

【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25年5月2日 (2013.5.2)

【公開番号】特開2012-254203(P2012-254203A)

【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2011-129085(P2011-129085)

【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25年3月15日 (2013.3.15)

【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】

各々を識別可能な複数種類の識別情報を可変表示可能な複数の可変表示領域を含む可変表示手段を備え、該可変表示手段において導出表示された表示結果があらかじめ定められた特定表示結果となったときに遊技者に有利な特定遊技状態とする遊技機であって、

前記特定遊技状態とするか否かを前記可変表示手段に表示結果が導出表示される前に決定する事前決定手段と、

前記事前決定手段の決定結果にもとづいて、複数種類の可変表示パターンから 1 の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により決定された可変表示パターンにもとづいて、識別情報の可変表示を実行する可変表示制御手段とを備え、

前記可変表示パターン決定手段は、

可変表示パターンとして、識別情報の可変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所定の順序で全ての可変表示領域において識別情報を一旦仮停止させた場合に、全ての可変表示領域において識別情報の可変表示を再度実行する再可変表示を所定回実行する再可変表示パターンを決定可能であるとともに、

前記事前決定手段によって前記特定遊技状態とすると決定されている場合には、前記事前決定手段によって前記特定遊技状態としないと決定されている場合と比較して、再可変表示回数が多い再可変表示パターンを高い割合で決定し、

再可変表示パターンを用いて識別情報の可変表示が実行される場合に、全ての可変表示領域において識別情報が仮停止された状態において、仮停止された識別情報には特殊識別情報が含まれ、

前記可変表示制御手段は、

前記可変表示パターン決定手段により再可変表示パターンが決定された場合に、複数の可変表示領域のうちの少なくとも 1 つの可変表示領域において特殊識別情報を仮停止させたときには再可変表示を少なくとも 1 回実行し、

遊技に関する所定の期待度が高い場合には、前記所定の期待度が低い場合と比較して、仮停止させる特殊識別情報の数が多くなるように各可変表示領域において識別情報を仮停止させる

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】0001

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0001】

本発明は、各々を識別可能な複数種類の識別情報を可変表示可能な複数の可変表示領域を含む可変表示手段を備え、該可変表示手段において導出表示された表示結果があらかじめ定められた特定表示結果となったときに遊技者に有利な特定遊技状態とする遊技機に関する。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0002

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0002】

遊技機として、遊技媒体である遊技球を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技球が入賞すると、所定個の賞球が遊技者に払い出されるものがある。さらに、識別情報を可変表示（「変動」ともいう。）可能な表示部を複数有する可変表示手段が設けられ、可変表示手段において表示結果が特定表示結果となった場合に、所定の遊技価値を遊技者に与えるように構成されたものがある。

【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】

（手段 1）本発明による遊技機は、各々を識別可能な複数種類の識別情報（例えば、演出図柄）を可変表示可能な複数の可変表示領域（例えば、左、中および右の変動表示領域）を含む可変表示手段（例えば、演出表示装置 9）を備え、該可変表示手段において導出表示された表示結果があらかじめ定められた特定表示結果（例えば、大当たり図柄）となったときに遊技者に有利な特定遊技状態（例えば、大当たり遊技状態）とする遊技機であって、特定遊技状態とするか否かを可変表示手段に表示結果が導出表示される前に決定する事前決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 におけるステップ S 61 を実行する部分）と、事前決定手段の決定結果にもとづいて、複数種類の可変表示パターン（例えば、変動パターン）から 1 の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、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 におけるステップ S 81 ~ S 92 を実行する部分）と、可変表示パターン決定手段により決定された可変表示パターンにもとづいて、識別情報の可変表示を実行する可変表示制御手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ S 8004 ~ S 8008, S 8101 ~ S 8128, S 872 を実行する部分）とを備え、可変表示パターン決定手段は、可変表示パターンとして、識別情報の可変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所定の順序で（例えば、左、右および中の順に）全ての可変表示領域において識別情報を一旦仮停止させた場合に、全ての可変表示領域において識別情報の可変表示を再度実行する再可変表示（例えば、再変動）を所定回（例えば、1 回 ~ 4 回）実行する再可変表示パターン（例えば、図 6 に示す非リーチ PA 1 - 4、ノーマル PB 2 - 1 ~ ノーマル PB 2 - 4、スーパー PA 3 - 1 ~ スーパー PA 3 - 5、特殊 PG 1 - 3）を決定可能であるとともに（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 は、ステップ S 81 ~ S 92 を実行して、非リーチ PA 1 - 4、ノーマル PB 2 - 1 ~ ノーマル PB 2 - 4、スーパー PA 3 - 1 ~ スーパー PA 3 - 5、特殊 PG 1 - 3 を決定可能である）、事前決定手段によって特定遊

技状態とすると決定されている場合には、事前決定手段によって特定遊技状態としないと決定されている場合と比較して、再可変表示回数が多い再可変表示パターンを高い割合で決定し（例えば、図 11 に示す当り変動パターン判定テーブルにおいて、再変動回数 2 回の擬似連を含むノーマル P B 2 - 4 に、再変動回数 1 回の擬似連を含むノーマル P B 2 - 3 と比較して多くの判定値が割り振られ、逆に、図 12 に示すはずれ変動パターン判定テーブルにおいて、再変動回数 2 回の擬似連を含むノーマル P B 2 - 2 に、再変動回数 1 回の擬似連を含むノーマル P B 2 - 1 と比較して少ない判定値が割り振られ、再変動回数 3 回の擬似連を含むスーパー P A 3 - 4 に、再変動回数 2 回の擬似連を含むスーパー P A 3 - 3 と比較して多くの判定値が割り振られ、逆に、図 12 に示すはずれ変動パターン判定テーブルにおいて、再変動回数 3 回の擬似連を含むスーパー P A 3 - 2 に、再変動回数 2 回の擬似連を含むスーパー P A 3 - 1 と比較して少ない判定値が割り振られ、再変動回数 4 回の擬似連を含むスーパー P A 3 - 5 は、図 11 に示す当り変動パターン判定テーブルにのみ割り振られていることによって、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 は、大当たりとなる場合には、再変動回数が多い擬似連を含む変動パターンを高い割合で決定する）、再可変表示パターンを用いて識別情報の可変表示が実行される場合に、全ての可変表示領域において識別情報が仮停止された状態において、仮停止された識別情報には特殊識別情報（例えば、「山」や「海」のチャンス図柄）が含まれ、可変表示制御手段は、可変表示パターン決定手段により再可変表示パターンが決定された場合に、複数の可変表示領域のうちの少なくとも 1 つの可変表示領域において特殊識別情報を仮停止させたときには再可変表示を少なくとも 1 回実行し（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 100 は、ステップ S 8002 の擬似連設定処理において、擬似連が実行される場合には、ステップ S 1512, S 1513 を実行して少なくともチャンス図柄を 1 つ含む特殊表示結果（チャンス目図柄）を決定することにより、チャンス図柄が少なくとも 1 つ仮停止されれば、再変動が少なくとも 1 回実行される）、遊技に関する所定の期待度が高い場合（例えば、再変動回数が多い場合、大当たりとなる場合、スーパーリーチが発生する場合、確変大当たりとなって大当たり遊技後に確変状態に移行される場合、時短回数が多い大当たりとなる場合）には、所定の期待度が低い場合（例えば、再変動回数が少ない場合、はずれとなる場合、スーパーリーチが発生しない場合、通常大当たりとなって確変状態に移行されない場合、時短回数が少ない大当たりとなる場合）と比較して、仮停止させる特殊識別情報の数が多くなるように各可変表示領域において識別情報を仮停止させる（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 100 は、ステップ S 1512 を実行するときに、図 38 ~ 図 40 に示すように、再変動回数が多くなるに従って、青図柄態様や桜図柄態様のチャンス図柄が多くなるように特殊表示結果（チャンス目図柄）を決定することにより、再変動回数が多くなるに従って、ステップ S 8110 において、チャンス図柄を多く含む特殊表示結果（チャンス目図柄）を仮停止表示させる）ことを特徴とする。そのような構成により、特殊識別情報が仮停止された後も、他の可変表示領域にさらに特殊識別情報が仮停止されるか否かに注目させることができる。従って、特殊識別情報が仮停止された後も、まだ変動中の可変表示領域の仮停止態様に注目させることにより、遊技に対する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】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

（手段 2）手段 1 において、可変表示制御手段は、可変表示パターン決定手段により再可変表示パターンが決定された場合に、再可変表示回数に応じた数の特殊識別情報を仮停止させる（例えば、（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 100 は、ステップ S 1512 を実行するときに、図 38 ~ 図 40 に示すように、再変動回数を認識可能な組み合わせで青図柄態様や桜図柄態様のチャンス図柄を含む特殊表示結果（チャンス目図柄）を決

定することにより、ステップS 8 1 1 0において、再変動回数を認識可能にチャンス図柄を仮停止させる）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、仮停止された特殊識別情報の数に応じて再可変表示回数を認識できるので、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 4

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 4】

(手段6) 本発明による遊技機の他の態様は、各々を識別可能な複数種類の識別情報(例えば、演出図柄)を可変表示可能な可変表示手段(例えば、演出表示装置9)を備え、該可変表示手段において導出表示された表示結果があらかじめ定められた特定表示結果(例えば、大当たり図柄)となったときに遊技者に有利な特定遊技状態(例えば、大当たり遊技状態)とする遊技機であって、特定遊技状態とするか否かを可変表示手段に表示結果が導出表示される前に決定する事前決定手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS 6 1を実行する部分)と、事前決定手段の決定結果にもとづいて、複数種類の可変表示パターン(例えば、変動パターン)から1の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、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS 8 1 ~ S 9 2を実行する部分)と、可変表示パターン決定手段により決定された可変表示パターンにもとづいて、識別情報の可変表示を実行する可変表示制御手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS 8 0 0 4 ~ S 8 0 0 8, S 8 1 0 1 ~ S 8 1 2 8, S 8 7 2を実行する部分)とを備え、可変表示パターン決定手段は、可変表示パターンとして、識別情報の可変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特殊表示結果(例えば、チャンス目図柄)を仮停止表示させた後に識別情報の可変表示を再度実行する再可変表示(例えば、再変動)を所定回(例えば、1回 ~ 4回)実行する再可変表示パターン(例えば、図6に示す非リーチPA 1 - 4、ノーマルPB 2 - 1 ~ ノーマルPB 2 - 4、スーパーPA 3 - 1 ~ スーパーPA 3 - 5、特殊PG 1 - 3)を決定可能であるとともに(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、ステップS 8 1 ~ S 9 2を実行して、非リーチPA 1 - 4、ノーマルPB 2 - 1 ~ ノーマルPB 2 - 4、スーパーPA 3 - 1 ~ スーパーPA 3 - 5、特殊PG 1 - 3を決定可能である)、事前決定手段によって特定遊技状態とすると決定されている場合には、事前決定手段によって特定遊技状態としないと決定されている場合と比較して、再可変表示回数が多い再可変表示パターンを高い割合で決定し(例えば、図11に示す当り変動パターン判定テーブルにおいて、再変動回数2回の擬似連を含むノーマルPB 2 - 4に、再変動回数1回の擬似連を含むノーマルPB 2 - 3と比較して多くの判定値が割り振られ、逆に、図12に示すはずれ変動パターン判定テーブルにおいて、再変動回数2回の擬似連を含むノーマルPB 2 - 2に、再変動回数1回の擬似連を含むノーマルPB 2 - 1と比較して少ない判定値が割り振られ、再変動回数3回の擬似連を含むスーパーPA 3 - 4に、再変動回数2回の擬似連を含むスーパーPA 3 - 3と比較して多くの判定値が割り振られ、逆に、図12に示すはずれ変動パターン判定テーブルにおいて、再変動回数3回の擬似連を含むスーパーPA 3 - 2に、再変動回数2回の擬似連を含むスーパーPA 3 - 1と比較して少ない判定値が割り振られ、再変動回数4回の擬似連を含むスーパーPA 3 - 5は、図11に示す当り変動パターン判定テーブルにのみ割り振られていることによって、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、大当たりとなる場合には、再変動回数が多い擬似連を含む変動パターンを高い割合で決定する)、可変表示制御手段は、可変表示パターン決定手段により再可変表示パターン以外の可変表示パターンが決定された場合には、第1の演出態様(例えば、遊技状態に応じて背景色を赤色、緑色または青色とした背景画面を表示)による識別情報の可変表示を実行し(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ560は、ステップS 6 6 7, S 6 7 0, S 6 7 4を実行して遊技状態に応じた背景画面を表

示した後、背景画面の切り替えを行うことなく、最後まで演出図柄の変動表示を実行する)、可変表示パターン決定手段により再可変表示パターンが決定された場合には、第1の演出態様による識別情報の可変表示を開始し、特殊表示結果が仮停止表示した後に第1の演出態様とは異なる第2の演出態様(例えば、山や海の風景の背景画面に切り替え表示)に変更して識別情報の可変表示を実行する(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ560は、ステップS667, S670, S674を実行して遊技状態に応じた背景画面を表示した後、ステップS8115を実行して演出図柄の変動表示の途中で山や海の風景の背景画面に変更する)ことを特徴とする。そのような構成により、再可変表示を実行可能に構成した遊技機において、可変表示が開始された後も再可変表示が発生することに対する期待感を維持して、遊技に対する興趣を向上させることができる。