

【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28年1月28日(2016.1.28)

【公開番号】特開2015-57168(P2015-57168A)

【公開日】平成27年3月26日(2015.3.26)

【年通号数】公開・登録公報2015-020

【出願番号】特願2014-258252(P2014-258252)

【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27年12月3日(2015.12.3)

【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、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記有利状態に制御するか否かを決定する事前決定手段と、

演出を実行する演出実行手段とを備え、

前記演出実行手段は、リーチ状態になる前の可変表示中に特定演出を実行可能であり、

可変表示パターンとして、前記特定演出を実行した後にリーチ状態になる前の可変表示を行い、その後にリーチ状態となり所定演出を行う第1可変表示パターンと、前記特定演出を実行した後にリーチ状態になる前の可変表示を行わずにリーチ状態となり前記所定演出を行う第2可変表示パターンとがあり、

前記第1可変表示パターンと前記第2可変表示パターンとは実行割合が異なり、

前記所定演出が行われる場合に、前記第1可変表示パターンが行われたか、前記第2可変表示パターンが行われたかによって前記事前決定手段によって前記有利状態に制御すると決定されている期待度が異なる

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、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機に関する。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 0

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 0】

(手段1) 本発明による遊技機は、可変表示を行い、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)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1など)であって、有利状態に制御するか否かを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560においてステップS239の処理を実行する部分)と、演出を実行する演出実行手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100においてステップS566の処理を実行する部分。演出表示装置9に、演出図柄の変動のみならず、キャラクタ画像などを表示させる部分も含む。)とを備え、演出実行手段は、リーチ状態になる前の可変表示中に特定演出(例えば、図46(A),(B)に示す演出)を実行可能であり(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100が、演出表示装置9に図46(A),(B)に示す演出を実行させる)、可変表示パターンとして、特定演出を実行した後にリーチ状態になる前の可変表示を行い、その後にリーチ状態となり所定演出(例えば、スーパーイーチやスーパーイーチの演出)を行う第1可変表示パターン(例えば、図7に示すPB3-3～PB3-6,PB5-3～PB5-6の変動パターンにもとづいて実行される図43(A)～図43(L),図45(A)～図45(G)に示す演出が実行されるパターン)と、特定演出を実行した後にリーチ状態になる前の可変表示を行わずにリーチ状態となり所定演出を行う第2可変表示パターン(例えば、図7に示すPB3-7～PB3-10,PB5-7～PB5-10の変動パターンにもとづいて実行される図43(A)～図43(L),図44(A)～図44(D)に示す演出が実行されるパターン)とがあり、第1可変表示パターンと第2可変表示パターンとは実行割合が異なり、所定演出が行われる場合に、第1可変表示パターンが行われたか、第2可変表示パターンが行われたかによって事前決定手段によって有利状態に制御すると決定されている期待度が異なる(例えば、図11(A)に示す大当たり変動パターン種別決定テーブルにおいて、特定リーチ演出としてスーパーイーチのリーチ演出が行われる第1可変表示パターンの変動パターンの変動種別CA3-4に割り当てられている決定値の数(40個)と、特定リーチ演出としてスーパーイーチのリーチ演出が行われる第2可変表示パターンの変動パターンの変動種別CA3-5に割り当てられている決定値の数(22個)とが異なる。また、図11(C)に示すハズレ変動パターン決定テーブル(通常用)において、特定リーチ演出としてスーパーイーチのリーチ演出が行われる第1可変表示パターンの変動パターンの変動種別CA2-5に割り当てられている決定値の数(10個)と、特定リーチ演出としてスーパーイーチのリーチ演出が行われる第2可変表示パターンの変動パターンの変動種別CA2-6に割り当てられている決定値の数(22個)とが異なる)ことを特徴とする。そのような構成によれば、第1可変表示パターンで所定演出が実行されたのか、または第2可変表示パターンで所定演出が実行されたのかに応じて、所定演出が実行されたことに対する有利状態に制御されることへの期待度が異なるので、遊技者に、特定演出が実行された後にリーチ状態になる前の可変表示が行われたか否かに注目させ、遊技興味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】0011

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0011】

(手段2)手段1において、演出実行手段が、特定リーチ演出の実行中に、少なくともいずれかの可変表示パターンを実行したことと示唆し、一方の可変表示パターンが実行された場合には、他方の可変表示パターンが実行された場合に行われることのない示唆演出(例えば、図47(2)に示す演出)を実行するように構成されていてもよい。そのように構成された場合には、遊技者が、リーチ演出の実行中に、当該リーチ演出の実行前に有利状態に制御されることへの期待度が高い可変表示パターンが実行されたか否かを認識することができるので、落ち着いて遊技に集中させ、遊技興味を向上させることができる。

#### 【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】 0 0 1 3

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【0 0 1 3】

(手段4) 手段1から手段3のうちいずれかにおいて、特定リーチ演出として、第1特定リーチ演出(例えば、スーパーリーチに応じたリーチ演出)と、第1特定リーチ演出とは異なる特定リーチ演出である第2特定リーチ演出(例えば、スーパーリーチに応じたリーチ演出)とが用意され、特定演出を実行した後に第1特定リーチ演出が行われる場合に、第1可変表示パターンおよび第2可変表示パターンのうち一方の可変表示パターンのほうが他方の可変表示パターンよりも事前決定手段によって有利状態に制御すると決定されている期待度が高く、特定演出を実行した後に第2特定リーチ演出が行われる場合に、他方の可変表示パターンのほうが一方の可変表示パターンよりも事前決定手段によって有利状態に制御すると決定されている期待度が高いように構成されてもよい(例えば、図12(B)に示す当り変動パターン決定テーブルにおいて、特定演出Aおよびスーパーリーチを実行し、第1可変表示パターンを実行するPB5-3の変動パターンに割り当てられている決定値の数(649個)は、特定演出Aおよびスーパーリーチを実行し、第2可変表示パターンを実行するPB5-7の変動パターンに割り当てられている決定値の数(149個)よりも多く、特定演出Aおよびスーパーリーチを実行し、第1可変表示パターンを実行するPB5-5の変動パターンに割り当てられている決定値の数(50個)は、特定演出Aおよびスーパーリーチを実行し、第2可変表示パターンを実行するPB5-7の変動パターンに割り当てられている決定値の数(350個)よりも少ないように割り当てられている。従って、図11(A)に示すCA3-4に割り当てられている決定値の数とCA3-5に割り当てられている決定値の数との差を考慮しても、特定演出を実行した後に第1特定リーチ演出としてのスーパーリーチが行われる場合に、第1可変表示パターンが実行されたときの方が第2可変表示パターンが実行されたときよりも大当たりとされることへの期待度が高いように構成されている。また、特定演出を実行した後に第2特定リーチ演出としてのスーパーリーチが行われる場合に、第2可変表示パターンが実行されたときの方が第1可変表示パターンが実行されたときよりも大当たりとされることへの期待度が高いように構成されている)。そのように構成された場合には、実行された特定リーチ演出と可変表示パターンとの組み合わせによって有利状態に制御されることへの期待度が異なるので、遊技者に演出に注目させて遊技興趣を向上させることができる。

【手続補正6】

【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】

(手段5) 手段1から手段4のうちいずれかにおいて、特定演出として、第1特定演出(例えば、図46(A)に示す特定演出A)と、第1特定演出とは異なる特定演出である第2特定演出(例えば、図46(B)に示す特定演出B)とが用意され、第1特定演出を実行した後に特定リーチ演出が行われる場合に、第1可変表示パターンおよび第2可変表示パターンのうち一方の可変表示パターンのほうが他方の可変表示パターンよりも事前決定手段によって有利状態に制御すると決定されている期待度が高く、第2特定演出を実行した後に特定リーチ演出が行われる場合に、他方の可変表示パターンのほうが一方の可変表示パターンよりも事前決定手段によって有利状態に制御すると決定されている期待度が高いように構成されてもよい(例えば、図12(B)に示す当り変動パターン決定テーブルにおいて、特定演出Aおよびスーパーリーチを実行し、第1可変表示パターンを実行するPB5-3の変動パターンに割り当てられている決定値の数(649個)は、特定演出Aおよびスーパーリーチを実行し、第2可変表示パターンを実行するPB5-7の変動パターンに割り当てられている決定値の数(350個)よりも少ないように割り当てられている)。そのように構成された場合には、実行された特定リーチ演出と可変表示パターンとの組み合わせによって有利状態に制御されることへの期待度が異なるので、遊技者に演出に注目させて遊技興趣を向上させることができる。

変動パターンに割り当てられている決定値の数（149個）よりも多く、特定演出Bおよびスーパーーリーチを実行し、第1可変表示パターンを実行するP B 5 - 6の変動パターンに割り当てられている決定値の数（48個）は、特定演出Bおよびスーパーーリーチを実行し、第2可変表示パターンを実行するP B 5 - 10の変動パターンに割り当てられている決定値の数（248個）よりも少ないように割り当てられている。従って、図11(A)に示すC A 3 - 4に割り当てられている決定値の数とC A 3 - 5に割り当てられている決定値の数との差を考慮しても、第1特定演出としての特定演出Aを実行した後に第1特定リーチ演出としてのスーパーーリーチが行われる場合に、第1可変表示パターンが実行されたときの方が第2可変表示パターンが実行されたときよりも大当たりとされることへの期待度が高いように構成されている。また、特定演出としての第2特定演出を実行した後に第1特定リーチ演出としてのスーパーーリーチが行われる場合に、第2可変表示パターンが実行されたときの方が第1可変表示パターンが実行されたときよりも大当たりとされることへの期待度が高いように構成されている）。そのように構成された場合には、実行された特定演出と可変表示パターンとの組み合わせによって有利状態に制御されることへの信頼度が異なるので、遊技者に演出に注目させて遊技興奮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】0016

【補正方法】変更

【補正の内容】

#### 【0016】

（手段7）手段1から手段6のうちいずれかにおいて、演出実行手段が、可変表示が開始されてから可変表示の表示結果が導出表示されるまでの間に、有利状態に制御される可能性があることを報知する予告演出として、特定演出を実行する前に実行し、第1可変表示パターンを実行した後に再度実行可能な通常予告演出（例えば、図43(H)～(J)および図45(D)～(F)に示す演出）、または特定演出を実行する前と第2可変表示パターンを実行した後とのいずれか一方のタイミングで1回のみ実行可能な特別予告演出（例えば、図44(D)、図45(G)に示すように、可動部材34を動作させるとともに、スピーカ27から最大音量で「ピコーン」という音声が出力させる演出）を実行するように構成されていてもよい。そのように構成された場合には、第2可変表示パターンが実行された後に特別予告演出が実行される場合があるので、遊技者に、第2可変表示パターンの実行後にも演出に注目させ、遊技興奮を向上させることができる。

#### 【手続補正8】

【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】

（手段8）手段1から手段7のうちいずれかにおいて、有利状態に制御される可能性があることを報知する予告演出（例えば、図15(A)に示す連続演出）が用意され、演出実行手段が、可変表示が開始されてから可変表示の表示結果が導出表示されるまでの間に予告演出を所定の時間間隔で繰り返し実行し、第1可変表示パターンを実行した後にリーチ状態とせずに開始した演出の実行中に予告演出を所定の時間間隔とは異なる時間間隔で実行する（例えば、演出制御用CPU101がP B 3 - 7, P B 3 - 10, P B 5 - 8, P B 5 - 9の変動パターンコマンドに応じて、図15(A)に示すパターンB 3 - 1～パターンB 3 - 3のいずれか、および第2可変表示パターンを実行した後に、図15(A)に示すパターンA 3 - 1～パターンA 3 - 3のいずれかを実行する。また、演出制御用CPU101がP B 3 - 8, P B 3 - 9, P B 5 - 7, P B 5 - 10の変動パターンコマンドに応じて、図15(A)に示すパターンA 3 - 1～パターンA 3 - 3のいずれか、および第2可変表示パターンを実行した後に、図15(A)に示すパターンB 3 - 1～パターン

B 3 - 3 のいずれかを実行する。) ように構成されていてもよい。そのように構成された場合には、繰り返し実行される予告演出が意外性を有し、遊技者の遊技興趣を向上させることができること。