

【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12月15日 (2016.12.15)

【公開番号】特開2016-144646(P2016-144646A)

【公開日】平成28年8月12日 (2016.8.12)

【年通号数】公開・登録公報2016-048

【出願番号】特願2016-27704(P2016-27704)

【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10月28日 (2016.10.28)

【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】

遊技者に有利な特典遊技について当否判定する当否判定手段と、

複数種類の第 1 演出要素と複数種類の第 2 演出要素とから任意に選択された第 1 演出要素と第 2 演出要素とを組み合わせる複合演出を実行した後、前記当否判定の結果を報知する演出実行手段と、

前記複数種類の第 1 演出要素群の中から任意の第 1 演出要素を遊技者に択一的に選択させる第 1 演出要素選択手段と、

選択された前記第 1 演出要素に設定され、かつ、前記当否判定の結果とは無関係に遊技の進行に応じて更新される更新対象変数と、

選択された前記第 1 演出要素と前記更新対象変数と前記当否判定の結果とに基づいて、前記複合演出において前記第 1 演出要素に組み合わせられる前記第 2 演出要素を選択する第 2 演出要素選択手段と、を備え、

前記複合演出は、各前記第 1 演出要素と各前記第 2 演出要素との組合せごとに、報知結果が当りと報知される割合で構成される演出信頼度を有すると共に、

前記第 1 演出要素ごとに、前記複合演出の前記演出信頼度の最も高くなる前記第 2 演出要素の組合せを有し、

前記第 1 演出要素ごとに前記演出信頼度の最も高くなる前記第 2 演出要素との組合せが相違するように構成され、

ある特定の前記第 1 演出要素に対して、前記演出信頼度の最も高くなる前記第 2 演出要素の組合せが、前記更新対象変数に応じて変化するように構成された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】

上記目的を達成するためになされた請求項 1 の発明に係る遊技機は、遊技者に有利な特典遊技について当否判定する当否判定手段と、複数種類の第 1 演出要素と複数種類の第 2

演出要素とから任意に選択された第 1 演出要素と第 2 演出要素とを組み合わせる複合演出を実行した後、当否判定の結果を報知する演出実行手段と、複数種類の第 1 演出要素群の中から任意の第 1 演出要素を遊技者に択一的に選択させる第 1 演出要素選択手段と、選択された第 1 演出要素に設定され、かつ、当否判定の結果とは無関係に遊技の進行に応じて更新される更新対象変数と、選択された第 1 演出要素と更新対象変数と当否判定の結果とに基づいて、複合演出において第 1 演出要素に組み合わせられる第 2 演出要素を選択する第 2 演出要素選択手段と、を備え、複合演出は、各第 1 演出要素と各第 2 演出要素との組合せごとに、報知結果が当りと報知される割合で構成される演出信頼度を有すると共に、第 1 演出要素ごとに、複合演出の演出信頼度の最も高くなる第 2 演出要素の組合せを有し、第 1 演出要素ごとに演出信頼度の最も高くなる第 2 演出要素との組合せが相違するように構成され、ある特定の第 1 演出要素に対して、演出信頼度の最も高くなる第 2 演出要素の組合せが、更新対象変数に応じて変化するように構成されたところに特徴を有する。

【手続補正 3】

【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 4】

【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 5】

【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 6】

【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 7】

【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】

[請求項 1 の発明]

本発明では、任意に選択された第 1 演出要素と第 2 演出要素とを組み合わせる複合演出が実行された後、特典遊技についての当否判定の結果が報知される。そして、第 1 演出要素は、遊技者により選択され、第 2 演出要素は、第 1 演出要素と当否判定の結果とに基づいて選択される。そして、本発明の複合演出には、各第 1 演出要素と各第 2 演出要素との組合せごとに、報知結果が当りとなる割合で構成される演出信頼度が備えられ、第 1 演出要素ごとに、演出信頼度の最も高くなる第 2 演出要素の組合せが相違する。言い換えれば、遊技者の選択によって演出信頼度の高い複合演出が相違する。これにより、遊技者に当りを期待させることができる演出のバリエーションを増やすことができる。

また、本発明によれば、第 1 演出要素が共通した複数の複合演出の間では、遊技の進行状況によって更新される更新対象変数に応じて、演出信頼度の最も高くなる第 2 演出要素の組合せが変化する。このように、本発明では、いったん遊技者による第 1 演出要素の選

択がなされても、遊技の進行状況によって、遊技者に当りを期待させることができる演出を変化させることが可能となる。

【手続補正 8】

【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 9】

【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 10】

【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 11】

【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】

【手続補正 12】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0133

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0133】

(13) 上記実施形態では、本発明をパチンコ遊技機に適用した例を示したが、本発明を、スロットマシンに適用してもよい。その場合、本発明の複合演出を、レバーONから全リールが停止されるまでに行われて、大当たりとなるか否かを報知する演出に適用してもよいし、大当たり遊技中に行われて、その大当たり遊技の終了後に、所謂、アシストタイムやリプレイタイムに突入するか否かを報知する演出に適用してもよい。

なお、上記実施形態と、上記(1)～(13)で示した他の実施形態とには、以下[1]～[5]の特徴的な構成が含まれていると言える。

[1] 遊技者に有利な特典遊技について当否判定する当否判定手段と、

複数種類の第1演出要素と複数種類の第2演出要素とから任意に選択された第1演出要素と第2演出要素とを組み合わせる複合演出を実行した後、前記当否判定の結果を報知する演出実行手段と、

前記複数種類の第1演出要素群の中から任意の第1演出要素を遊技者に択一的に選択させる第1演出要素選択手段と、

選択された前記第1演出要素と前記当否判定の結果とに基づいて、前記第2演出要素を選択する第2演出要素選択手段と、を備え、

前記複合演出は、各前記第1演出要素と各前記第2演出要素との組合せごとに報知結果が当りと報知される割合で構成される演出信頼度を有すると共に、

前記第1演出要素ごとに、前記複合演出の前記演出信頼度の最も高くなる前記第2演出要素の組合せを有し、

前記第1演出要素ごとに前記演出信頼度の最も高くなる前記第2演出要素との組合せが相違するように構成されたことを特徴とする遊技機。

[1]の構成では、任意に選択された第1演出要素と第2演出要素とを組み合わせる複

合演出が実行された後、特典遊技についての当否判定の結果が報知される。そして、第1演出要素は、遊技者により選択され、第2演出要素は、第1演出要素と当否判定の結果に基づいて選択される。そして、本発明の複合演出には、各第1演出要素と各第2演出要素との組合せごとに、報知結果が当たりとなる割合で構成される演出信頼度が備えられ、第1演出要素ごとに、演出信頼度の最も高くなる第2演出要素の組合せが相違する。言い換えれば、遊技者の選択によって演出信頼度の高い複合演出が相違する。これにより、遊技者に当たりを期待させることができる演出のバリエーションを増やすことができる。

[2] 前記複合演出は、前記第2演出要素ごとに、前記演出信頼度の最も高くなる前記第1演出要素の組合せが相違するように構成されたことを特徴とする[1]に記載の遊技機。

[2]の構成では、第2演出要素毎に、演出信頼度の最も高くなる第1演出要素の組合せが相違するので、一の第2演出要素を有する複合演出が実行されたときに、遊技者により選択された第1演出要素によって、特典遊技についての当否判定が当たりとなる確率を異ならせることができる。

[3] 前記複合演出は、何れかの前記第1演出要素に対し、前記演出信頼度が100%となる前記第2演出要素の組合せが含まれるように構成されたことを特徴とする[1]又は[2]に記載の遊技機。

[3]の構成によれば、演出信頼度が100%となる第2演出要素を備えたので、その第2演出要素が選択されたときに、特典遊技についての当否判定が当たりであることを遊技者に認識させることができる。

[4] 前記第2演出要素選択手段は、前記演出信頼度の低い前記複合演出となる前記第2演出要素よりも、前記演出信頼度の高い前記複合演出となる前記第2演出要素の方を選択し難いように構成されたことを特徴とする[1]～[3]のうち何れか1に記載の遊技機。

[4]の構成では、演出信頼度の高い複合演出となる第2演出要素は、演出信頼度の低い複合演出となる第2演出要素に比べて、選択され難くなっている。この構成によれば、演出信頼度の高い複合演出を出現し難くしてプレミア感を醸し出すことができる。

[5] 各前記第1演出要素に設定され、かつ、遊技の進行に応じて更新される更新対象変数を備え、

前記複合演出は、各前記第1演出要素に対して、前記演出信頼度の最も高くなる前記第2演出要素の組合せが、前記更新対象変数に応じて相違するように構成されたことを特徴とする[1]～[4]のうち何れか1に記載の遊技機。

[5]の構成によれば、第1演出要素が共通した複数の複合演出の間では、遊技の進行状況によって更新される更新対象変数に応じて、演出信頼度の最も高くなる第2演出要素の組合せが変化する。このように、本発明では、いったん遊技者による第1演出要素の選択がなされても、遊技の進行状況によって、遊技者に当たりを期待させることができる演出を変化させることが可能となる。