

【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1月7日(2016.1.7)

【公開番号】特開2012-254293(P2012-254293A)

【公開日】平成24年12月27日(2012.12.27)

【年通号数】公開・登録公報2012-055

【出願番号】特願2012-111191(P2012-111191)

【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11月12日(2015.11.12)

【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】

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、前記有利状態に制御するか否かを決定する決定手段と、可変表示が開始されてから表示結果が導出されるまでの複数のタイミングにて、前記有利状態となる可能性を予告する複数の予告演出を実行可能な予告演出実行手段と、前記予告演出実行手段により予告演出を実行するか否かと、実行する場合に前記複数のタイミングにて実行される予告演出を決定する予告演出決定手段とを備え、前記予告演出実行手段は、前記複数のタイミングのうち第 1 タイミングにて、互いに異なる演出態様に対応して前記有利状態となる可能性の段階を異ならせた複数の第 1 予告演出のいずれかを実行可能であるとともに、前記複数のタイミングのうち前記第 1 タイミングよりも遅い第 2 タイミングにて、互いに異なる演出態様に対応して前記有利状態となる可能性の段階を異ならせた複数の第 2 予告演出のいずれかを実行可能であり、前記予告演出決定手段は、前記第 1 タイミングにて前記複数の第 1 予告演出のうちで前記有利状態となる可能性が第 1 通常段階よりも高い第 1 特定段階に対応した特定演出態様の第 1 特定予告演出が実行される場合に、前記第 2 タイミングにて前記複数の第 2 予告演出のうちで前記有利状態となる可能性が第 2 特定段階よりも低い第 2 通常段階に対応した通常演出態様の第 2 通常予告演出が実行されないまたは実行されにくいように、前記複数のタイミングにて実行される予告演出を決定し、前記複数のタイミングに応じて、予告演出により予告可能な前記有利状態となる可能性の段階数が異なる、

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】

この発明は、上記実状に鑑みてなされたものであり、遊技者が一旦抱いた期待感が損なわれないようにする遊技機の提供を目的とする。

## 【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】

(1) 上記目的を達成するため、本願の請求項に係る遊技機は、可変表示を行い、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）に制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機1など）であって、前記有利状態に制御するか否かを決定する決定手段（例えばステップS240、S241の処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU103など）と、可変表示が開始されてから表示結果が導出されるまでの複数のタイミングにて、前記有利状態となる可能性を予告する複数の予告演出を実行可能な予告演出実行手段（例えばステップS463の処理を実行する演出制御用CPU120など）と、前記予告演出実行手段により予告演出を実行するか否かと、実行する場合に前記複数のタイミングにて実行される予告演出を決定する予告演出決定手段（例えばステップS432の予告演出決定処理としてステップS501～S509の処理を実行する演出制御用CPU120など）とを備え、前記予告演出実行手段は、前記複数のタイミングのうち第1タイミング（例えば全図柄変動中のタイミングなど）にて、互いに異なる演出態様に対応して前記有利状態となる可能性の段階を異ならせた複数の第1予告演出（例えば全図柄変動中予告など）のいずれかを実行可能であるとともに、前記複数のタイミングのうち前記第1タイミングよりも遅い第2タイミング（例えば図柄減速時のタイミングなど）にて、互いに異なる演出態様に対応して前記有利状態となる可能性の段階を異ならせた複数の第2予告演出（例えば図柄減速時予告など）のいずれかを実行可能であり（例えばステップS505～S507における予告パターンの決定結果に対応して、ステップS433にて決定された予告演出制御パターンに基づきステップS463の処理を実行することにより、図13及び図14に示すような組合せの予告演出を実行する）、前記予告演出決定手段は、前記第1タイミングにて前記複数の第1予告演出のうちで前記有利状態となる可能性が第1通常段階よりも高い第1特定段階に対応した特定演出態様の第1特定予告演出が実行される場合に、前記第2タイミングにて前記複数の第2予告演出のうちで前記有利状態となる可能性が第2特定段階よりも低い第2通常段階に対応した通常演出態様の第2通常予告演出が実行されないまたは実行されにくいように、前記複数のタイミングにて実行される予告演出を決定し（例えばステップS505～S507にて決定される予告パターンには、全図柄変動中予告が高信頼度で図柄減速時予告が低信頼度となるものが含まれていない）、前記複数のタイミングに応じて、予告演出により予告可能な前記有利状態となる可能性の段階数が異なる。

## 【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】変更

【補正の内容】

【0008】

このような構成によれば、遊技者が一旦抱いた期待感が損なわれてしまうことを防止して、遊技の興趣を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】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

(2) 上記(1)の遊技機において、前記予告演出決定手段は、前記第1タイミング

にて前記複数の第 1 予告演出により予告可能な前記有利状態となる可能性の上限値よりも、前記第 2 タイミングにて前記複数の第 2 予告演出により予告可能な前記有利状態となる可能性の上限値が高くなるように（例えばステップ S 5 0 5 ~ S 5 0 7 にて決定される予告パターンには、低信頼度または中信頼度の変動開始時予告と、低信頼度または中信頼度または高信頼度の全図柄変動中予告とを実行するものが含まれている）、前記複数のタイミングにて実行される予告演出を決定するように構成されてもよい。

【手続補正 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 0

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 0】

このような構成においては、後に実行される第 2 予告演出により予告可能な有利状態となる可能性の上限値が、先に実行される第 1 予告演出よりも高くなる。これにより、遊技者の期待感を徐々に高めて遊技の興趣を向上させることができる。

【手続補正 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 1】

( 3 ) 上記 ( 1 ) または ( 2 ) の遊技機において、前記予告演出決定手段は、前記第 1 タイミングにて前記複数の第 1 予告演出により予告可能な前記有利状態となる可能性の段階数よりも、前記第 2 タイミングにて前記複数の第 2 予告演出により予告可能な前記有利状態となる可能性の段階数の方が多くなるように（例えばステップ S 5 0 5 ~ S 5 0 7 にて決定される予告パターンには、低信頼度または中信頼度の変動開始時予告と、低信頼度または中信頼度または高信頼度の全図柄変動中予告とを実行するものが含まれている）、前記複数のタイミングにて実行される予告演出を決定するように構成されてもよい。

【手続補正 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 2】

このような構成においては、後に実行される第 2 予告演出により予告可能な有利状態となる可能性の段階数が、先に実行される第 1 予告演出よりも多くなる。これにより、先に実行された第 1 予告演出に応じて実行可能な第 2 予告演出が減少してしまうことを防止して、遊技の興趣を向上させることができる。

【手続補正 9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 3

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 3】

( 4 ) 上記 ( 1 ) から ( 3 ) のいずれかの遊技機において、前記予告演出実行手段は、可変表示状態が所定のリーチ状態となってから所定期間経過後に特定予告演出（例えばリーチ発展時予告など）を実行可能であり（例えばステップ S 5 0 5 にて予告パターン Y A P 0 2 等のリーチ発展時予告をありとする予告パターンに決定した後、ステップ S 4 6 3 の処理を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 など）、前記予告演出決定手段は、前記決定手段によって前記有利状態に制御すると決定されたときには、該有利状態に制御しないと

決定されたときよりも高い割合で、前記特定予告演出を実行すると決定する特定予告演出決定手段と（例えばステップS505にて図42に示すような決定割合で予告パターンを決定する演出制御用CPU120など）、前記特定予告演出決定手段によって前記特定予告演出を実行すると決定されるときに、前記所定期間が経過する前の前記第1タイミングおよび前記第2タイミングにて前記有利状態となる可能性が所定の特定予告時基準値以上であることを予告する予告演出が実行されないように、前記複数のタイミングにて実行される予告演出を決定する予告演出制限決定手段（図42に示す決定割合において、変動開始時予告等が低信頼度以外となりリーチ発展時予告をありとする予告パターンYAP04等には決定されることがない）とを含むように構成されてもよい。

【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】変更

【補正の内容】

【0014】

このような構成においては、特定予告演出が実行される前の第1タイミングおよび第2タイミングにて有利状態となる可能性が特定予告時基準値以上であることが予告されないので、可変表示状態がリーチ状態となった後に特定予告演出が実行されて有利状態に対する遊技者の期待感が急激に高められる意外性のある演出を実行することができる。こうして、特定予告演出を実行可能な遊技機において、意外性のある演出を可能とし、遊技の興趣を向上させることができる。

【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】変更

【補正の内容】

【0015】

(5) 上記(1)から(4)のいずれかの遊技機において、遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば主基板11に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU103など）と、前記遊技制御手段からのコマンドに基づいて、可変表示に対応した演出の実行を制御する演出制御手段（例えば演出制御基板12に搭載された演出制御用CPU120など）とを備え、前記遊技制御手段は、可変表示パターンを決定するための可変表示決定用数値データ（例えば乱数値MR3, MR4を示す数値データなど）を含む数値データを抽出する数値データ抽出手段（例えばステップS209の処理を実行するCPU103など）と、未だ開始されていない可変表示について、所定の上限数を限度に、前記数値データ抽出手段により抽出された数値データを保留記憶情報として記憶する保留記憶手段（例えば第1及び第2特図保留記憶部151A, 151Bなど）と、前記決定手段の決定結果に基づいて、前記可変表示決定用数値データと、複数種類の可変表示パターンに対して決定値が設定された決定値テーブルとを用いて、可変表示パターンを、複数種類の可変表示パターンのうちから決定する可変表示パターン決定手段（例えばステップS111の変動パターン設定処理にてステップS261～S269の処理を実行するCPU103など）と、前記可変表示パターン決定手段による決定前に、前記数値データ抽出手段により抽出された前記可変表示決定用数値データと前記決定値とを用いて、前記複数種類の可変表示パターンのうちの特定の可変表示パターンとなるか否かを判定する判定手段（例えばステップS210Dの入賞時乱数値判定処理にてステップS481～S487の処理を実行するCPU103など）と、前記判定手段の判定結果を特定可能な判定結果コマンドを送信するコマンド送信手段（例えばステップS488の処理を実行するCPU103など）とを含み、前記演出制御手段は、前記判定結果コマンドで特定される判定結果に基づいて、該判定結果に対応する可変表示が開始される以前に、事前予告演出を実行可能な事前予告演出実行手段（例えばステップS197における決定結果に基づいてステップ

S 4 6 3 の処理を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 など)と、前記事前予告演出実行手段により事前予告演出を実行するか否かを決定する事前予告演出決定手段(例えばステップ S 1 9 5 ~ S 1 9 7 の処理を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 など)とを含み、前記事前予告決定手段は、可変表示パターンが前記複数種類の可変表示パターンのうちで特定予告演出を実行可能な可変表示パターンとなるときに、前記事前予告演出実行手段による事前予告演出が実行されないまたは実行されにくいように、事前予告演出を実行するか否かを決定する(例えばステップ S 1 9 4 における Y e s の判定に基づきステップ S 1 9 5 ~ S 1 9 7 の処理を実行しない)ように構成されてもよい。

【手続補正 1 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 7

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 7】

( 6 ) 上記 ( 1 ) から ( 5 ) のいずれかの遊技機において、可変表示状態が所定のリーチ状態となった後にリーチ演出を実行するリーチ演出実行手段(例えばステップ S 4 3 3 における決定結果に基づいてステップ S 4 6 4 の処理を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 など)を備え、前記予告演出実行手段により実行される予告演出は、予め定められた順番に従って1演出段階から複数演出段階(例えば3段階)まで演出態様を段階的に変化させるステップアップ予告演出(例えば図 4 8 に示す態様のステップアップ予告演出など)を含み、前記リーチ演出実行手段は、第1リーチ演出(例えばノーマルリーチなど)と、該第1リーチ演出の後に実行される第2リーチ演出(例えばスーパーリーチなど)とを実行可能であり、前記予告演出実行手段は、前記決定手段によって前記有利状態に制御すると決定されたときには、該有利状態に制御しないと決定されたときよりも高い割合で、前記リーチ演出実行手段によって実行されるリーチ演出が前記第1リーチ演出から前記第2リーチ演出に移行するタイミングにて、前記ステップアップ予告演出のうち所定演出段階の演出態様による演出を実行する(例えばステップ S 5 0 5 , S 5 0 6 にて予告パターンを決定する際に、図 3 1 及び図 3 2 に示すように、大当りである場合には高信頼度の全図柄変動中予告を含む予告パターンを高い割合で決定する。また、図 4 7 ( A ) 及び ( B ) に示すように、リーチ成立後変動が行われる期間まで図柄変動中予告となるステップアップ予告が実行され、図 4 8 に示すように、ノーマルリーチからスーパーリーチなどに移行するタイミングでステップ C ( 第 3 段階 ) の演出を実行する)ように構成されてもよい。

【手続補正 1 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 8

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 8】

このような構成においては、第1リーチ演出から第2リーチ演出に移行するタイミングでステップアップ予告演出のうち所定演出段階の演出態様による演出を実行できるので、可変表示状態がリーチ状態となった後にステップアップ予告演出の演出態様が変化して意外性のある演出を実行することができる。こうして、ステップアップ予告演出を実行可能な遊技機において、意外性のある演出を可能とし、遊技の興趣を向上させることができる。

。