

【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2月19日(2015.2.19)

【公開番号】特開2014-230863(P2014-230863A)

【公開日】平成26年12月11日(2014.12.11)

【年通号数】公開・登録公報2014-068

【出願番号】特願2014-159732(P2014-159732)

【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

A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z

【手続補正書】

【提出日】平成26年12月18日(2014.12.18)

【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】

始動領域を遊技媒体が通過した後に可変表示の開始条件が成立したことにもとづいて可変表示する可変表示手段における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とって有利な有利状態に制御する遊技機であって、

前記有利状態として、第1有利状態と、第2有利状態とがあり、

前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、表示結果を前記特定表示結果とするか否かを決定するための情報を記憶する保留記憶手段と、

前記開始条件が成立したときに、前記保留記憶手段に記憶されている前記情報を用いて、前記開始条件が成立した可変表示の表示結果を前記特定表示結果とするか否かを決定する開始条件成立時決定手段と、

前記始動領域を遊技媒体が通過した後、当該通過に対応する可変表示の前記開始条件が成立する前に、当該通過にもとづいて実行される可変表示の表示結果が前記特定表示結果になるか否かと、当該特定表示結果となったときに制御する前記有利状態が前記第1有利状態となるか前記第2有利状態となるかとをあらかじめ判定する開始条件成立前判定手段と、

前記開始条件成立前判定手段により判定された可変表示以前に予告対象画像を表示するとともに、該予告対象画像の少なくとも一部の画像を複数種類の態様のうちいずれかの態様の画像にて表示する予告演出を実行する予告実行手段とを備え、

前記予告実行手段は、前記開始条件成立前判定手段により前記第1有利状態となると判定された場合と前記第2有利状態となると判定された場合とで、前記予告演出において表示する画像の態様を異なる割合で選択して実行する

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、始動領域を遊技媒体が通過した後に可変表示の開始条件が成立したことにもとづいて可変表示する可変表示手段における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とって有利な有利状態に制御するパチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0005

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0005】

また、始動入賞口に遊技球が入賞（始動入賞）したときに、その始動入賞にもとづいて開始される識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果になるか否か判定し、判定結果に応じて、特定表示結果になることに対する予告演出（連続予告演出）を実行するように構成された遊技機がある（特許文献1参照）。また、特許文献1に記載された遊技機は、複数回の可変表示の各々において、実行される予告演出に対応する音声を出力する。

【手続補正4】

【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】

しかし、特許文献1に記載された遊技機では、予告演出の興趣が低下するおそれがある。

【手続補正5】

【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】

そこで、本発明は、連続予告を実行する遊技機において、遊技の興趣を向上させることを目的とする。

【手続補正6】

【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】

本発明による遊技機は、始動領域（例えば、第1始動入賞口13や第2始動入賞口14）を遊技媒体（例えば、遊技球）が通過した後に可変表示の開始条件（例えば、大当たり遊技中でなく、かつ、特別図柄の変動が実行されていないこと）が成立したことにもとづいて可変表示する可変表示手段（例えば、演出表示装置9）における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とって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御する遊技機であって、有利状態として、第1有利状態と、第2有利状態とがあり、始動領域を遊技媒体が通過したときに、表示結果を特定表示結果とするか否かを決定するための情報（例えば、ランダムRおよびランダム2-1）を記憶する保留記憶手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560において、RAM55の保留記憶バッファにおける保存領域）と、開始条件が成立したときに、保留記憶手段に記憶されている情報を用いて、開始条件が成立した可変表示の表示結果を特定表示結果とするか否かを決定する開始条件成立時決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560において、ステップS54の処理を実行する部分）と、始動領域を

遊技媒体が通過した後、当該通過に対応する可変表示の開始条件が成立する前に、当該通過にもとづいて実行される可変表示の表示結果が特定表示結果になるか否かと、当該特定表示結果となったときに制御する有利状態が第1有利状態となるか第2有利状態となるかとをあらかじめ判定する開始条件成立前判定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560において、ステップS223の処理を実行する部分）と、開始条件成立前判定手段により判定された可変表示以前に予告対象画像を表示するとともに、該予告対象画像の少なくとも一部の画像を複数種類の態様のうちいずれかの態様の画像にて表示する予告演出を実行する予告実行手段とを備え、予告実行手段は、開始条件成立前判定手段により第1有利状態となると判定された場合と第2有利状態となると判定された場合とで、予告演出において表示する画像の態様を異なる割合で選択して実行することを特徴とする。

【手続補正7】

【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】

予告実行手段は、特定表示結果が導出表示される可変表示以前に実行される可変表示中に予告演出を実行する場合に、予告対象画像（例えば、図37（A）～（C）に示す連続予告Cにおける木の画像9g, 9h, 9i）の少なくとも一部の画像を同一態様の共通画像（例えば、二重丸）で第1の所定回（例えば、2回）以上可変表示手段に表示させる予告演出を実行し（図48, 図49, 図51参照）、非特定表示結果が導出表示される可変表示以前に実行される可変表示中に予告演出を実行する場合に、同一態様の共通画像を含む予告対象画像の表示回数を第1の所定回未満にする（図47参照：はすれになる場合には、1回（c1のみ））ように構成されていてもよい。

【手続補正8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0011】

所定の特別条件（例えば、乱数にもとづく抽選によって確変大当たりとすることに決定されたこと）が成立したことにもとづいて、遊技状態を、通常状態から、該通常状態であるときに比べて可変表示が特定表示結果になりやすい高確率状態（例えば、確変状態）に移行させる遊技機であって、予告実行手段は、特定表示結果が導出表示された後遊技状態を高確率状態に移行させるときに予告演出を実行する場合には、予告対象画像（例えば、図37（A）～（C）に示す連続予告Cにおける木の画像9g, 9h, 9i）の少なくとも一部の画像を同一態様の共通画像（例えば、二重丸）で第2の所定回（例えば、3回）以上可変表示手段に表示させる予告演出を実行し（図49, 図51参照）、高確率状態に移行させない場合に予告演出を実行するときには、同一態様の共通画像を含む予告対象画像の表示回数を第2の所定回未満にする（図48参照：通常大当たりになる場合には、2回（c1, c2のみ））ように構成されていてもよい。

【手続補正9】

【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】

予告実行手段は、同一態様の共通画像を含む予告対象画像を所定回以上表示手段に表示する予告演出において使用されるが、同一態様の共通画像を含む予告対象画像の表示回数を所定回未満にする場合には使用されない画像を所定の優先順位に従って決定する（使用

されないことに関する優先順位は予告 c 2 が高く、次いで予告 c 3 が高い。) ように構成されていてもよい。

【手続補正 1 0】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 3

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 3】

所定の特別条件(例えば、乱数にもとづく抽選によって確変大当たりとすることに決定されたこと)が成立したことにもとづいて、遊技状態を、通常状態から、該通常状態であるときに比べて可変表示が特定表示結果になりやすい高確率状態(例えば、確変状態)に移行させる遊技機であって、保留記憶手段は、表示結果を特定表示結果とするか否かを判定するための情報として乱数値を記憶し、通常状態で使用され乱数値と比較される判定値が設定された通常状態時判定テーブル(例えば、図 1 0 (A) の左欄に示す通常時大当たり判定テーブル)と、高確率状態で使用され乱数値と比較される判定値が設定された高確率状態時判定テーブルと(例えば、図 1 0 (A) の右欄に示す確変時大当たり判定テーブル)を備え、高確率状態時判定テーブルには、通常状態時判定テーブルに設定されている判定値を含み、通常状態時判定テーブルに設定されている判定値の数よりも多い数の判定値が設定され(図 1 0 (A) 参照)、開始条件成立前判定手段は、始動領域を遊技媒体が通過したときに記憶された乱数値が通常状態時判定テーブルに設定されている判定値と一致するか否か判定することによって、表示結果が特定表示結果になるか否かを判定する(例えば、ステップ S 2 2 3 の処理で図 1 0 (A) の左欄に示す通常時大当たり判定テーブルを用いて大当たりになるか否か判定する)ように構成されていてもよい。

【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 4

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 4】

開始条件成立時決定手段の決定結果に応じて、可変表示パターン種別決定用乱数(例えば、変動パターン種別判定用乱数)を用いて、可変表示パターン種別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、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0において、ステップ S 1 0 1, S 1 0 2 の処理を実行する部分)と、可変表示パターン種別決定手段により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可変表示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 5 6 0において、ステップ S 1 0 4, S 1 0 5 の処理を実行する部分)とを備えていてもよい。

【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 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 6】

予告実行手段が予告を開始してから、開始条件成立前判定手段の判定に対応する可変表示の表示結果として特定表示結果が導出表示されたときに実行される有利状態が終了するまで、新たな遊技球の始動領域の通過にもとづく予告実行手段による予告の実行を禁止する予告演出禁止手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0において、ステップ S 2 2 1, S 2 3 2, S 4 5 9 の処理を実行する部分)を備えていてもよい。

【手続補正 1 3】

【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】

請求項1記載の発明では、遊技機を、予告実行手段が、開始条件成立前判定手段により第1有利状態となると判定された場合と第2有利状態となると判定された場合とで、予告演出において表示する画像の態様を異なる割合で選択して実行するように構成したので、予告演出による遊技の興味をより向上させることができる。

【手続補正14】

【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】

予告実行手段が、特定表示結果が導出表示される可変表示以前に実行される可変表示中に予告演出を実行する場合に、予告対象画像の少なくとも一部の画像を同一態様の共通画像で第1の所定回以上可変表示手段に表示させる予告演出を実行し、非特定表示結果が導出表示される可変表示以前に実行される可変表示中に予告演出を実行する場合に、同一態様の共通画像を含む予告対象画像の表示回数を第1の所定回未満にするように構成されることによって、同一態様による画像に対する遊技者の興味をより強くすることができ、遊技の興味をより向上させることができる。

【手続補正15】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0019

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0019】

予告実行手段が、特定表示結果が導出表示された後遊技状態を高確率状態に移行させるとき予告演出を実行する場合には、予告対象画像の少なくとも一部の画像を同一態様の共通画像で第2の所定回以上可変表示手段に表示させる予告演出を実行し、高確率状態に移行させない場合に予告演出を実行するときには、同一態様の共通画像を含む予告対象画像の表示回数を第2の所定回未満にするように構成されることによって、同一態様による画像に対する遊技者の興味をより強くすることができ、遊技の興味をより向上させることができる。

【手続補正16】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0020

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0020】

予告実行手段が、同一態様の共通画像を含む予告対象画像を所定回以上表示手段に表示する予告演出において使用されるが、同一態様の共通画像を含む予告対象画像の表示回数を所定回未満にする場合には使用されない画像を所定の優先順位に従って決定するように構成されることによって、予告中に表示される画像に対して遊技者をより注目させて、遊技の興味をさらに向上させることができる。

【手続補正17】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0022

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0022】

開始条件成立時決定手段の決定結果に応じて、可変表示パターン種別決定用乱数を用いて、可変表示パターン種別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と、可変表示パターン種別決定手段により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可変表示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を備えるように構成されることによって、可変表示パターン種別の選択率を変えることによって当該可変表示パターン種別に含まれる複数の可変表示パターンに対応する各々の演出の出現率を変えることができ、出現率変更に伴うプログラム変更を容易にすることができる。

【手続補正18】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0024

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0024】

予告実行手段が予告を開始してから、開始条件成立前判定手段の判定に対応する可変表示の表示結果として特定表示結果が導出表示されたときに実行される有利状態が終了するまで、新たな遊技球の始動領域の通過にもとづく予告実行手段による予告の実行を禁止する予告演出禁止手段を備えるように構成されることによって、有利状態が終了するまで新たな予告が実行されず、複数回の遊技媒体の始動領域の通過におけるどの通過にもとづいて予告が実行されたのかが把握しづらくなることが防止される。