

【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24年8月9日(2012.8.9)

【公開番号】特開2011-240036(P2011-240036A)

【公開日】平成23年12月1日(2011.12.1)

【年通号数】公開・登録公報2011-048

【出願番号】特願2010-116415(P2010-116415)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】

【提出日】平成24年6月25日(2012.6.25)

【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】

始動条件の成立にもとづいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行う可変表示手段と、該識別情報の可変表示の表示結果が導出されるまでに、遊技の結果を遊技者にとって有利な特定遊技状態を発生させる特定遊技結果とするか否かを決定する事前決定手段と、該事前決定手段が前記特定遊技結果とする旨を所定の通常確率で決定する通常遊技状態または前記事前決定手段が前記特定遊技結果とする旨を前記通常確率よりも高い確率で決定する高確率遊技状態のいずれかに遊技状態を制御する遊技制御手段と、を備え、前記可変表示手段に表示結果を導出することで遊技の結果を確定し、該確定した遊技の結果が前記特定遊技結果であるときに前記特定遊技状態となるとともに、該確定した遊技の結果において所定の潜伏条件が成立したことに応じて、その後の遊技状態が、前記通常遊技状態或いは前記高確率遊技状態のいずれかに前記遊技制御手段により制御される遊技機であって、

少なくとも前記事前決定手段が前記遊技の結果を前記特定遊技結果とすると決定したときに、所定確率にて決定される特殊可変表示パターンを含む複数種類の可変表示パターンのうちから、前記識別情報の可変表示パターンを前記事前決定手段の決定結果にもとづいて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が決定した前記可変表示パターンにもとづいて、前記識別情報の可変表示を実行する可変表示実行手段と、

前記事前決定手段が前記遊技の結果を前記特定遊技結果としないと決定したときに前記可変表示パターン決定手段が前記可変表示パターンを決定するために用いるはずれ用決定用テーブルであって、前記特殊可変表示パターンに対する決定確率が第 1 確率に設定された第 1 決定用テーブルと、前記特殊可変表示パターンに対する決定確率が前記第 1 確率よりも高い第 2 確率に設定された第 2 決定用テーブルと、を記憶する決定用テーブル記憶手段と、

前記潜伏条件が成立する前においては、前記はずれ用決定用テーブルとして前記第 1 決定用テーブルを選択し、前記潜伏条件が成立した後においては、前記はずれ用決定用テーブルとして前記第 2 決定用テーブルを選択するテーブル選択手段と、

を備え、

前記可変表示パターン決定手段は、前記事前決定手段が前記遊技の結果を前記特定遊技結果としないとき決定したときに、前記テーブル選択手段により選択された第1決定用テーブルまたは第2決定用テーブルに基づいて可変表示パターンを決定する、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】0012

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0012】

前記課題を解決するために、本発明の請求項1に記載の遊技機は、

始動条件の成立（第1始動入賞口13に始動入賞したこと。第2始動入賞口14に始動入賞したこと）にもとづいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報（第1特別図柄、第2特別図柄）の可変表示を行う可変表示手段（第1特別図柄表示器8a、第2特別図柄表示器8b）と、該識別情報の可変表示の表示結果が導出されるまでに、遊技の結果を遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば、大当り遊技状態）を発生させる特定遊技結果（例えば、大当り表示結果）とするか否かを決定する事前決定手段（遊技制御用マイクロコンピュータ560において、ステップS61、S62、S73を実行する部分）と、該事前決定手段が前記特定遊技結果とする旨を所定の通常確率（例えば、1/399）で決定する通常遊技状態（通常状態）または前記事前決定手段が前記特定遊技結果とする旨を前記通常確率よりも高い確率（例えば、1/40）で決定する高確率遊技状態（確変状態（高確率状態））のいずれかに遊技状態を制御する遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ560において、ステップS155～157、S307を実行する部分）と、を備え、前記可変表示手段に表示結果を導出することで遊技の結果を確定し、該確定した遊技の結果が前記特定遊技結果であるときに前記特定遊技状態となるとともに、該確定した遊技の結果において所定の潜伏条件（確変大当りBを契機とする大当り遊技が終了すること、小当りを契機とする小当り遊技が終了すること）が成立したことに応じて、その後の遊技状態が、前記通常遊技状態或いは前記高確率遊技状態のいずれかに前記遊技制御手段により制御される遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

少なくとも前記事前決定手段が前記遊技の結果を前記特定遊技結果とすると決定したときに、所定確率（確変大当りA用変動パターン種別判定テーブルにおけるスーパーCA3-3に対して割り当てられている判定値数に基づく確率（172/251））にて決定される特殊可変表示パターン（スーパーリーチ）を含む複数種類の可変表示パターン（変動パターン）のうちから、前記識別情報の可変表示パターンを前記事前決定手段の決定結果にもとづいて決定する可変表示パターン決定手段（遊技制御用マイクロコンピュータ560において、ステップS301を実行する部分）と、

前記可変表示パターン決定手段が決定した前記可変表示パターンにもとづいて、前記識別情報の可変表示を実行する可変表示実行手段（遊技制御用マイクロコンピュータ560において、ステップS303を実行する部分）と、

前記事前決定手段が前記遊技の結果を前記特定遊技結果としないとき決定したときに前記可変表示パターン決定手段が前記可変表示パターンを決定するために用いるはずれ用決定用テーブルであって、前記特殊可変表示パターンに対する決定確率が第1確率に設定された第1決定用テーブル（はずれ用変動パターン種別判定テーブルA135a、はずれ用変動パターン種別判定テーブルB135b）と、前記特殊可変表示パターンに対する決定確率が前記第1確率よりも高い第2確率に設定された第2決定用テーブル（はずれ用変動パターン種別判定テーブルC135c）と、を記憶する決定用テーブル記憶手段（RAM55）と、

前記潜伏条件が成立する前においては、前記はずれ用決定用テーブルとして前記第1決定用テーブルを選択し、前記潜伏条件が成立した後においては、前記はずれ用決定用テーブルとして前記第2決定用テーブルを選択するテーブル選択手段（遊技制御用マイクロコン

コンピュータ560において、ステップS301を実行する部分)と、
を備え、

前記可変表示パターン決定手段は、前記事前決定手段が前記遊技の結果を前記特定遊技結果としないとき決定したときに、前記テーブル選択手段により選択された第1決定用テーブルまたは第2決定用テーブルに基づいて可変表示パターンを決定する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定の潜伏条件の成立後に高確率遊技状態となった場合において、遊技の結果が特定遊技結果になる確率が高まることで、遊技の結果が特定遊技結果となる場合に所定確率で決定される特殊可変表示パターンが出現したときの信頼度が著しく高まってしまい、これら特殊可変表示パターンが出現した場合には特定遊技結果となることがほぼ確実となってしまう興趣が低下してしまうが、遊技の結果が特定遊技結果とならない場合において使用されるはずれ用決定用テーブルとして、特殊可変表示パターンに対する決定確率が高い第2確率とされた第2決定用テーブルが選択されて変表示パターンが決定されるので、遊技の結果が特定遊技結果にならないとき決定された場合においても、特殊可変表示パターンが出現しやすくなる。よって、所定の潜伏条件が成立した後において特殊可変表示パターンが出現したときの信頼度を適度に抑制することができるため、遊技の興趣低下を回避できる。

【手続補正3】

【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】

本発明の手段1に記載の遊技機は、請求項1に記載の遊技機であって、

前記可変表示パターン決定手段(遊技制御用マイクロコンピュータ560において、ステップS301を実行する部分)は、前記通常遊技状態(通常状態)における前記可変表示パターン(変動パターン)として、前記事前決定手段(遊技制御用マイクロコンピュータ560において、ステップS61, S62, S73を実行する部分)が前記遊技の結果を前記特定遊技結果とすると決定したときに、前記特殊可変表示パターン(スーパーリーチ)を決定する前記所定確率(確変大当りA用変動パターン種別判定テーブルにおけるスーパーCA3-3に対して割り当てられている判定値数に基づく確率(172/251))よりも低い確率で特別可変表示パターン(ノーマルリーチ)を決定可能であるとともに、前記事前決定手段が前記遊技の結果を前記特定遊技結果としないとき決定したときには、前記第1決定用テーブル(はずれ用変動パターン種別判定テーブルA135a、はずれ用変動パターン種別判定テーブルB135b)に基づいて、前記特殊可変表示パターンを決定する確率よりも高い確率で前記特別可変表示パターン(ノーマルリーチ)を決定可能であり、

前記第1決定用テーブルと前記第2決定用テーブル(はずれ用変動パターン種別判定テーブルC135c)は、いずれも、前記特別可変表示パターンに対する決定確率が設定されており、前記第2決定用テーブルにおける前記特別可変表示パターンに対する決定確率が、前記第1決定用テーブルにおける前記特別可変表示パターンに対する決定確率と同一或いは低い(ノーマルCA2-4、ノーマルCA2-5に対して割り当てられている判定値数が少ない)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技の結果が特定遊技結果となるときに特殊可変表示パターンよりも出現頻度が低く、遊技の結果が特定遊技結果とならないときに特殊可変表示パターンよりも出現頻度が低いことで、特殊可変表示パターンよりも出現時の信頼度が低い特別可変表示パターンの出現頻度が、特殊可変表示パターンと同様に、遊技の結果が特定遊技結果とならないときに高まることのないので、これら出現時の信頼度が低い特別可変表示パターンが多く出現してしまうことによる興趣の低下を防止でき、よって、所定の潜伏条件が

成立した後における遊技の興趣を向上させることができる。

【手続補正 4】

【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】

本発明の手段 2 に記載の遊技機は、請求項 1 または手段 1 に記載の遊技機であって、

前記可変表示パターン決定手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 560 において、ステップ S301 を実行する部分）はさらに、前記特殊可変表示パターン（スーパーリーチ）として、前記通常遊技状態（通常状態）において前記事前決定手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 560 において、ステップ S61, S62, S73 を実行する部分）が前記遊技の結果を前記特定遊技結果（例えば、大当り表示結果）とすると決定したときに決定される当選時決定確率に対する、前記通常遊技状態において前記事前決定手段が前記遊技の結果を前記特定遊技結果としない（例えば、はずれ表示結果）と決定したときに決定される非当選時決定確率の比率に基づく出現時信頼度（97、7%）が高い第 1 特殊可変表示パターン（スーパーリーチ C）と、前記出現時信頼度が前記第 1 特殊可変表示パターンよりも低い（1、3%、2、4%）第 2 特殊可変表示パターン（スーパーリーチ A, B）と、を決定可能であり、

前記第 2 決定用テーブル（はずれ用変動パターン種別判定テーブル C135c）においては、前記第 2 特殊可変表示パターンに対する決定確率を高める（スーパー CA2 - 7 に対する判定値数を多くする）ことにより、特殊可変表示パターンに対する決定確率が前記第 2 確率とされている、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定の潜伏条件が成立した後は、第 1 特殊可変表示パターンよりも出現時信頼度が低い第 2 特殊可変表示パターンの出現頻度が高まるため、第 1 特殊可変表示パターンの信頼度が著しく低下してしまうことを防止できる。

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0015

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0015】

本発明の手段 3 に記載の遊技機は、請求項 1、手段 1、手段 2 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記潜伏条件（確変大当り B を契機とする大当り遊技が終了すること、小当りを契機とする小当り遊技が終了すること）が成立してから前記識別情報（第 1 特別図柄、第 2 特別図柄）の可変表示の実行回数である成立後回数を計数する成立後回数計数手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 560 において、ステップ S152, 153 を実行する部分）と、

前記潜伏条件の成立に際して、前記はずれ用決定用テーブルを変更する時点の前記成立後回数であるテーブル変更回数を決定するテーブル変更回数決定手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 560 において、ステップ S300 を実行する部分）と、を備え、

前記可変表示パターン決定手段はさらに、前記可変表示パターンとして、特定可変表示パターン（スーパーリーチ）を決定可能であり、

前記決定用テーブル記憶手段は、前記特定可変表示パターンに対する決定確率が所定確率に設定された前記第 2 決定用テーブル（はずれ用変動パターン種別判定テーブル C135c）と、前記特定可変表示パターンに対する決定確率が前記所定確率とは異なる確率に設定された第 3 決定用テーブル（はずれ用変動パターン種別判定テーブル D135d）と、を記憶し、

前記テーブル選択手段（遊技制御用マイクロコンピュータ５６０において、ステップＳ３０１を実行する部分）は、前記成立後回数が前記テーブル変更回数決定手段にて決定されたテーブル変更回数（使用テーブル変更始動回数）に到達していないときには、前記はずれ用決定用テーブルとして前記第２決定用テーブルを選択する一方、前記成立後回数が前記テーブル変更回数決定手段にて決定されたテーブル変更回数に到達しているときには、前記はずれ用決定用テーブルとして前記第３決定用テーブルを選択する、ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者は所定の潜伏条件が成立した後、識別情報の可変表示の実行回数が所定回数に到達する前と後とで、特定可変表示パターンの出現状況を変化させることができ、これにより遊技者は特定可変表示パターンの実行に注目して遊技を行うようになるため、遊技の興趣を向上させることができる。

尚、前記テーブル変更回数決定手段は、前記潜伏条件の成立直後の遊技状態が前記通常遊技状態となるとときに１種類のテーブル変更回数のみを決定するとともに、前記潜伏条件の成立直後の遊技状態が前記高確率遊技状態となるとときに、前記通常遊技状態となるとときに決定される１種類のテーブル変更回数とは成立後回数が異なる１種類のテーブル変更回数のみを決定するものであっても良い。

【手続補正６】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】００１６

【補正方法】変更

【補正の内容】

【００１６】

本発明の手段４に記載の遊技機は、手段３に記載の遊技機であって、

前記テーブル変更回数決定手段（遊技制御用マイクロコンピュータ５６０において、ステップＳ３００を実行する部分）は、前記潜伏条件の成立直後の遊技状態が前記通常遊技状態となるととき（小当たりが発生したとき）に決定する前記テーブル変更回数の期待値（例えば１４．０回）と、前記潜伏条件の成立直後の遊技状態が前記高確率遊技状態となるとときに決定する前記テーブル変更回数の期待値（例えば２４．５回）とが異なる値となるように前記テーブル変更回数（使用テーブル変更始動回数）を決定し、

前記テーブル選択手段は、前記テーブル変更回数決定手段にて決定されたテーブル変更回数に基づいて、前記はずれ用決定用テーブルとして前記第２決定用テーブルまたは前記第３決定用テーブルを選択する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、潜伏条件の成立直後の遊技状態が通常遊技状態であるときと高確率遊技状態である場合とで、特定可変表示パターンの出現状況が変化するタイミングが異なるようになるので、遊技者は特定可変表示パターンの出現状況だけでなく、これら潜伏条件の成立直後の遊技状態が通常遊技状態であるのか、或いは高確率遊技状態であるのかを判断するために該特定可変表示パターンの出現状況が変化するタイミングについても注目して遊技を行うようになるため、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】００１７

【補正方法】変更

【補正の内容】

【００１７】

本発明の手段５に記載の遊技機は、請求項１、手段１～手段４のいずれかに記載の遊技機であって、

前記遊技制御手段は、前記高確率遊技状態（確変状態（高確率状態））に移行してからの前記識別情報（第１特別図柄、第２特別図柄）の可変表示の実行回数が予め定められた終了回数（７８回）に到達したときに遊技状態を前記通常遊技状態（通常状態）に移行さ

せ（遊技制御用マイクロコンピュータ５６０において、ステップＳ１５５～１５７を実行する部分）、

前記遊技機はさらに、

前記可変表示手段における表示態様を、複数種類のモードのうちのいずれかに移行させるモード移行手段（演出制御用マイクロコンピュータ１００において、ステップＳ７２０を実行する部分）と、

前記モード移行手段により異なる種類のモードに移行させるか否かを所定の割合で決定するモード変更決定手段（演出制御用マイクロコンピュータ１００において、ステップＳ７０１～Ｓ７１４を実行する部分）と、

を備え、

前記モード変更決定手段は、異なる種類のモードに移行させるか否かを、前記潜伏条件が成立した直後の前記通常遊技状態における前記成立後回数が前記終了回数以下の予め定められた所定回数（使用テーブル変更始動回数；１０回、２０回、３０回）に到達していないときには第１の割合（例えば、モード変化決定用テーブルＣにおける「昇格」に割り当てられている３０／１００）で決定し、該所定回数に到達しているときには前記第１の割合とは異なる第２の割合（例えば、モード変化決定用テーブルＤにおける「昇格」に割り当てられている１５／１００）にて決定するとともに、前記潜伏条件が成立した直後の遊技状態が前記高確率遊技状態であるときには、該高確率遊技状態中において前記第１の割合または前記第２の割合のうち少なくとも一方と異なる第３の割合（例えば、モード変化決定用テーブルＡにおける「昇格」に割り当てられている３５／１００）で決定する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定の潜伏条件の成立直後の遊技状態が高確率遊技状態である場合と通常遊技状態である場合とでモードの移行状況が変わるため、モードの移行状況の違いにより遊技者の高確率遊技状態への期待感を煽ることができる。また、潜伏条件の成立直後の遊技状態が通常遊技状態であっても、成立後回数が高確率遊技状態が終了する終了回数以下の予め定められた所定回数に到達する前或いは後のいずれかの期間、例えば、所定回数に到達する前の期間において、高確率遊技状態における第３の割合の割合と同様の割合にてモードを移行させて遊技者の高確率遊技状態への期待感を煽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】００１８

【補正方法】変更

【補正の内容】

【００１８】

本発明の手段６に記載の遊技機は、請求項１、手段１～手段５のいずれかに記載の遊技機であって、

前記遊技制御手段は、前記高確率遊技状態（確変状態（高確率状態））に移行してからの前記識別情報（第１特別図柄、第２特別図柄）の可変表示の実行回数が予め定められた終了回数（７８回）に到達したときに遊技状態を前記通常遊技状態（通常状態）に移行させ（遊技制御用マイクロコンピュータ５６０において、ステップＳ１５５～１５７を実行する部分）、

前記遊技機はさらに、

前記可変表示手段における表示態様を、複数種類のモードのうちのいずれかに移行させるモード移行手段（演出制御用マイクロコンピュータ１００において、ステップＳ７２０を実行する部分）と、

前記モード移行手段により異なる種類のモードに移行させるか否かを所定の割合で決定するモード変更決定手段（演出制御用マイクロコンピュータ１００において、ステップＳ７０１～Ｓ７１４を実行する部分）と、

を備え、

前記モード変更決定手段は、異なる種類のモードに移行させるか否かを、前記潜伏条件が

成立した直後の前記高確率遊技状態における前記成立後回数が前記終了回数以下の予め定められた所定回数（使用テーブル変更始動回数；10回、20回、30回）に到達していないときには第3の割合（例えば、モード変化決定用テーブルAにおける「昇格」に割り当てられている35 / 100）で決定し、該所定回数に到達しているときには前記第3の割合とは異なる第4の割合（例えば、モード変化決定用テーブルBにおける「昇格」に割り当てられている25 / 100）にて決定するとともに、前記潜伏条件が成立した直後の遊技状態が前記通常遊技状態であるときには、該通常遊技状態中において前記第3の割合または前記第4の割合のうち少なくとも一方と異なる第2の割合（例えば、モード変化決定用テーブルDにおける「昇格」に割り当てられている15 / 100）で決定する、ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定の潜伏条件の成立直後の遊技状態が高確率遊技状態である場合と通常遊技状態である場合とでモードの移行状況が変わるため、モードの移行状況の違いにより遊技者の高確率遊技状態への期待感を煽ることができる。また、潜伏条件の成立直後の遊技状態が高確率遊技状態である場合において、成立後回数が該高確率遊技状態が終了する終了回数以下の予め定められた所定回数に到達する前或いは後のいずれかの期間、例えば、所定回数に到達した後の期間において、通常遊技状態における第2の割合の割合と同様の割合にてモードを移行させることで、第3の割合によるモードの移行状況の発生により、遊技者の高確率遊技状態への期待感を煽ることが可能となる。