

【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28年5月12日 (2016.5.12)

【公開番号】特開2014-42551(P2014-42551A)
 【公開日】平成26年3月13日 (2014.3.13)
 【年通号数】公開・登録公報2014-013
 【出願番号】特願2012-185011(P2012-185011)
 【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28年3月18日 (2016.3.18)

【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】

遊技領域に設けられた始動領域を遊技媒体が通過したことに基づいて、可変表示を行い表示結果を導出する可変表示手段に予め定められた特定表示結果が導出されたときに、遊技者にとって有利な有利状態に制御する遊技機であって、

前記始動領域を遊技媒体が通過したにもかかわらず未だ開始されていない可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段と、

可変表示を開始するときに前記保留記憶手段から読み出した保留情報に基づいて、当該可変表示について前記有利状態に制御するか否かを決定する開始時決定手段と、

前記開始時決定手段の決定結果に基づいて、可変表示を実行する可変表示実行手段と、

前記始動領域を遊技媒体が通過したことに基づいて、前記有利状態に制御されるか否かを前記開始時決定手段による決定前に判定する開始前判定手段と、

前記開始前判定手段による判定に基づいて、前記保留記憶手段に記憶されている前記保留情報に基づく可変表示が実行される前の複数回の可変表示にわたって、予告演出を実行する予告演出実行手段と、を備え、

前記予告演出実行手段は、前記複数回の可変表示において、第 1 予告演出を実行するパターンと、当該第 1 予告演出よりも前記有利状態に制御される割合が高い第 2 予告演出を実行するパターンと、前記第 1 予告演出を実行した後に前記第 2 予告演出を実行するパターンと、のいずれかのパターンにより前記予告演出を実行可能であり、

前記第 1 予告演出の演出態様は、第 1 態様と、当該第 1 態様よりも前記有利状態に制御される割合が高い第 2 態様とを含む複数あり、

前記予告演出実行手段は、

前記第 1 予告演出の演出態様に基づいて、前記第 1 予告演出を実行した後に前記第 2 予告演出を実行するパターンで前記予告演出が実行される割合が異なるように、前記予告演出を実行し、

前記第 1 態様の前記第 1 予告演出を実行した後に前記第 2 予告演出を実行するパターンにより前記予告演出を実行可能であるとともに、前記第 1 態様の前記第 1 予告演出を実行した後に前記第 2 態様の前記第 1 予告演出を実行するパターンにより前記予告演出を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

可変表示を行い表示結果を導出する可変表示手段に予め定められた特定表示結果が導出されたときに、遊技者にとって有利な有利状態に制御する遊技機であって、

可変表示を開始するときに当該可変表示について前記有利状態に制御するか否かを決定する開始時決定手段と、

前記開始時決定手段の決定結果に基づいて、前記可変表示手段における可変表示パターンを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の決定結果に基づいて、可変表示を実行する可変表示実行手段と、を備え、

前記可変表示パターンは、前記可変表示手段において可変表示が開始されてから表示結果を導出表示する以前に仮停止表示させてから可変表示を再開する再可変表示を所定回実行することに対応した再可変表示パターンに決定可能であって、

前記開始時決定手段の決定結果に基づいて、前記再可変表示パターンに基づく複数回の可変表示にわたって、予告演出を実行する予告演出実行手段を備え、

前記予告演出実行手段は、前記複数回の可変表示において、第 1 予告演出を実行するパターンと、当該第 1 予告演出よりも前記有利状態に制御される割合が高い第 2 予告演出を実行するパターンと、前記第 1 予告演出を実行した後に前記第 2 予告演出を実行するパターンと、のいずれかのパターンにより前記予告演出を実行可能であり、

前記第 1 予告演出の演出態様は、第 1 態様と、当該第 1 態様よりも前記有利状態に制御される割合が高い第 2 態様とを含む複数あり、

前記予告演出実行手段は、

前記第 1 予告演出の演出態様に応じて、前記第 1 予告演出を実行した後に前記第 2 予告演出を実行するパターンで前記予告演出が実行される割合が異なるように、前記予告演出を実行し、

前記第 1 態様の前記第 1 予告演出を実行した後に前記第 2 予告演出を実行するパターンにより前記予告演出を実行可能であるとともに、前記第 1 態様の前記第 1 予告演出を実行した後に前記第 2 態様の前記第 1 予告演出を実行するパターンにより前記予告演出を実行可能である

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】

上記目的を達成するため、本発明の遊技機は、

(1) 遊技領域に設けられた始動領域(例えば普通入賞球装置 6A が形成する第 1 始動入賞口や普通可変入賞球装置 6B が形成する第 2 始動入賞口など)を遊技媒体(例えば遊技球など)が通過したことに基づいて、可変表示を行い表示結果を導出する可変表示手段(例えば第 1、第 2 特別図柄表示装置 4A、4B や画像表示装置 5 など)に予め定められた特定表示結果(例えば大当り図柄となる確定特別図柄や大当り組合せとなる確定飾り図柄など)が導出されたときに、遊技者にとって有利な有利状態(例えば大当り遊技状態など)に制御する遊技機(例えばパチンコ遊技機 1 など)であって、前記始動領域を遊技媒体が通過したにもかかわらず未だ開始されていない可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段(例えば第 1、第 2 特図保留記憶部 151A、151B など)と、可変表示を開始するときに前記保留記憶手段から読み出した保留情報に基づいて、当該可変表示について前記有利状態に制御するか否かを決定する開始時決定手段(例えばステップ S240 の処理を実行する CPU 103 など)と、前記開始時決定手段の決定結果に基づいて、可変表示を実行する可変表示実行手段(例えばステップ S240 の処理を実行

した後、ステップ S 1 1 2、S 1 1 3 の処理を実行する CPU 1 0 3 など)と、前記始動領域を遊技媒体が通過したことに基づいて、前記有利状態に制御されるか否かを前記開始時決定手段による決定前に判定する開始前判定手段(例えばステップ S 2 1 2 の入賞時乱数値判定処理を実行する CPU 1 0 3 など)と、前記開始前判定手段による判定に基づいて、前記保留記憶手段に記憶されている前記保留情報に基づく可変表示が実行される前の複数回の可変表示にわたって、予告演出を実行する予告演出実行手段(例えばステップ S 7 1 0 の処理に基づきステップ S 6 0 3 の処理を実行する演出制御用 CPU 1 2 0 など)と、を備え、前記予告演出実行手段は、前記複数回の可変表示において、第 1 予告演出を実行するパターン(例えば先読み予告パターン S Y P 1 - 1 や S Y P 1 - 2 など)と、当該第 1 予告演出よりも前記有利状態に制御される割合が高い第 2 予告演出を実行するパターン(例えば先読み予告パターン S Y P 2 - 1 など)と、前記第 1 予告演出を実行した後に前記第 2 予告演出を実行するパターン(例えば先読み予告パターン S Y P 3 - 1 など)と、のいずれかのパターンにより前記予告演出を実行可能であり、前記第 1 予告演出の演出態様は、第 1 態様と、当該第 1 態様よりも前記有利状態に制御される割合が高い第 2 態様とを含む複数あり、前記予告演出実行手段は、前記第 1 予告演出の演出態様に応じて、前記第 1 予告演出を実行した後に前記第 2 予告演出を実行するパターンで前記予告演出が実行される割合が異なるように、前記予告演出を実行し、前記第 1 態様の前記第 1 予告演出を実行した後に前記第 2 予告演出を実行するパターンにより前記予告演出を実行可能であるとともに、前記第 1 態様の前記第 1 予告演出を実行した後に前記第 2 態様の前記第 1 予告演出を実行するパターンにより前記予告演出を実行可能であることを特徴とする。

このような構成によれば、第 1 予告演出が開始された場合でも、第 2 予告演出に移行することへの期待感を抱かせることができ、遊技の興趣が向上する。

【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】

また、上記目的を達成するため、本発明の他の遊技機は、

(2) 可変表示を行い表示結果を導出する可変表示手段(例えば第 1、第 2 特別図柄表示装置 4 A、4 B や画像表示装置 5 など)に予め定められた特定表示結果(例えば大当り図柄となる確定特別図柄や大当り組合せとなる確定飾り図柄など)が導出されたときに、遊技者にとって有利な有利状態(例えば大当り遊技状態など)に制御する遊技機(例えばパチンコ遊技機 1 など)であって、可変表示を開始するときに当該可変表示について前記有利状態に制御するか否かを決定する開始時決定手段(例えばステップ S 2 4 0 の処理を実行する CPU 1 0 3 など)と、前記開始時決定手段の決定結果に基づいて、前記可変表示手段における可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段(例えばステップ S 1 1 1 の処理を実行する CPU 1 0 3 など)と、前記可変表示パターン決定手段の決定結果に基づいて、可変表示を実行する可変表示実行手段(例えばステップ S 1 1 1 の処理を実行した後、ステップ S 1 1 2、S 1 1 3 の処理を実行する CPU 1 0 3 など)と、を備え、前記可変表示パターンは、前記可変表示手段において可変表示が開始されてから表示結果を導出表示する以前に仮停止表示させてから可変表示を再開する再可変表示を所定回実行することに対応した再可変表示パターン(例えば、図 3 4 に示す変動パターン P A 3 - 1、P A 4 - 1 ~ P A 4 - 4、P B 3 - 1 ~ P B 3 - 4)に決定可能であって、前記開始時決定手段の決定結果に基づいて、前記再可変表示パターンに基づく複数回の可変表示にわたって、予告演出を実行する予告演出実行手段(例えばステップ S 6 1 2 の処理に基づきステップ S 1 7 2 の処理を実行する演出制御用 CPU 1 2 0 など)と、を備え、前記予告演出実行手段は、前記複数回の可変表示において、第 1 予告演出を実行するパターン(例えば擬似連予告パターン Y P 1 - 1 や Y P 1 - 2 など)と、当該第 1 予告演出よりも

前記有利状態に制御される割合が高い第2予告演出を実行するパターン（例えば擬似連予告パターンYP2-1など）と、前記第1予告演出を実行した後に前記第2予告演出を実行するパターン（例えば擬似連予告パターンYP3-1など）と、のいずれかのパターンにより前記予告演出を実行可能であり、前記第1予告演出の演出態様は、第1態様と、当該第1態様よりも前記有利状態に制御される割合が高い第2態様とを含む複数あり、前記予告演出実行手段は、前記第1予告演出の演出態様に応じて、前記第1予告演出を実行した後に前記第2予告演出を実行するパターンで前記予告演出が実行される割合が異なるように、前記予告演出を実行し、前記第1態様の前記第1予告演出を実行した後に前記第2予告演出を実行するパターンにより前記予告演出を実行可能であるとともに、前記第1態様の前記第1予告演出を実行した後に前記第2態様の前記第1予告演出を実行するパターンにより前記予告演出を実行可能であることを特徴とする。

このような構成によれば、第1予告演出が開始された場合でも、第2予告演出に移行することへの期待感を抱かせることができ、遊技の興趣が向上する。

【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】

(3) 上記(1)または(2)の遊技機において、

前記開始時決定手段の決定結果に基づいて、前記有利状態に制御されるか否かを示唆する示唆演出（例えば変動中予告演出など）を実行する示唆演出実行手段（例えばステップS529の処理に基づきステップS172の処理を実行する演出制御用CPU120など）を備え、

前記示唆演出の演出態様には、第1の演出態様（例えば「予告Y」など）と、当該第1の演出態様とは異なる第2の演出態様（例えば「予告Z」など）と、があり、前記示唆演出実行手段は、前記第1の演出態様の前記示唆演出を実行したときよりも、前記第2の演出態様の前記示唆演出を実行したときの方が、表示結果が前記特定表示結果となる割合が高くなるように前記示唆演出を実行する（例えば可変表示結果が「大当り」である場合には、「予告Y」よりも「予告Z」に高い割合で決定する）とともに、前記第1の演出態様の前記示唆演出を実行したときに、前記予告演出実行手段により前記第1予告演出を実行した後に前記第2予告演出を実行するパターンで前記予告演出が実行される割合の方が、前記第2の演出態様の前記示唆演出を実行したときに、前記予告演出実行手段により前記第1予告演出を実行した後に前記第2予告演出を実行するパターンで前記予告演出が実行される割合よりも高くなるように前記示唆演出を実行する（例えば先読み予告パターンSY P3-1や擬似連予告パターンYP3-1である場合には、「予告Y」の変動中予告パターンにのみ決定可能である）ようにしてもよい。

このような構成によれば、前記有利状態に制御される期待度の低い示唆演出が実行された場合でも、第2予告演出が実行される割合が高くなるので、遊技者の期待感を維持することができる。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0011】

(5) 上記(1)から(4)のいずれかの遊技機において、

前記開始時決定手段の決定結果に基づいて、前記有利状態に制御されるか否かを示唆す

る示唆演出（例えば変動中予告演出など）を実行する示唆演出実行手段（例えばステップ S 5 2 9 の処理に基づきステップ S 1 7 2 の処理を実行する演出制御用 CPU 1 2 0 など）を備え、

前記示唆演出実行手段は、1 の可変表示中の複数のタイミングにおいて前記示唆演出を開始可能であって、前記示唆演出を開始するタイミングに応じて、前記予告演出実行手段により前記第 1 予告演出を実行した後に前記第 2 予告演出を実行するパターンで前記予告演出が実行される割合が異なるように、前記示唆演出を実行する（例えば「予告 X」、「予告 Y」、「予告 Z」の各変動中予告演出は、変動開始から変動終了までのそれぞれ異なるタイミングで実行される）ようにしてもよい。

このような構成によれば、示唆演出の開始タイミングに注目させることができ、遊技の興趣が向上する。