

【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23年1月13日(2011.1.13)

【公開番号】特開2009-160448(P2009-160448A)
 【公開日】平成21年7月23日(2009.7.23)
 【年通号数】公開・登録公報2009-029
 【出願番号】特願2009-103468(P2009-103468)
 【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22年11月22日(2010.11.22)

【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】

始動条件が成立した後に開始条件が成立したことに基づいて、各々が識別可能な複数種類の識別情報を可変表示する複数の可変表示部を有する可変表示装置を備え、前記識別情報の可変表示結果が予め定められた特定表示結果となった後に、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技機であって、

前記特定遊技状態に制御するか否かを、前記識別情報の可変表示結果が導出表示される以前に決定する事前決定手段と、

前記事前決定手段によって前記特定遊技状態に制御しない旨の決定がなされたことに基づいて、前記識別情報の可変表示状態を所定のリーチ状態とするか否かを決定するリーチ決定手段と、

前記事前決定手段による決定結果と前記リーチ決定手段による決定結果とに基づいて、前記識別情報の変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する変動パターン種別決定手段と、

前記変動パターン種別決定手段により決定された1の変動パターン種別に含まれる変動パターンの中から前記識別情報の変動パターンを決定する変動パターン決定手段と、

前記変動パターン決定手段の決定結果に対応して、前記識別情報の可変表示中に当該識別情報の可変表示を含む演出動作を実行する演出実行手段とを備え、

前記演出実行手段は、

前記開始条件が 1 回成立したことに対応して、全ての前記複数の可変表示部にて前記識別情報の変動表示を開始させてから、全ての前記複数の可変表示部にて前記識別情報を仮停止表示させた後、全ての前記複数の可変表示部にて前記識別情報の再変動表示を開始させる再変動表示動作を所定回実行可能であるとともに、

前記開始条件が 1 回成立したことに対応して、全ての前記複数の可変表示部にて前記装飾識別情報の変動表示を開始させてから、前記複数の可変表示部のうち 2 つ以上の可変表示部にて前記装飾識別情報を仮停止表示させた後、当該仮停止表示した可変表示部のうち所定数の可変表示部にて前記装飾識別情報を再変動表示させた後に停止表示させることで停止表示する装飾識別情報を変更させる一部再変動表示動作を実行可能であり、

前記変動パターン種別決定手段は、

前記リーチ決定手段によって前記リーチ状態とする旨の決定がなされたことに対応して

、前記識別情報の可変表示状態をリーチ状態とする複数種類のリーチ変動パターン種別のいずれかに決定し、

前記リーチ決定手段によって前記リーチ状態としない旨の決定がなされたことに対応して、前記識別情報の可変表示状態を前記リーチ状態としない複数種類の非リーチ変動パターン種別のいずれかに決定し、

複数種類の前記リーチ変動パターン種別には、前記識別情報の可変表示中に特定の演出を実行し、かつ、前記識別情報の可変表示状態を前記リーチ状態とするリーチ特定変動パターンを含むリーチ特定変動パターン種別があり、

複数種類の前記リーチ変動パターン種別は、前記再変動表示動作が行われた後に前記識別情報の可変表示状態が前記リーチ状態となったことに基づき実行する演出動作の種類により分類され、

複数種類の前記非リーチ変動パターン種別には、前記識別情報の可変表示中に前記特定の演出として前記再変動表示動作または前記一部再変動表示動作を実行する非リーチ特定変動パターンを含む非リーチ特定変動パターン種別と、前記特定の演出を実行しない非リーチ通常変動パターンを含む非リーチ通常変動パターン種別とがあり、

前記非リーチ特定変動パターンは、前記非リーチ通常変動パターンに比べて、前記識別情報の可変表示を開始してから可変表示結果を導出表示するまでの可変表示時間が長くなるように設定され、

前記変動パターン種別決定手段は、前記リーチ決定手段によって前記リーチ状態としない旨の決定がなされたときに、前記非リーチ通常変動パターン種別と比較して、低い割合で前記非リーチ特定変動パターン種別に決定し、

前記変動パターン決定手段は、

前記リーチ決定手段によって前記リーチ状態とする旨の決定がなされたことに対応して、前記変動パターン種別決定手段により決定された1のリーチ変動パターン種別に含まれる複数種類の前記リーチ変動パターンのいずれかに決定し、

前記リーチ決定手段によって前記リーチ状態としない旨の決定がなされたこと、及び、前記変動パターン種別決定手段によって前記非リーチ特定変動パターン種別に決定されたことに対応して、該非リーチ特定変動パターン種別に含まれる前記非リーチ特定変動パターンの中から前記識別情報の変動パターンを決定し、

前記遊技機は、さらに、

前記特定遊技状態に制御するか否かを決定するための特定遊技状態決定用乱数と、前記識別情報の可変表示状態をリーチ状態とするか否かを決定するためのリーチ決定用乱数と、前記変動パターン種別を決定するための変動パターン種別決定用乱数と、前記変動パターンを決定するための変動パターン決定用乱数とを更新する乱数更新手段を備え、

前記事前決定手段は、前記特定遊技状態に制御するか否かに対応して前記特定遊技状態決定用乱数の値が割り当てられた特定遊技状態決定用テーブルを用いて、前記乱数更新手段から抽出した前記特定遊技状態決定用乱数の値に基づき前記特定遊技状態に制御するか否かを決定し、

前記リーチ決定手段は、前記識別情報の可変表示状態をリーチ状態とするか否かに対応して前記リーチ決定用乱数の値が割り当てられたリーチ決定用テーブルを用いて、前記乱数更新手段から抽出した前記リーチ決定用乱数の値に基づきリーチ状態とするか否かを決定し、

前記変動パターン種別決定手段は、複数種類の前記変動パターン種別に対応して前記変動パターン種別決定用乱数の値が割り当てられた変動パターン種別決定用テーブルを用いて、前記乱数更新手段から抽出した前記変動パターン種別決定用乱数の値に基づき1の変動パターン種別を決定し、

前記変動パターン決定手段は、複数種類の前記変動パターン種別のそれぞれに含まれる変動パターンに対応して前記変動パターン決定用乱数の値が割り当てられた変動パターン決定用テーブルを用いて、前記乱数更新手段から抽出した前記変動パターン決定用乱数の値に基づき1の変動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】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

上記目的を達成するため、本願の請求項に係る遊技機は、始動条件（例えばステップS201におけるYesの判定とステップS202におけるNoの判定に基づき、ステップS203～S209の処理が実行されたこと、あるいは、ステップS210におけるYesの判定とステップS211におけるNoの判定に基づき、ステップS212～S218の処理が実行されたことなど）が成立した後に開始条件が成立したこと（例えばステップS231にてNoと判定されたことなど）に基づいて、各々が識別可能な複数種類の識別情報（例えば飾り図柄など）を可変表示する複数の可変表示部（例えば「左」、「中」、「右」の可変表示部5L、5C、5Rなど）を有する可変表示装置（例えば画像表示装置5など）を備え、前記識別情報の可変表示結果が予め定められた特定表示結果（例えば大当り組合せの最終停止図柄など）となった後に、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、前記特定遊技状態に制御するか否かを、前記識別情報の可変表示結果が導出表示される以前に決定する事前決定手段（例えばCPU103がステップS238及びS239の処理、あるいは、ステップS245及びS246の処理を実行する部分など）と、前記事前決定手段によって前記特定遊技状態に制御しない旨の決定がなされたことに基づいて、前記識別情報の可変表示状態を所定のリーチ状態とするか否かを決定するリーチ決定手段（例えばCPU103がステップS265～S269の処理を実行する部分など）と、前記事前決定手段による決定結果と前記リーチ決定手段による決定結果とに基づいて、前記識別情報の変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する変動パターン種別決定手段（例えばCPU103がステップS262、S264、S270、S271の処理のいずれかを実行した後に、ステップS272及びS273の処理を実行する部分など）と、前記変動パターン種別決定手段により決定された1の変動パターン種別に含まれる変動パターンの中から前記識別情報の変動パターンを決定する変動パターン決定手段（例えばCPU103がステップS274～S276の処理を実行する部分など）と、前記変動パターン決定手段の決定結果に対応して、前記識別情報の可変表示中に当該識別情報の可変表示を含む演出動作を実行する演出実行手段（例えば演出制御用CPU120がステップS406の演出制御プロセス処理を実行する部分など）とを備え、前記演出実行手段は、前記開始条件が1回成立したことに対応して、全ての前記複数の可変表示部にて前記識別情報の変動表示を開始させてから、全ての前記複数の可変表示部にて前記識別情報を仮停止表示させた後、全ての前記複数の可変表示部にて前記識別情報の再変動表示を開始させる再変動表示動作（例えば「擬似連」の特定演出など）を所定回実行可能であるとともに（例えば演出制御用CPU120がステップS554にて擬似連TP2-1～TP2-3のいずれかに決定する判定を行った後、ステップS517にて決定した演出制御パターンに基づき、ステップS162の飾り図柄変動中処理を実行する部分など）、前記開始条件が1回成立したことに対応して、全ての前記複数の可変表示部にて前記装飾識別情報の変動表示を開始させてから、前記複数の可変表示部のうち2つ以上の可変表示部にて前記装飾識別情報を仮停止表示させた後、当該仮停止表示した可変表示部のうち所定数の可変表示部にて前記装飾識別情報を再変動表示させた後に停止表示させることで停止表示する装飾識別情報を変更させる一部再変動表示動作を実行可能であり、前記変動パターン種別決定手段は、前記リーチ決定手段によって前記リーチ状態とする旨の決定がなされたことに対応して、前記識別情報の可変表示状態をリーチ状態とする複数種類のリーチ変動パターン種別のいずれかに決定し、前記リーチ決定手段によって前記リーチ状態としない旨の決定がなされたことに対応して、前記識別情報の可変表示状態を前記リーチ状態としない複数種類の

非リーチ変動パターン種別のいずれかに決定し、複数種類の前記リーチ変動パターン種別には、前記識別情報の可変表示中に特定の演出を実行し、かつ、前記識別情報の可変表示状態を前記リーチ状態とするリーチ特定変動パターンを含むリーチ特定変動パターン種別があり、複数種類の前記リーチ変動パターン種別は、前記再変動表示動作が行われた後に前記識別情報の可変表示状態が前記リーチ状態となったことに基づき実行する演出動作の種類により分類され、複数種類の前記非リーチ変動パターン種別には、前記識別情報の可変表示中に前記特定の演出として前記再変動表示動作または前記一部再変動表示動作を実行する非リーチ特定変動パターンを含む非リーチ特定変動パターン種別と、前記特定の演出を実行しない非リーチ通常変動パターンを含む非リーチ通常変動パターン種別とがあり、前記非リーチ特定変動パターンは、前記非リーチ通常変動パターンに比べて、前記識別情報の可変表示を開始してから可変表示結果を導出表示するまでの可変表示時間が長くなるように設定され、前記変動パターン種別決定手段は、前記リーチ決定手段によって前記リーチ状態としない旨の決定がなされたときに、前記非リーチ通常変動パターン種別と比較して、低い割合で前記非リーチ特定変動パターン種別に決定し、前記変動パターン決定手段は、前記リーチ決定手段によって前記リーチ状態とする旨の決定がなされたことに対応して、前記変動パターン種別決定手段により決定された1のリーチ変動パターン種別に含まれる複数種類の前記リーチ変動パターンのいずれかに決定し、前記リーチ決定手段によって前記リーチ状態としない旨の決定がなされたこと、及び、前記変動パターン種別決定手段によって前記非リーチ特定変動パターン種別に決定されたことに対応して、該非リーチ特定変動パターン種別に含まれる前記非リーチ特定変動パターンの中から前記識別情報の変動パターンを決定し、前記遊技機は、さらに、前記特定遊技状態に制御するか否かを決定するための特定遊技状態決定用乱数と、前記識別情報の可変表示状態をリーチ状態とするか否かを決定するためのリーチ決定用乱数と、前記変動パターン種別を決定するための変動パターン種別決定用乱数と、前記変動パターンを決定するための変動パターン決定用乱数とを更新する乱数更新手段を備え、前記事前決定手段は、前記特定遊技状態に制御するか否かに対応して前記特定遊技状態決定用乱数の値が割り当てられた特定遊技状態決定用テーブルを用いて、前記乱数更新手段から抽出した前記特定遊技状態決定用乱数の値に基づき前記特定遊技状態に制御するか否かを決定し、前記リーチ決定手段は、前記識別情報の可変表示状態をリーチ状態とするか否かに対応して前記リーチ決定用乱数の値が割り当てられたリーチ決定用テーブルを用いて、前記乱数更新手段から抽出した前記リーチ決定用乱数の値に基づきリーチ状態とするか否かを決定し、前記変動パターン種別決定手段は、複数種類の前記変動パターン種別に対応して前記変動パターン種別決定用乱数の値が割り当てられた変動パターン種別決定用テーブルを用いて、前記乱数更新手段から抽出した前記変動パターン種別決定用乱数の値に基づき1の変動パターン種別を決定し、前記変動パターン決定手段は、複数種類の前記変動パターン種別のそれぞれに含まれる変動パターンに対応して前記変動パターン決定用乱数の値が割り当てられた変動パターン決定用テーブルを用いて、前記乱数更新手段から抽出した前記変動パターン決定用乱数の値に基づき1の変動パターンを決定する。

【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】変更

【補正の内容】

【0009】

このような構成によれば、開始条件が1回成立したことに対応して、全ての複数の可変表示部にて識別情報の変動表示を開始させてから、全ての複数の可変表示部にて識別情報を仮停止表示させた後に全ての複数の可変表示部にて識別情報の再変動表示を開始させる再変動表示動作を所定回実行可能である。そして、複数種類のリーチ変動パターン種別は、再変動表示動作が行われた後に識別情報の可変表示状態がリーチ状態となったことに基づき実行する演出動作の種類により分類される。そして、リーチ状態とする旨の決定がな

されたことに対応して、複数種類のリーチ変動パターン種別のいずれかに決定される。これにより、リーチ状態となったことに基づき実行される演出動作の種類が極端に偏ることを防止して、リーチ状態となったことに基づき実行される様々な種類の演出動作を所定の割合で実行して遊技興趣を向上させることができる。

また、リーチ状態としない旨の決定がなされたことに対応して、識別情報の可変表示状態をリーチ状態としない複数種類の非リーチ変動パターン種別のいずれかに決定する。この非リーチ変動パターン種別には、識別情報の可変表示中に特定の演出として再変動表示動作または一部再変動表示動作を実行する非リーチ特定変動パターンを含む変動パターン種別と、特定の演出を実行しない非リーチ通常変動パターンを含む非リーチ通常変動パターン種別とがある。このとき、非リーチ特定変動パターン種別に決定されたことに対応して、この非リーチ特定変動パターン種別に含まれる非リーチ特定変動パターンの中から識別情報の変動パターンが決定される。これにより、識別情報の可変表示状態がリーチ状態とならない場合に、特定の演出として再変動表示動作または一部再変動表示動作を実行できるようにして多様な演出を可能にし、リーチ状態となることに対する期待感を長時間にわたり持続させ、遊技興趣を向上させることができる。