

【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2010-88718(P2010-88718A)
 【公開日】平成22年4月22日 (2010.4.22)
 【年通号数】公開・登録公報2010-016
 【出願番号】特願2008-262742(P2008-262742)
 【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24年6月26日 (2012.6.26)

【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】

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含む可変表示手段を備え、前記可変表示部にて特定の識別情報の組合せが導出表示されたときに、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、

遊技者により操作可能な操作手段と、

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

前記開始条件が 1 回成立したことに対応して前記識別情報の可変表示が開始されてから導出表示されるまでに、前記複数の可変表示部の全部にて一旦非特定の識別情報の組合せを仮停止させた後、前記複数の可変表示部の全部にて前記識別情報の可変表示を再度実行する再可変表示を 1 回又は複数回実行する再可変表示実行手段と、

前記事前決定手段による決定結果に基づいて、前記開始条件が成立したときに前記識別情報の可変表示中において前記再可変表示を実行するか否かを決定する再可変表示決定手段と、

前記事前決定手段による決定結果に基づいて、前記識別情報の可変表示中に予告演出を実行するための予告演出種別を、演出態様に基づいて分類された複数種類のいずれかに決定する予告演出種別決定手段と、

前記予告演出種別決定手段により決定された予告演出種別に含まれる予告演出の中から、前記識別情報の可変表示中において実行する予告演出を決定する予告演出決定手段と、

前記予告演出決定手段により決定された予告演出を、前記識別情報の可変表示中において実行する予告演出実行手段とを備え、

前記予告演出種別決定手段により決定可能な予告演出種別として、遊技者による前記操作手段に対する操作に応じて前記特定遊技状態となる可能性を予告する操作時予告演出が複数含まれる操作時予告演出種別を設け、

前記予告演出実行手段は、前記再可変表示決定手段により前記再可変表示を実行する旨の決定がなされた可変表示において、前記複数の可変表示部の全部にて識別情報の可変表示が実行されている期間であって、可変表示の開始から仮停止までの第 1 予告実行期間と、前記再可変表示の開始以降の第 2 予告実行期間と、を含む複数の予告実行期間にて前記

予告演出を実行可能であり、

前記予告演出決定手段は、前記再可変表示決定手段により前記再可変表示を実行する旨の決定がなされ、且つ前記予告演出種別決定手段により前記操作時予告演出種別に決定されたときには、前記第1予告実行期間及び第2予告実行期間において前記操作時予告演出種別に含まれる予告演出の中から予告演出を決定する、

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】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

上記目的を達成するため、本願の請求項に係る遊技機は、開始条件（例えばステップS205におけるYesの判定とステップS208におけるYesの判定とに続いて、あるいは、ステップS202におけるYesの判定とステップS211におけるYesの判定とに続いて、ステップS215にてNoと判定された後に、ステップS241にてNoと判定されたことなど）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（例えば特別図柄や飾り図柄など）を可変表示する複数の可変表示部（例えば画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rなど）を含む可変表示手段（例えば第1及び第2特別図柄表示装置4A、4Bや画像表示装置5など）を備え、前記可変表示部にて特定の識別情報の組合せが導出表示されたときに、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、遊技者により操作可能な操作手段（例えば操作ボタン30など）と、前記特定遊技状態に制御するか否かを、前記識別情報が導出表示される以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100のCPU103がステップS250の処理を実行する部分など）と、前記開始条件が1回成立したことに対応して前記識別情報の可変表示が開始されてから導出表示されるまでに、前記複数の可変表示部の全部にて一旦非特定表示の識別情報の組合せを仮停止させた後、前記複数の可変表示部の全部にて前記識別情報の可変表示を再度実行する再可変表示（例えば「擬似連」の可変表示演出における擬似連変動など）を1回又は複数回実行する再可変表示実行手段（例えば演出制御用CPU120がステップS162の飾り図柄変動中処理にて「擬似連」の可変表示演出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に基づいて、前記開始条件が成立したときに前記識別情報の可変表示中において前記再可変表示を実行するか否かを決定する再可変表示決定手段（例えばCPU103がステップS271にて変動パターン種別を決定する部分やステップS274にて変動パターンを決定する部分など）と、前記事前決定手段による決定結果に基づいて、前記識別情報の可変表示中に予告演出を実行するための予告演出種別（例えば表示系予告CAY1～表示系予告CAY3の表示系予告パターン種別など）を、演出態様に基づいて分類された複数種類のいずれかに決定する予告演出種別決定手段（例えば演出制御用CPU120がステップS733の処理を実行する部分など）と、前記予告演出種別決定手段により決定された予告演出種別に含まれる予告演出の中から、前記識別情報の可変表示中において実行する予告演出を決定する予告演出決定手段（例えば演出制御用CPU120がステップS737の処理を実行する部分など）と、前記予告演出決定手段により決定された予告演出を、前記識別情報の可変表示中において実行する予告演出実行手段（例えば演出制御用CPU120がステップS515にて決定した予告演出制御パターンを用いてステップS162の飾り図柄変動中処理を実行する部分など）とを備え、前記予告演出種別決定手段により決定可能な予告演出種別として、遊技者による前記操作手段に対する操作に応じて前記特定遊技状態となる可能性を予告する操作時予告演出（例えば図35（C）に示すような表示系予告パターンYAP2-1～表示系予告パターンYAP2-10による予告演出など）が複数含まれる操作時予告演出種別（例えば表示系予告CAY2の表示系予告パターン種別など）

を設け、前記予告演出実行手段は、前記再可変表示決定手段により前記再可変表示を実行する旨の決定がなされた可変表示において、前記複数の可変表示部の全部にて識別情報の可変表示が実行されている期間であって、可変表示の開始から仮停止までの第1予告実行期間（例えば初回変動時など）と、前記再可変表示の開始以降の第2予告実行期間（例えば1回目～3回目の再変動後など）と、を含む複数の予告実行期間にて前記予告演出を実行可能であり（例えば表示系予告パターン決定テーブル171B～171D、表示系予告パターン決定テーブル172B～172D、表示系予告パターン決定テーブル173B～173Dのいずれかをを用いて決定された表示系予告パターンの組合せによる、初回変動時、及び、1回目～3回目の再変動後に対応した予告演出など）、前記予告演出決定手段は、前記再可変表示決定手段により前記再可変表示を実行する旨の決定がなされ、且つ前記予告演出種別決定手段により前記操作時予告演出種別に決定されたときには、前記第1予告実行期間及び第2予告実行期間において前記操作時予告演出種別に含まれる予告演出の中から予告演出を決定する（例えば図34（B）、図35（A）及び（B）に示す表示系予告パターン決定テーブル172B～172Dを用いることにより、初回変動時や1回目再変動後などに対応して表示系予告パターンYAP2-1～表示系予告パターンYAP2-10のいずれかに決定する）。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

また、前記予告演出種別決定手段により決定される各予告演出種別には、第1予告演出（例えば表示系予告CAY1の表示系予告パターン種別に含まれる表示系予告パターンYAP1-1、表示系予告CAY2の表示系予告パターン種別に含まれる表示系予告パターンYAP2-1、表示系予告CAY3の表示系予告パターン種別に含まれる表示系予告パターンYAP3-1など）と、当該第1予告演出に比べて前記特定遊技状態となる可能性が高いことを予告する第2予告演出（例えば表示系予告CAY1の表示系予告パターン種別に含まれる表示系予告パターンYAP1-2～表示系予告パターンYAP1-4、表示系予告CAY2の表示系予告パターン種別に含まれる表示系予告パターンYAP2-2～表示系予告パターンYAP2-10、表示系予告CAY3の表示系予告パターン種別に含まれる表示系予告パターンYAP3-2～表示系予告パターンYAP3-9など）とが含まれ、前記予告演出決定手段は、前記再可変表示決定手段により前記再可変表示を実行する旨の決定がなされ、且つ前記第1予告実行期間において前記第2予告演出を実行する旨の決定を行うときには、前記第2予告実行期間において前記第1予告演出は実行しない旨の決定を行う（例えば図32（B）、図33（A）及び（B）に示す表示系予告パターン決定テーブル171B～171D、あるいは、図34（B）、図35（A）及び（B）に示す表示系予告パターン決定テーブル172B～172D、あるいは、図36（B）、図37（A）及び（B）に示す表示系予告パターン決定テーブル173B～173Dを用いて、初回変動時や1回目再変動後などに対応した表示系予告パターンを決定する）ように構成されてもよい。

【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】

また、前記予告演出種別決定手段により決定される前記操作時予告演出種別には、第1操作時予告演出（例えば表示系予告パターンYAP2-1～表示系予告パターンYAP2-4のいずれかによる予告演出など）と、当該第1操作時予告演出に比べて前記操作手段

に対する操作回数が多くなる第2操作時予告演出（例えば表示系予告パターンYAP2-5～表示系予告パターンYAP2-10のいずれかによる予告演出など）とが含まれ、前記予告演出決定手段は、前記再可変表示決定手段により前記再可変表示を実行する旨の決定がなされ、且つ前記予告演出種別決定手段により前記操作時予告演出種別に決定されたときには、前記第1予告実行期間において前記第1操作時予告演出を実行するとともに前記第2予告実行期間において前記第2操作時予告演出を実行する旨の決定を行う（例えば図34（B）、図35（A）及び（B）に示す表示系予告パターン決定テーブル172B～172Dを用いて、初回変動時に対応して表示系予告パターンYAP2-1を決定するとともに、1回目再変動後～3回目再変動後に対応して表示系予告パターンYAP2-5～表示系予告パターンYAP2-10のいずれかに決定する）ように構成されてもよい。

【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】

また、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S263～S267の処理を実行する部分など）と、前記事前決定手段及び前記リーチ決定手段による決定結果に基づいて、前記識別情報の可変表示パターン種別（例えば変動パターン種別など）を複数種類のいずれかに決定する可変表示パターン種別決定手段（例えばCPU103がステップS262、S268、S269の処理のいずれかを実行した後、ステップS270、S271の処理を実行する部分など）と、前記可変表示パターン種別決定手段によって決定された可変表示パターン種別に含まれる可変表示パターンの中から前記識別情報の可変表示パターン（例えば変動パターンなど）を決定する可変表示パターン決定手段（例えばCPU103がステップS272～S274の処理を実行する部分など）とを備え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】0011

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0011】

さらに、前記可変表示パターン種別決定手段により決定可能な可変表示パターン種別として、前記再可変表示を含めた複数種類の可変表示演出（例えば「擬似連」や「チャンス目停止後滑り」、「滑り」の可変表示演出など）の一部又は全部を実行する可変表示パターン（例えば図6に示す変動パターンPA1-4や変動パターンPA1-5など）が含まれる特定可変表示パターン種別（例えば変動パターン種別CA1-4など）を設け、前記可変表示パターン決定手段は、前記リーチ決定手段により前記リーチ状態としない旨の決定がなされたときに、前記可変表示パターン種別決定手段により前記特定可変表示パターン種別に決定されたことに基づいて、前記識別情報の可変表示パターンを、前記可変表示演出を実行するための可変表示パターンに決定する（例えば図17に示すハズレ変動パターン決定テーブル137を用いて、変動パターン種別CA1-4に含まれる変動パターンPA1-4及び変動パターンPA1-5のいずれかに決定する）ように構成されてもよい。

【手続補正7】

【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】

また、前記再可変表示実行手段は、前記複数の可変表示部の全部又は一部にて識別情報を仮停止させた後、当該仮停止した可変表示部の全部又は一部にて識別情報を変更させることにより、予め定められた特殊組合せの識別情報を仮停止させた後に、前記再可変表示を実行する特定演出（例えば図26（B）に示す滑りTP1-1～滑りTP1-4の滑りパターンによる「滑り」の可変表示演出など）を実行可能であり（例えば図6に示す変動パターンPA3-4、変動パターンPA3-5、変動パターンPA3-9、変動パターンPA3-10、変動パターンPA3-12～変動パターンPA3-14や、図7に示す変動パターンPA5-4、変動パターンPA5-5、変動パターンPA6-4、変動パターンPA6-5、変動パターンPA6-7～変動パターンPA6-9、変動パターンPA8-4、変動パターンPA8-5、変動パターンPA9-4、変動パターンPA9-5、変動パターンPA9-7～変動パターンPA9-9による「擬似連」の可変表示演出など）、前記再可変表示決定手段は、前記再可変表示の実行回数に応じて異なる割合（例えば図16に示す当り変動パターン決定テーブル136の設定例において、変動パターン種別CA3-3の場合に、初回変動時では0の割合、1回目再変動後では約3/10の割合、2回目再変動後では約4/5の割合、すなわち、1回目再変動後及び2回目再変動後の少なくともいずれかにて約4/5の割合となり、変動パターン種別CA3-6の場合に、初回変動時では0の割合、1回目再変動後では約2/5の割合、2回目再変動後では約7/10の割合、3回目再変動後では約9/10の割合、すなわち、1回目～3回目再変動後の少なくともいずれかにて約9/10の割合となる）で前記特定演出を実行するか否かを決定する特定演出決定手段を含む（例えばCPU103がステップS274にて変動パターンを決定する部分など）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】0015

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0015】

また、第1予告演出に比べて特定遊技状態となる可能性が高いことを予告する第2予告演出が各予告演出種別に含まれ、第1予告実行期間において第2予告演出を実行する場合には、第2予告実行期間において第1予告演出を実行しない旨の決定が行われるように構成すれば、再変動表示の進行に伴って特定遊技状態となる期待感が高められる一方で、予告演出により予告される特定遊技状態となる可能性が低下してしまうことを防止して、演出効果の低下や遊技者の不信感を抑制し、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】0016

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0016】

また、第1操作時予告演出に比べて操作手段に対する操作回数が増える第2操作時予告演出が操作時予告演出種別に含まれ、第1予告実行期間において第1操作時予告演出を実行する場合には、第2予告実行期間において第2操作時予告演出を実行する旨の決定が行われるように構成すれば、再変動表示の進行に伴って特定遊技状態となる期待感が高められるとともに、操作時予告演出における操作手段の操作回数を増加させて遊技者の興味を惹かせることにより、遊技の興趣を向上させることができる。

【手続補正10】

【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】

【 0 0 1 7 】

また、事前決定手段及びリーチ決定手段による決定結果に基づいて、識別情報の可変表示パターン種別が複数種類のいずれかに決定され、決定された可変表示パターン種別に含まれる可変表示パターンの中から識別情報の可変表示パターンが決定されるように構成すれば、可変表示パターン種別や可変表示パターンの変更、追加時の乱数振分け設定が容易になり、開発段階において、可変表示パターンに対応した演出の出現率を設定する際の制限を緩和することができる。

【手続補正 1 1】

【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 】

また、再可変表示を含めた複数種類の可変表示演出の一部又は全部を実行する可変表示パターンが特定可変表示パターン種別に含まれ、リーチ状態としない旨の決定がなされたときに特定可変表示パターン種別に決定されたことに基づいて、可変表示演出を実行するための可変表示パターンが決定されるように構成すれば、識別情報の可変表示状態がリーチ状態とならない場合でも、再可変表示を含めた可変表示演出を実行できるようにして多様な演出を可能とし、遊技の興趣を向上させることができる。

【手続補正 1 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】 0 0 1 9

【補正方法】変更

【補正の内容】

【 0 0 1 9 】

また、再可変表示の実行回数に応じて異なる割合で特定演出を実行するか否かが決定されるように構成すれば、特定演出が実行されるか否かにより、再可変表示が継続して実行されるか否かに対する遊技者の期待感や焦燥感を煽り、再可変表示の回数のみならず特定演出に対しても遊技者の興味を惹かせることにより、遊技興趣を向上させることができる。

。