

【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2日(2012.8.2)

【公開番号】特開2010-115249(P2010-115249A)

【公開日】平成22年5月27日(2010.5.27)

【年通号数】公開・登録公報2010-021

【出願番号】特願2008-288818(P2008-288818)

【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14日(2012.6.14)

【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変動表示を行ない表示結果を導出表示する複数の変動表示領域を有する変動表示手段を備え、該変動表示手段に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、

前記特定遊技状態に制御するか否かを、前記識別情報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と、

該事前決定手段による決定に基づいて、前記複数の変動表示領域において前記識別情報が前記特定表示結果の一部を構成しているが少なくとも一部の変動表示領域が変動表示中であるリーチ状態とするリーチ演出を行なうリーチ変動表示パターンを含む複数種類の変動表示パターンの中から1つの変動表示パターンを選択する変動表示パターン選択手段と、

該変動表示パターン選択手段が選択した変動表示パターンに基づいて、前記変動表示手段における前記識別情報の変動表示の制御を行なう演出制御手段と、

前記リーチ変動表示パターンにおいて、リーチ演出を実行して前記特定表示結果とならない状態で一旦停止した後に、実行中の変動表示が継続するか否かを報知する発展可否演出を行なう発展演出実行手段とを含み、

該発展演出実行手段により実行される前記発展可否演出は、該発展可否演出後に予め定められた通常のリーチ演出と比べて前記特定遊技状態となるときに実行される割合が高い特別なリーチ演出に発展することを報知する所定の発展演出を含み、

前記発展演出は、複数種類設けられ、前記発展可否演出において表示されるキャラクタ画像の表示態様に応じて、発展先の前記特別なリーチ演出の割合が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】0 0 0 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 6】

(1) 各々が識別可能な複数種類の識別情報の変動表示を行ない表示結果を導出表示

する複数の変動表示領域（「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリア 9 L、9 C、9 R）を有する変動表示手段（演出表示装置 9）を備え、該変動表示手段に特定表示結果（大当たり表示結果）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（大当たり遊技状態）に制御する遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

前記特定遊技状態に制御するか否かを、前記識別情報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 28 の S62）と、

該事前決定手段による決定に基づいて、前記複数の変動表示領域において前記識別情報が前記特定表示結果の一部を構成しているが少なくとも一部の変動表示領域が変動表示中であるリーチ状態とするリーチ演出を行なうリーチ変動表示パターンを含む複数種類の変動表示パターンの中から 1 つの変動表示パターンを選択する変動表示パターン選択手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 560、図 29 の S101～S105）と、

該変動表示パターン選択手段が選択した変動表示パターンに基づいて、前記変動表示手段における前記識別情報の変動表示の制御を行なう演出制御手段（演出制御用マイクロコンピュータ 100、図 39 の S801～S803）と、

前記リーチ変動表示パターンにおいて、リーチ演出を実行して前記特定表示結果とならない状態で一旦停止した後に、実行中の変動表示が継続するか否かを報知する発展可否演出（図 12 の煽り演出および発展演出）を行なう発展演出実行手段（演出制御用マイクロコンピュータ 100、図 39 の S801, S802、図 45 の S845）とを含み、

該発展演出実行手段により実行される前記発展可否演出は、該発展可否演出後に予め定められた通常のリーチ演出（ノーマルリーチ）と比べて前記特定遊技状態となるときに実行される割合が高い特別なリーチ演出（スーパー リーチ A, B）に発展することを報知する所定の発展演出を含み、

前記発展演出は、複数種類設けられ（スーパー リーチ A, B）、前記発展可否演出において表示されるキャラクタ画像の表示態様（キャラクタの動作が異なる演出、表示されるキャラクタ自身が異なる演出）に応じて、発展先の前記特別なリーチ演出の割合が異なる（図 13～図 21 に示すように、キャラクタ a, b の動作が第 1 煽りの動作か第 2 煽りの動作かで発展先のスーパー リーチ（A, B）が異なる、キャラクタ c とキャラクタ d とのうち表示されるキャラクタ自身で発展先のスーパー リーチ（A, B）が異なる等）。

【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】

このような構成によれば、リーチ変動表示パターンにおいて、リーチ演出を実行して特定表示結果とならない状態で一旦停止した後に、実行中の変動表示が継続するか否かを報知する発展可否演出が行なわれる。そして、所定の発展演出が複数種類設けられ、発展可否演出において表示されるキャラクタ画像の表示態様に応じて発展先の特別なリーチ演出の割合が異なるので、特定表示結果とならない状態で一旦停止した後、キャラクタ画像の表示態様に応じて、発展先の特別なリーチ演出への発展を煽ることにより、変動表示の演出進行のバリエーションを豊富化することができる。これにより、遊技者がリーチ演出に飽きてしまわないようにすることができ、リーチ演出における遊技の興奮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】0008

【補正方法】削除

【補正の内容】

【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】削除

【補正の内容】

【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】削除

【補正の内容】

【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】削除

【補正の内容】

【手続補正8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0012

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0013

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0014

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正11】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0015

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正12】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0016

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正13】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0017

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手續補正14】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0018

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手續補正15】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0019

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正16】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0020

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正17】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0021

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正18】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0022

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正19】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0023

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正20】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0432

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0432】

(15) 前記キャラクタ画像は、複数種類(キャラクタa～d)用意され、

前記キャラクタ画像のキャラクタの種類と発展先の前記特別なリーチ演出の種類との組合せに応じて、前記特定遊技状態となる割合が異なる(図14～図20において、大当りとなるときに選択される変動パターンの割合がキャラクタa>b、かつ、はずれとなるときに選択される変動パターンの割合がキャラクタb>aであり、大当りとなるときに選択されるスーパーリーチ種類の割合がスーパーリーチA>B、かつ、はずれとなるときに選択されるスーパーリーチ種類の割合がスーパーリーチB>Aであり、キャラクタの種類と発展先のスーパーリーチの種類との組合せに応じて大当りとなる割合が異なる)。

このような構成によれば、キャラクタ画像のキャラクタの種類と発展先の特別なリーチ演出の種類との組合せに応じて、特定遊技状態となる割合が異なるので、キャラクタ画像により特定遊技状態への期待が異なるため、表示されたキャラクタ画像に基づいて遊技者の期待感を高めることができる。また、キャラクタ画像を表示するだけで遊技者が特定遊技状態への期待感を持てなくなることが防がれる。これにより、遊技の興奮を向上させることができる。

(16) 前記変動表示手段は、遊技球を遊技領域(遊技領域7)に打込んで遊技を行なうことが可能であり、当該遊技領域に設けられた始動領域(第1始動入賞口13、第2始動入賞口14)を遊技球が通過したことに基づいて変動表示が行なわれ、

予め定められた特別状態発生条件が成立(確変大当り種別に決定)したときに前記特定遊技状態とは異なる遊技者に有利な特別状態を付与する特別遊技状態(確変状態)に制御され、

前記遊技領域に設けられ、遊技球が通過可能な第1状態（開状態）と該第1状態に比べて遊技球が通過しにくいまたは通過しない第2状態（閉状態）とに変化可能であり、前記特定遊技状態に制御されたときに当該第1状態に制御される可変入賞装置（特別可変入賞球装置20）と、

前記特定遊技状態として、前記可変入賞装置を所定期間前記第1状態に変化させることを所定回数（15回）行なうことにより終了し、前記特定遊技状態終了後、通常遊技状態または前記特別遊技状態に制御される第1遊技状態（15Rの通常大当たり、15Rの確変大当たり）に制御する第1遊技状態制御手段（図24のS305～S307、図28のS71、S74、図30のS138、図34のS161）と、

前記特定遊技状態として、前記可変入賞装置を前記所定期間よりも短い期間および前記所定回数よりも少ない回数（2回）の少なくともいすれかで前記第1状態に変化させることにより終了し、前記特定遊技状態終了後、前記特別遊技状態に制御される第2遊技状態（突確大当たり）に制御する第2遊技状態制御手段（図24のS305～S307、図28のS71、S74、図30のS138、図34のS161）とをさらに含み、

前記事前決定手段は、前記特定遊技状態に制御すると決定するときに、前記第1遊技状態、または、前記第2遊技状態とするか否かを決定し（図28のS73）、

前記発展演示実行手段により実行される前記発展演示は、該発展演示後に前記発展演示としての第1の発展演示（スーパーリーチA、Bの発展演示）と、前記発展演示後に前記第2遊技状態に移行することを報知する第2の発展演示（突確移行演出）とを含む。

このような構成によれば、発展演示としては、該発展演示後に第1の発展演示と、第2遊技状態に移行することを報知する第2の発展演示とを含むので、特定表示結果とならない状態で一旦停止した後特別なリーチ演出への発展を煽ることにより、遊技者の特定状態への期待感を高めることができる。さらに、発展演示としては、単にリーチ演出が特別なリーチ演出に発展するか否かの演出に留まらず、発展演示後に第2遊技状態に移行することを報知する演出も行なうことが可能であるので、演出に意外性が生じ、特別遊技状態への移行を煽ることにより、遊技者の特定状態への期待感を高めることができる。このようにリーチ演出において遊技状態への期待感を高めることにより、リーチ演出における遊技の興奮を向上させることができる。

（17）前記変動表示パターン選択手段は、

前記変動表示の態様に基づいて分類された複数種類の変動表示パターン種別（図13～図21の変動パターン種別）のうちいずれの変動表示パターン種別に属する変動表示パターン（図13～図21の変動パターン）を実行するかを決定する変動表示パターン種別決定手段（図29のS101、S102）と、

該変動表示パターン種別決定手段により決定された変動表示パターン種別に属する変動表示パターンのうちから実行する変動表示パターンを決定する変動パターン決定手段（図29のS104、S105）とを含む。

このような構成によれば、変動表示パターンを選択するための手段が、変動表示パターン種別を決定する手段と、決定された変動表示演出種別に属する変動表示パターンのうちから実行する変動表示パターンを決定する手段とに分けられている。これにより、変動表示パターン種別を決定する手段により決定可能な変動表示パターン種別の数と、変動表示パターンを決定する手段により決定可能な変動表示パターン数との組合せにより、多種類の変動表示パターンを設定して選択的に用いることができるようになる。また、変動表示パターン種別を決定する手段における種別決定の割合を変更するだけで、各変動表示パターン種別に属する各変動表示パターンを選択する割合を変更しなくても、変動表示パターン種別ごとの変動表示パターンの出現割合を変更することができるようになる。これにより、変動表示パターンに関し、実行可能とする変動表示パターン数の変更設定、および、変動表示パターンの出現割合の変更設定が容易になる。

（18）前記複数種類の変動表示パターン種別は、前記変動表示手段において、前記識別情報の変動表示が開始されてから表示結果が導出表示されるまでに一旦非特定表示結

果となる特殊表示結果（擬似連チャンス目等の仮停止図柄）を仮停止させた後に、すべての変動表示領域において変動表示を再度実行する再変動を1回または複数回実行する再変動表示を行なう再変動表示パターン（擬似連の演出を含む変動パターン）が属する再変動表示パターン種別（スーパー・リーチE,Fの種別）を含み（図13～図21）、

前記変動表示パターン種別決定手段は、前記事前決定手段により前記特定遊技状態に制御する決定がされたときと、前記事前決定手段により前記特定遊技状態に制御しない決定がされ、かつ、リーチ演出を実行しないときに、前記再変動表示パターン種別を選択可能である（図13～図21）。

このような構成によれば、特定遊技状態に制御する決定がされたときに加えて、特定遊技状態に制御しない決定がされ、かつ、リーチ演出を実行しないときに、再変動表示パターン種別を選択可能であるので、変動表示の演出のバリエーションを豊富化することができるが、変動表示パターンを選択するための手段が、変動表示パターン種別を決定する手段と、決定された変動表示演出種別に属する変動表示パターンのうちから実行する変動表示パターンを決定する手段とに分けられることにより、遊技機の設計段階において、設定変更者の処理負担を増大させることなく、変動表示の演出のバリエーションを豊富化することができる。

(19) 前記発展可否演出は、複数段階で発展するリーチ演出（スーパー・リーチA,B）のうちの第2段階目の演出（煽り演出後のスーパー・リーチA,Bの演出）が実行される以前に、前記第1遊技状態に移行することを示す移行演出（突然切替演出）を行なう発展演出（バトルリーチA,Bの突然切替演出）を含む（図16、図18等）。

このような構成によれば、発展可否演出は、複数段階発展するリーチ演出のうちの第2段階目の演出が実行される以前に、第1遊技状態に移行することを示す移行演出を行なう発展演出を含むことにより、複数段階で発展するリーチ演出の途中の段階で第1遊技状態への移行演出が行なわれることとなるので、意外性がある演出により遊技の興奮を向上させることができる。

(20) 前記発展可否演出は、複数種類設けられ（煽り演出が第1煽り演出～第4煽り演出の複数設けられている）、前記第1の発展演出と前記第2の発展演出との実行割合が、前記発展可否演出の種類に応じて異なる（図14～図20において、第1煽り演出～第4煽り演出のそれぞれで、発展演出ありの変動パターンの選択割合と、突確移行演出の変動パターンの選択割合とが異なる）。

このような構成によれば、発展可否演出が行われるときにおいて、第1の発展演出と第2の発展演出との実行割合が発展可否演出の種類に応じて異なるので、発展可否演出の種類ごとに演出の実行割合が一定ではないことに基づいて、遊技の興奮を向上させることができる。

(21) 各々が識別可能な複数種類の第1情報を変動表示する第1変動表示手段（第1特別図柄表示器8a）と、

各々が識別可能な複数種類の第2情報を変動表示する第2変動表示手段（第2特別図柄表示器8b）とを備え、

前記変動表示手段は、前記第1変動表示手段における前記第1情報の変動表示、および、前記第2変動表示手段における前記第2情報の変動表示に対応して前記識別情報の変動表示を行なうものであり、

当該第1変動表示手段または第2変動表示手段に導出表示された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つたときに、前記特定遊技状態に制御され（図28のS62）、

前記第2遊技状態は、前記第1の変動表示手段において、前記表示結果が前記特定表示結果となるときに制御可能であり（図7（B）,（C）の大当たり種別判定テーブルは、第1特別図柄について突確大当たりとする決定がされるが、第2特別図柄については、突確大当たりとする決定がされない。）、

前記発展演出実行手段は、前記特別遊技状態であるときにおいて、前記発展可否演出を実行しない（図13～図21で、非確変時に用いる変動パターンの判定テーブルでは、発

展演出および第1，2突確移行を実行する変動パターンが選択されるが、確変時に用いる変動パターンの判定テーブルでは、発展演出または突確移行演出を実行する変動パターンが選択されないようにデータが設定されている。）。

このような構成によれば、第1の変動表示手段において表示結果が特定表示結果となるときに第2遊技状態に制御可能である。そして、特別遊技状態であるときにおいて発展可否演出が実行されない。これにより、特別遊技状態において、第2の変動表示手段における表示結果に基づいて第2遊技状態に制御される可能性がないにも関わらず無駄な発展可否演出が行なわれずに済むようにすることができ、現実性がない発展可否演出により遊技者の不快感を誘発するおそれが生じないようにすることができる。

(22) 前記演出装置は、可動部材（可動部材84）を含み、

前記発展可否演出は、前記可動部材を動作させることにより行なわれる（図47）。

このような構成によれば、発展可否演出が、可動部材を動作させることにより行なわれる所以、変動表示の表示状態に影響を受けることなく発展可否演出を行なうことができるので、発展可否演出による演出効果を向上させることができる。

(23) なお、今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなく特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。