のモードに移行させるか否かを、前記潜伏条件が成立した直後の前記高確率遊技状態における前記成立後回数が前記終了回数以下の予め定められた所定回数（使用テーブル変更始動回数；10回、20回、30回）に到達していないときには第3の割合（例えば、モード変化決定用テーブルAにおける「昇格」に割り当てられている35/100）で決定し、該所定回数に到達しているときには前記第3の割合とは異なる第4の割合（例えば、モード変化決定用テーブルBにおける「昇格」に割り当てられている25/100）にて決定するとともに、前記潜伏条件が成立した直後の遊技状態が前記通常遊技状態であるときには、該通常遊技状態中において前記第3の割合または前記第4の割合のうち少なくとも一方と異なる第2の割合（例えば、モード変化決定用テーブルDにおける「昇格」に割り当てられている15/100）で決定する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定の潜伏条件の成立直後の遊技状態が高確率遊技状態である場合

と通常遊技状態である場合とでモードの移行状況が変わるために、モードの移行状況の違いにより遊技者の高確率遊技状態への期待感を煽ることができる。また、潜伏条件の成立直後の遊技状態が高確率遊技状態である場合において、成立後回数が該高確率遊技状態が終了する終了回数以下の予め定められた所定回数に到達する前或いは後のいずれかの期間、例えば、所定回数に到達した後の期間において、通常遊技状態における第2の割合の割合と同様の割合にてモードを移行させることで、第3の割合によるモードの移行状況の発生により、遊技者の高確率遊技状態への期待感を煽ることが可能となる。