

【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27年1月15日(2015.1.15)

【公開番号】特開2014-30624(P2014-30624A)

【公開日】平成26年2月20日(2014.2.20)

【年通号数】公開・登録公報2014-009

【出願番号】特願2012-173404(P2012-173404)

【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26年11月21日(2014.11.21)

【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】

可変表示を行い表示結果を導出する可変表示手段に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特定状態に制御する遊技機であって、

前記特定状態の終了後に、遊技者にとって有利な有利状態に制御する状態制御手段と、

前記特定状態の終了後に前記有利状態に制御するか否かと、第 1 特定状態と該第 1 特定状態よりも遊技者に付与される価値が高い第 2 特定状態とを含む複数種類の特定状態の何れかに制御するかと、を決定する決定手段と、

前記特定状態の終了後に前記有利状態に制御するか否かを報知するための演出であって、第 1 特定演出と第 2 特定演出とを含む複数種類の特定演出のうちの何れかを実行する特定演出実行手段と、

前記特定状態の終了後に前記有利状態に制御される可能性が高いことを示唆する予告演出を前記特定演出の前に実行する予告演出実行手段と、

を備え、

前記特定演出実行手段は、

前記第 1 特定演出が実行されたときに前記有利状態に制御される割合が、前記第 2 特定演出が実行されたときに前記有利状態に制御される割合よりも高くなるように、前記特定演出を実行するとともに、

前記第 1 特定状態に制御する場合、前記第 1 特定演出を実行する一方、前記第 2 特定状態に制御する場合、前記第 2 特定演出を実行し、

前記予告演出実行手段は、前記第 2 特定演出を実行するときには前記第 1 特定演出を実行するときよりも高い割合で、前記予告演出を実行する、

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 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 1】

本発明は、可変表示を行い表示結果を導出する可変表示手段に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特定状態に制御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】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) 可変表示を行い表示結果を導出する可変表示手段に特定表示結果（例えば、大当り図柄となる特別図柄や大当り組合せの確定飾り図柄など）が導出されたときに、遊技者にとって有利な特定状態（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、

前記特定状態の終了後に、遊技者にとって有利な有利状態（例えば確変状態など）に制御する状態制御手段（例えば、図 14 の大当り終了処理の S 3 2 3 にて確変フラグを ON にする CPU 1 0 3 など）と、

前記特定状態の終了後に前記有利状態に制御するか否かと、第 1 特定状態（例えば 7 R 大当たり遊技状態など）と該第 1 特定状態よりも遊技者に付与される価値が高い第 2 特定状態（例えば 1 5 R 大当たり遊技状態など）を含む複数種類の特定状態の何れかに制御するかと、を決定する決定手段（例えば、図 9 の特別図柄通常処理の S 2 4 0 で大当たりとなると決定した場合に、S 2 4 2 で大当り種別を決定する CPU 1 0 3 など）と、

前記特定状態の終了後に前記有利状態に制御するか否かを報知するための演出であって、第 1 特定演出（例えば、図 2 5 や図 2 6 に示す第 1 特定演出など）と第 2 特定演出（例えば、図 2 7 や図 2 8 に示す第 2 特定演出など）を含む複数種類の特定演出のうちの何れかを実行する特定演出実行手段（例えば、図 1 1 の変動パターン設定処理で送信される変動開始時コマンドに基づいて、図 2 2 の可変表示開始設定処理のステップ S 5 0 9 にて大当り種別に応じた演出制御パターンを選択する演出制御用 CPU 1 2 0 など）と、

前記特定状態の終了後に前記有利状態に制御される可能性が高いことを示唆する予告演出（例えば、普通予告演出や特定予告演出など）を前記特定演出の前に実行する予告演出実行手段（例えば、図 2 2 のステップ S 5 0 7 にて、図 2 3 の予告演出決定テーブルを用いて予告演出実行の有無及び実行される予告演出の種別を決定し、図 2 4 のステップ S 5 2 2 で演出動作制御を行う演出制御用 CPU 1 2 0 など）と、

を備え、

前記特定演出実行手段は、

前記第 1 特定演出が実行されたときに前記有利状態に制御される割合が、前記第 2 特定演出が実行されたときに前記有利状態に制御される割合よりも高くなるように、前記特定演出を実行するとともに（例えば、図 1 0 (B) 参照）、

前記第 1 特定状態に制御する場合、前記第 1 特定演出を実行する一方（例えば、図 2 2 のステップ S 5 0 9 において、7 R 確変の場合には第 1 特定演出を含む演出パターンを選択する部分）、前記第 2 特定状態に制御する場合、前記第 2 特定演出を実行し（例えば、図 2 2 のステップ S 5 0 9 において、1 5 R 確変の場合には第 2 特定演出を含む演出パターンを選択する部分など）、

前記予告演出実行手段は、前記第 2 特定演出を実行するときには前記第 1 特定演出を実行するときよりも高い割合で、前記予告演出を実行する（図 2 3 参照）、

ことを特徴とする。

このような構成によれば、第 2 特定演出が実行された場合、表示結果が特定表示結果となれば、付与される価値は高くなるが、特定状態の終了後に有利状態となる可能性は低くなる。一方、第 1 特定演出が実行された場合、表示結果が特定表示結果となれば、付与される価値は低くなるが、特定状態の終了後に有利状態となる可能性が高くなる。そして、予告演出が実行された場合には、その後第 1 特定演出が第 2 特定演出よりも高い割合で実行される。これにより、予告演出が実行されるか否かによって、第 1 特定演出及び第 2

特定演出のうちのいずれが実行されるか、さらに言えば、付与される価値の高さや、特定状態の終了後に有利状態に制御される可能性が異なってくるため、遊技者は予告演出の有無に注目するようになり、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】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

(2) 上記(1)の遊技機において、前記状態制御手段は、前記予告演出が実行されてから前記第2特定演出が実行される場合、前記予告演出が実行されことなく前記第1特定演出が実行される場合よりも高い割合で、前記特定状態の終了後に前記有利状態に制御する(例えば、図23の予告演出決定テーブルにおいて、予告演出が実行された場合であって第2特定演出が実行されたときに15R確変となる確率が、予告演出が実行されない場合であって第1特定演出が実行されたときに7R確変となる確率よりも高いように割り当てられた予告演出が存在する部分など)、としても良い。

このような構成によれば遊技者が、予告演出が実行された場合に第2特定演出から有利状態となる割合が、予告演出が実行されない場合に第1特定演出が実行された場合に有利状態となる割合よりも大きくなる。そのため、遊技者が予告演出が実行されるか否かにより注目するようになり、遊技の興趣が向上する。

【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】

(3) 上記(1)又は(2)の遊技機において、前記予告演出実行手段は、前記第1特定状態及び前記第2特定状態に制御することを条件に、前記予告演出のうちの特定制告演出(例えば、特定制告演出など)を実行する(例えば、図23の予告演出決定テーブルのうち、7R確変・15R確変にのみ特定制告演出が割り当てられている部分など)、としても良い。

このような構成によれば、特定制告演出が実行された場合に必ず第1又は第2特定状態を経て有利状態(確変状態)に制御される。そのため、遊技者に対して特定制告演出が実行されることへの高い期待感を与えることができ、遊技の興趣がさらに向上する。

【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】変更

【補正の内容】

【0010】

(4) 上記(1)から(3)のいずれかの遊技機において、前記状態制御手段は、複数種類の特定状態のうちの第3特定状態(例えば、大当たり種別が「2R非確変(時短100回)」である場合の2R大当たり遊技状態など)の終了後、又は該第3特定状態よりも遊技者に付与される価値が高い第4特定状態(例えば、大当たり種別が「2R非確変(時短30回)」である場合の2R大当たり遊技状態など)の終了後に、通常状態に制御し(例えば、CPU103が図13のステップS352において確変フラグをオフにする処理を実行した上で、2R大当たり遊技状態となった場合には図14のステップS323で確変フラグをオンにしない部分など)、

前記特定演出実行手段は、前記第3特定状態に制御する場合、前記第1特定演出を実行する(例えば、2R非確変(時短100回)の場合には図22のステップS509におい

て第 1 特定演出を含む演出パターンを選択する部分など) 一方で、前記第 4 特定状態に制御制御する場合、前記第 2 特定演出を実行する(例えば、2 R 非確変(時短 30 回)の場合には図 22 のステップ S 509 において第 2 特定演出を含む演出パターンを選択する部分など)、としても良い。

このような構成によれば、第 2 特定演出が実行された場合に有利状態とならないときに付与される価値が小さいため、第 2 特定演出がハイリスクハイリターンとなる。そのため、第 2 特定演出によって強く遊技者の期待感を煽ることができる。

【手続補正 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】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、遊技領域に設けられた始動領域(例えば、第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口など)に遊技媒体(例えば、遊技球など)が進入したことに基づいて、前記可変表示を開始する可変表示開始手段(例えば、図 3 のステップ S 101 にて第 1 又は第 2 始動口スイッチがオンであった場合に保留記録数カウンタをアップして、ステップ S 110、S 111、S 112 及び S 113 を実行する CPU 103 など)と、

前記始動領域に前記遊技媒体が進入したときに、前記決定手段が決定に用いるための決定用情報(例えば、乱数値 MR1 ~ MR3 など)を抽出する抽出手段(例えば、図 4 の始動入賞判定処理のステップ S 209 にて乱数値 MR1 ~ MR3 を抽出する CPU 103 など)と、

前記始動領域に前記遊技媒体が進入したにもかかわらず未だ開始されていない可変表示について、前記抽出手段が抽出した前記決定用情報を保留記憶する保留記憶手段(例えば、特図保留記憶部など)と、

前記決定手段による決定前に、前記決定用情報を用いて、前記特定状態に制御されるか否かと、前記複数種類の特定状態のいずれに制御されるかと、を判定する判定手段(例えば、図 7 の入賞時乱数値判定処理を実行する CPU 103 など)と、

前記判定手段の判定結果に基づいて、当該判定結果の対象となる前記決定用情報に対応する可変表示が開始される前に、前記複数種類の特定状態のいずれかに制御される可能性を予告する先読み演出を実行する先読み演出実行手段(例えば、図 20 のステップ S 657、S 658、S 660 又は S 661 で先読み演出を含む演出内容を決定し、ステップ S 662 で先読み演出の演出動作を制御する演出制御用 CPU 120 など)と、

を備え、

前記先読み演出実行手段は、前記第 1 特定状態又は前記第 2 特定状態に制御される可能性を予告する第 1 先読み演出(例えば、有利先読み演出など)と、前記第 1 特定状態又は前記第 2 特定状態以外の特定状態に制御される可能性を予告する第 2 先読み演出(例えば、不利先読み演出など)と、を実行可能であり、前記有利状態に制御されている場合には、前記第 2 先読み演出を前記第 1 先読み演出よりも高い割合で実行し、通常状態に制御されている場合には、前記第 1 先読み演出を前記第 2 先読み演出よりも高い割合で実行する(図 21 参照)、としても良い。

このような構成によれば、特別状態に制御されているときには特別状態が終了することを予告する第 2 先読み演出が実行されやすく、特別状態に制御されていないときには特別状態が実行されることを予告する第 1 予告演出が実行されやすいので、遊技者が注目する予告演出を効果的に実行することができ、遊技の興趣を向上させることができる。