

【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4月5日(2012.4.5)

【公開番号】特開2010-11967(P2010-11967A)

【公開日】平成22年1月21日(2010.1.21)

【年通号数】公開・登録公報2010-003

【出願番号】特願2008-173643(P2008-173643)

【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2月22日(2012.2.22)

【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】

各々を識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示装置を備え、該可変表示装置に特定表示結果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移行させるとともに、所定条件が成立したときに通常状態であるときに比べて遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行させる遊技機であって、

前記特定遊技状態に移行させるか否かを表示結果の導出表示以前に決定する事前決定手段と、

前記特別遊技状態において前記事前決定手段により前記特定遊技状態に移行させる旨が決定されたときに、移行される前記特定遊技状態が終了したのちに前記特別遊技状態を継続させるか否かを決定する継続決定手段と、

前記事前決定手段および前記継続決定手段の決定結果にもとづいて、前記識別情報の可変表示を実行するとともに表示結果を導出表示する可変表示実行手段とを備え、

前記可変表示実行手段は、

前記特別遊技状態において前記事前決定手段により前記特定遊技状態に移行される旨が決定されたときに、前記識別情報の可変表示において所定のリーチ状態を発生させた後、前記継続決定手段の決定結果を報知するための継続報知演出を実行する継続報知演出実行手段と、

前記継続決定手段の決定結果にもとづいて、前記所定のリーチ状態を構成する識別情報を複数種類の識別情報の中から選択して決定するリーチ識別情報決定手段とを含み、

前記リーチ識別情報決定手段は、

前記継続決定手段が前記特別遊技状態を継続させると決定したときと継続させないと決定したときとで、前記所定のリーチ状態を構成する識別情報を選択する確率を異なさせて決定するとともに、

前記継続決定手段が前記特別遊技状態を継続させると決定したことを条件に、前記所定のリーチ状態を構成する識別情報として特定識別情報を決定する

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】0 0 1 0

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

本発明による遊技機は、各々を識別可能な複数種類の識別情報（例えば、演出図柄）の可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示装置（例えば、演出表示装置9）を備え、該可変表示装置に特定表示結果（例えば、大当たり図柄）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、大当たり遊技状態）に移行させるとともに、所定条件が成立（例えば、15R確変大当たり、7R確変大当たりまたは突然確変大当たりと決定）したときに通常状態であるときに比べて遊技者にとって有利な特別遊技状態（例えば、確変状態）に移行させる遊技機（例えば、パチンコ遊技機、スロット機）であって、特定遊技状態に移行させるか否かを表示結果の導出表示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560におけるステップS61を実行する部分）と、特別遊技状態において事前決定手段により特定遊技状態に移行させる旨が決定されたときに、移行される特定遊技状態が終了したのちに特別遊技状態を継続させるか否かを決定する継続決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS72、S73を実行する部分。具体的には、大当たり種別を、突然確変大当たり、15R確変大当たりまたは7R確変大当たりと決定することで確変状態を継続させると決定するか、突然時短大当たりと決定することで確変状態を終了させると決定する。）と、事前決定手段および継続決定手段の決定結果にもとづいて、識別情報の可変表示を実行するとともに表示結果を導出表示する可変表示実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS519～S522、S840～S858、S872を実行する部分）とを備え、可変表示実行手段は、特別遊技状態において事前決定手段により特定遊技状態に移行される旨が決定されたときに、識別情報の可変表示において所定のリーチ状態を発生させた後、継続決定手段の決定結果を報知するための継続報知演出（例えば、図49～図54に示すバトル演出）を実行する継続報知演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100において、バトルPA5-1～バトルPA5-1の変動パターンに従ってステップS519～S522、S840～S858、S872を実行することによって、演出図柄の変動表示中にバトル演出を実行する部分）と、継続決定手段の決定結果にもとづいて、所定のリーチ状態を構成する識別情報（例えば、左右の演出図柄）を複数種類の識別情報の中から選択して決定するリーチ識別情報決定手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS506Bを実行する部分）とを含み、リーチ識別情報決定手段は、継続決定手段が特別遊技状態を継続させると決定したときと継続させないと決定したときとで、所定のリーチ状態を構成する識別情報を選択する確率を異ならせて決定するとともに（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS506Bにおいて、大当たり種別に応じて図39に示す図柄の振分が異なるいずれかのバトル時リーチ停止図柄決定テーブル168A～168Dを用いてリーチ図柄を決定する。）、継続決定手段が特別遊技状態を継続させると決定したことを条件に、所定のリーチ状態を構成する識別情報として特定識別情報（例えば、バトルに勝利しやすい図柄「7」）を決定する（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS506Bにおいて、図39に示す15R確変大当たり用のバトル時リーチ停止図柄決定テーブル168Aを用いて、高い割合でリーチ図柄として「7」を決定する。）ことを特徴とする。

【手続補正3】

【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】

遊技機は、特別遊技状態において事前決定手段により特定遊技状態に移行させる旨が決定されたときに、特定遊技状態に制御する期間を少なくとも第1期間（例えば、7ラウンド）と該第1期間より長い第2期間（例えば、15ラウンド）のうちから決定する期間決

定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS72, S73を実行する部分。具体的には、大当り種別を、7ラウンド大当りの7R確変大当りと決定したり、15ラウンド大当りの15R確変大当りと決定する。）をさらに備え、リーチ識別情報決定手段は、所定のリーチ状態を構成する識別情報として特定識別情報（例えば、バトルに勝利しやすい図柄「7」）を決定するときに、期間決定手段が特定遊技状態に第2期間制御すると決定している割合が高くなるような確率で、所定のリーチ状態を構成する識別情報を選択して決定する（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS506Bにおいて、図39に示すように、7R確変大当り用のバトル時リーチ停止図柄決定テーブル168Bと比較して、図柄「7」に対する割振が大きい15R確変大当り用のバトル時リーチ停止図柄決定テーブル168Aを用いて、高い割合でリーチ図柄として「7」を決定する。）ように構成されていてもよい。

#### 【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0012

【補正方法】変更

【補正の内容】

#### 【0012】

遊技機は、特別遊技状態において事前決定手段により特定遊技状態に移行させる旨が決定されたときに、特定遊技状態に制御する期間を少なくとも第1期間（例えば、2ラウンド）と該第1期間より長い第2期間（例えば、7ラウンドまたは15ラウンド）のうちから決定する期間決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS72, S73を実行する部分。具体的には、大当り種別を、2ラウンド大当りの突然確変大当りまたは突然時短大当りと決定したり、7ラウンド大当りの7R確変大当りと決定したり、15ラウンド大当りの15R確変大当りと決定する。）をさらに備え、リーチ識別情報決定手段は、所定のリーチ状態を構成する識別情報として特定識別情報以外の識別情報を決定するときに、継続決定手段が特別遊技状態を継続させないと決定している割合と、継続決定手段が特別遊技状態を継続させると決定し、かつ期間決定手段が特定遊技状態に第1期間制御すると決定している割合と、が識別情報の種類（例えば、「7」以外の奇数図柄または偶数図柄）に応じて異なるような確率で、所定のリーチ状態を構成する識別情報を選択して決定する（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS506Bにおいて、図39に示すように、突然確変大当り用のバトル時リーチ停止図柄決定テーブル168Cと比較して、偶数図柄に対する割振が大きい突然時短大当り用のバトル時リーチ停止図柄決定テーブル168Dを用いて、高い割合でリーチ図柄として偶数図柄を決定する。）ように構成されていてもよい。

#### 【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0016

【補正方法】変更

【補正の内容】

#### 【0016】

請求項1に記載された遊技機では、可変表示実行手段が、特別遊技状態において事前決定手段により特定遊技状態に移行される旨が決定されたときに、識別情報の可変表示において所定のリーチ状態を発生させた後、継続決定手段の決定結果を報知するための継続報知演出を実行する継続報知演出実行手段と、継続決定手段の決定結果にもとづいて、所定のリーチ状態を構成する識別情報を複数種類の識別情報の中から選択して決定するリーチ識別情報決定手段とを含み、リーチ識別情報決定手段が、継続決定手段が特別遊技状態を継続させると決定したときと継続させないと決定したときとで、所定のリーチ状態を構成する識別情報を選択する確率を異ならせて決定するとともに、継続決定手段が特別遊技状態を継続させると決定したことを条件に、所定のリーチ状態を構成する識別情報として特定識別情報を決定するように構成されているので、識別情報の可変表示中に継続報知演出

（例えば、バトル演出）を実行可能な遊技機において、継続報知演出の結果だけでなく識別情報の可変表示内容に対しても遊技者に关心を向けさせることができ、遊技に対する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】0017

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0017】

リーチ識別情報決定手段が、所定のリーチ状態を構成する識別情報として特定識別情報を決定するときに、期間決定手段が特定遊技状態に第2期間制御すると決定している割合が高くなるような確率で、所定のリーチ状態を構成する識別情報を選択して決定するように構成されることによって、特定識別情報を用いたリーチ演出が実行され、特別遊技状態を継続させる演出態様（例えば、所定のキャラクタがバトルに勝利する演出態様）で継続報知演出が実行された場合には、特定遊技状態により長い期間制御されるとの期待感を遊技者に与えることができ、遊技に対する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】0018

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0018】

リーチ識別情報決定手段が、所定のリーチ状態を構成する識別情報として特定識別情報以外の識別情報を決定するときに、継続決定手段が特別遊技状態を継続させないと決定している割合と、継続決定手段が特別遊技状態を継続させると決定し、かつ期間決定手段が特定遊技状態に第1期間制御すると決定している割合と、が識別情報の種類に応じて異なるような確率で、所定のリーチ状態を構成する識別情報を選択して決定するように構成されることによって、特定識別情報以外の識別情報を用いたリーチ演出が実行される場合であっても、その識別情報の種類に応じて特別遊技状態が継続されるか否かの期待感を異ならせることができ、遊技に対する興趣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】0019

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0019】

継続報知演出実行手段が、継続決定手段が特別遊技状態を継続させると決定していても、特別遊技状態を継続させないと決定された旨を報知する偽継続報知演出を実行する偽継続報知演出実行手段を含み、偽継続報知演出が実行された後、継続された特別遊技状態に移行してから所定期間後に、該特別遊技状態に継続して移行されていることを報知する報知演出を実行する報知演出実行手段を備えるように構成されることによって、特別遊技状態を継続させない演出態様（例えば、所定のキャラクタがバトルに勝利しない演出態様）で継続報知演出が実行され、特別遊技状態が終了したかのような演出が実行された場合であっても、実は特別遊技状態が継続しているかもしれないとの期待感を遊技者に与えることができ、遊技に対する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】0020

【補正方法】変更

【補正の内容】

## 【0020】

第2の始動領域が、特別遊技状態に移行されているときには、特別遊技状態に移行されていないときと比較して遊技媒体が進入しやすく、特別可変表示実行手段が、第2の始動領域に遊技媒体が進入するとともに第1の始動領域に遊技媒体が進入するときには、第1の特別識別情報の可変表示に優先して、第2の特別識別情報の可変表示を実行し、事前決定手段により特定遊技状態に移行させる旨が決定されたときに、特定遊技状態に制御する期間を少なくとも第1期間と該第1期間より長い第2期間のうちから決定するとともに、第2の始動領域に遊技媒体が進入したときには、第1の始動領域に遊技媒体が進入したときと比較して少ない割合で、特定遊技状態に第1期間制御する旨を決定する期間決定手段をさらに備えるように構成されることによって、特別遊技状態に制御されているときに必要以上に特定遊技状態に第1期間制御する割合が高くなることを防止することができ、遊技に対する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】0021

【補正方法】変更

【補正の内容】

## 【0021】

事前決定手段によって特定遊技状態に移行させない旨の決定がなされたことにもとづいて、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、事前決定手段の決定結果またはリーチ決定手段による決定結果の少なくとも一方に基づいて、識別情報の可変表示パターンが属する可変表示パターン種別を複数種類のうち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うちから識別情報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、可変表示実行手段が、可変表示パターン決定手段の決定結果に対応して、少なくとも識別情報の可変表示を含む演出を実行するように構成されることによって、可変表示パターン決定の設計変更を容易化することができ、プログラム容量の増加を招くことなく、リーチ状態とならない場合においても多様な演出を実行して遊技の興趣を向上させることができる。