

【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7月12日 (2012.7.12)

【公開番号】特開2010-94316(P2010-94316A)

【公開日】平成22年4月30日 (2010.4.30)

【年通号数】公開・登録公報2010-017

【出願番号】特願2008-268011(P2008-268011)

【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 A

【手続補正書】

【提出日】平成24年5月30日 (2012.5.30)

【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】

遊技球を遊技領域に打込んで遊技を行なうことが可能であり、当該遊技領域に設けられた始動領域に遊技球が入賞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の変動表示を行ない表示結果を導出表示する複数の変動表示領域を有する変動表示手段を備え、該変動表示手段に特定表示結果が導出表示されたときに通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御し、予め定められた特別状態発生条件が成立したときに前記特定遊技状態と異なる遊技者に有利な特別状態を付与する特別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、および、前記特別遊技状態に制御するか否かを、前記識別情報の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、

該事前決定手段による決定に基づいて、予め定められた複数種類の前記識別情報の変動表示パターンの中から 1 つの変動表示パターンを選択する変動表示パターン選択手段と、

該変動表示パターン選択手段が選択した変動表示パターンに基づいて、前記変動表示手段における前記識別情報の変動表示を制御する変動表示制御手段と、

前記特別遊技状態と前記特別遊技状態ではない状態とで共通の演出であり、当該共通の演出を実行することで前記特別遊技状態の可能性を示唆する特別遊技示唆演出状態に制御する特別遊技示唆演出制御手段と、

前記遊技領域に設けられ、遊技者にとって有利な第 1 状態と遊技者にとって不利な第 2 状態とのいずれかの状態に変化可能な可変入賞球装置と、

前記特定遊技状態として、前記可変入賞球装置を所定期間前記第 1 状態に変化させることを所定回数行なうことにより終了し、前記特定遊技状態終了後、前記通常遊技状態または前記特別遊技状態に制御される第 1 遊技状態に制御する第 1 遊技状態制御手段と、

前記特定遊技状態として、前記可変入賞球装置を前記所定期間よりも短い期間および前記所定回数よりも少ない回数の少なくともいずれかで前記第 1 状態に変化させることにより終了し、前記特定遊技状態終了後、前記特別遊技状態に制御される第 2 遊技状態に制御する第 2 遊技状態制御手段と、

前記可変入賞球装置を前記第 2 遊技状態と略同一期間かつ前記第 2 遊技状態と略同一の回数で前記第 1 状態に変化させることにより終了し、終了後の遊技状態として前記第 1 状

態に変化させる以前の遊技状態が継続される第3遊技状態に制御する第3遊技状態制御手段と、

遊技者が操作可能な操作手段とを備え、

前記事前決定手段は、前記識別情報の表示結果が導出表示される以前において、前記第1遊技状態、第2遊技状態、または、第3遊技状態とするか否かを決定し、

前記変動表示パターン選択手段は、前記第2遊技状態または前記第3遊技状態とすることが決定されたときに、前記複数の変動表示領域において前記識別情報が前記特定表示結果の一部を構成しているが少なくとも一部の変動領域領域が変動表示中であるリーチ状態となる演出を行なう変動表示パターンを選択し、

前記特別遊技示唆演出制御手段は、第1の特別遊技示唆演出状態と、第2の特別遊技示唆演出状態とを含む複数の特別遊技示唆演出状態のうちから、特別遊技示唆演出状態を選択して制御可能であり、

前記特別遊技示唆演出制御手段は、

前記第2遊技状態または前記第3遊技状態とすることが決定されたときのリーチ状態となる演出を行なった後、前記操作手段が操作されたことに基づいて前記特別遊技示唆演出制御手段により選択された特別遊技示唆演出状態に制御し、

前記操作手段が操作されなかったときに、前記特別遊技示唆演出制御手段により選択された特別遊技示唆演出状態に関わらず、前記第2の特別遊技示唆演出状態に制御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】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

(1) 遊技球を遊技領域(遊技領域7)に打込んで遊技を行なうことが可能であり、当該遊技領域に設けられた始動領域(始動口14)に遊技球が入賞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(飾り図柄)の変動表示を行ない表示結果を導出表示する複数の変動表示領域を有する変動表示手段(変動表示装置9)を備え、該変動表示手段に特定表示結果(大当り表示結果)が導出表示されたときに通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特定遊技状態(大当り遊技状態)に制御し、予め定められた特別状態発生条件(確変大当り種別に決定)が成立したときに前記特定遊技状態と異なる遊技者に有利な特別状態(確変状態)を付与する特別遊技状態(パチンコ遊技機1)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、および、前記特別遊技状態に制御するか否かを、前記識別情報の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(遊技制御用マイクロコンピュータ560、図20のS54、S59)と、

該事前決定手段による決定に基づいて、予め定められた複数種類の前記識別情報の変動表示パターンの中から1つの変動表示パターンを選択する変動表示パターン選択手段(遊技制御用マイクロコンピュータ560、図21のS101~S105)と、

該変動表示パターン選択手段が選択した変動表示パターンに基づいて、前記変動表示手段における前記識別情報の変動表示を制御する変動表示制御手段(演出制御用マイクロコンピュータ100、図32のS518および図36のS841~S846)と、

前記特別遊技状態と前記特別遊技状態ではない状態とで共通の演出(潜伏演出モードの背景画像の表示)であり、当該共通の演出を実行することで前記特別遊技状態の可能性を示唆する特別遊技示唆演出状態(高率潜伏演出モードの背景画像の表示、低率潜伏演出モードの背景画像の表示)に制御する特別遊技示唆演出制御手段(図39のS985~S987)と、

前記遊技領域に設けられ、遊技者にとって有利な第1状態と遊技者にとって不利な第2状態とのいずれかの状態に変化可能な可変入賞球装置と、

前記特定遊技状態として、前記可変入賞球装置を所定期間前記第1状態に変化させることを所定回数(15回)行なうことにより終了し、前記特定遊技状態終了後、前記通常遊技状態または前記特別遊技状態に制御される第1遊技状態(15Rの通常大当り、15Rの確変大当り)に制御する第1遊技状態制御手段(図19のS305~S307、図20のS57、S60、図22のS138、図26のS160)と、

前記特定遊技状態として、前記可変入賞球装置を前記所定期間よりも短い期間および前記所定回数よりも少ない回数(2回)の少なくともいずれかで前記第1状態に変化させることにより終了し、前記特定遊技状態終了後、前記特別遊技状態に制御される第2遊技状態(突確大当り)に制御する第2遊技状態制御手段(図19のS305~S307、図20のS57、S60、図22のS138、図26のS160)と、

前記可変入賞球装置を前記第2遊技状態と略同一期間かつ前記第2遊技状態と略同一の回数(2回)で前記第1状態に変化させることにより終了し、終了後の遊技状態として前記第1状態に変化させる以前の遊技状態が継続される第3遊技状態(小当り)に制御する第3遊技状態制御手段(図19のS308~S310、図20のS56、図22のS147)と、

遊技者が操作可能な操作手段(操作ボタン88)とを備え、

前記事前決定手段は、前記識別情報の表示結果が導出表示される以前において、前記第1遊技状態、第2遊技状態、または、第3遊技状態とするか否かを決定し(図20のS59)、

前記変動表示パターン選択手段は、前記第2遊技状態または前記第3遊技状態とすることが決定されたときに、前記複数の変動表示領域において前記識別情報が前記特定表示結果の一部を構成しているが少なくとも一部の変動領域領域が変動表示中であるリーチ状態となる演出を行なう変動表示パターンを選択し(図12の突確大当りの変動パターンおよび図13の小当りの変動パターンにおいては、リーチとなる変動パターンが選択される。)、

前記特別遊技示唆演出制御手段は、第1の特別遊技示唆演出状態(高率潜伏演出モードの背景画像の表示)と、第2の特別遊技示唆演出状態(低率潜伏演出モードの背景画像の表示)とを含む複数の特別遊技示唆演出状態のうちから、特別遊技示唆演出状態を選択して制御可能であり(図16)、

前記特別遊技示唆演出制御手段は、

前記第2遊技状態または前記第3遊技状態とすることが決定されたときのリーチ状態となる演出を行なった後、前記操作手段が操作されたことに基づいて前記特別遊技示唆演出制御手段により選択された特別遊技示唆演出状態に制御し(ボタン操作要求画像表示時において、操作有効期間中に操作ボタン88が操作されたときには、図37のS8435~S8437、図39のS985~S987により、高率潜伏決定フラグがセットされているときには大当り終了時において、背景画像を高率潜伏演出モードの背景画像にする演出が行なわれ、低率潜伏決定フラグがセットされているときには大当り終了時において、背景画像を低率潜伏演出モードの背景画像にする演出が行なわれる。)、

前記操作手段が操作されなかったときに、前記特別遊技示唆演出制御手段により選択された特別遊技示唆演出状態に関わらず、前記第2の特別遊技示唆演出状態に制御する(ボタン操作要求画像表示時において、操作有効期間中に操作ボタン88が操作されなかったときには、図37のS8441、S8442により、高率潜伏決定フラグがセットされているときであっても、高率潜伏決定フラグがリセットされて、低率潜伏決定フラグがセットされるので、大当り終了時において、図39のS988により背景画像を低率潜伏演出モードの背景画像にする演出が行なわれる。))。

【手続補正3】

【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】

【 0 0 1 0 】

このような構成によれば、第2遊技状態または第3遊技状態の終了後に、特別遊技状態と特別遊技状態ではない状態とで共通の演出を実行することで特別遊技状態の可能性を示唆する特別遊技示唆演出が行なわれる。特別遊技示唆演出は、第1の特別遊技示唆演出状態と第2の特別遊技示唆演出状態を含む複数の特別遊技示唆演出状態のうちから選択されて制御可能である。そして、第2遊技状態または第3遊技状態とすることが決定されたときのリーチ状態となる演出を行なった後、操作手段が操作されたことに基づいて特別遊技示唆演出制御手段により選択された特別遊技示唆演出状態に制御される。これにより、リーチとなる演出が行なわれた後に表示結果が特定表示結果とならなかった場合において、特別遊技示唆演出制御手段により選択された特別遊技示唆演出状態に制御されることに基づいて、リーチの演出により高められてきた遊技者の期待感を持続させることが可能となり、遊技意欲が増して遊技の興趣を向上させることができる。さらに、操作手段が操作されなかったときは、前述のように選択された特別遊技示唆演出状態に関わらず、第2の特別遊技示唆演出状態に制御される。このため、遊技者を操作手段の操作に積極的に参加させることが可能となり、遊技者の遊技への参加意欲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 】 0 0 1 1

【 補正方法 】 削除

【 補正の内容 】

【 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 2

【 補正方法 】 削除

【 補正の内容 】

【 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 3

【 補正方法 】 削除

【 補正の内容 】

【 手続補正 7 】

【 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 】 削除

【 補正の内容 】

【 手続補正 8 】

【 補正対象書類名 】 明細書

【 補正対象項目名 】 0 0 1 5

【 補正方法 】 削除

【 補正の内容 】

【 手続補正 9 】

【 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 】 削除

【 補正の内容 】

【 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 7

【 補正方法 】 削除

【 補正の内容 】

【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】削除

【補正の内容】

【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】削除

【補正の内容】

【手続補正 1 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 2 0

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 1 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 4 6 3

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 4 6 3】

(1 3) 前記変動表示パターン選択手段は、前記第 2 遊技状態または前記第 3 遊技状態とすることが決定されたときに、変動表示パターンとして、前記識別情報の変動表示が開始されてから表示結果が導出表示されるまでに一旦非特定表示結果となる特殊表示結果（擬似連チャンス目等の仮停止図柄）を仮停止させた後に、すべての変動表示領域において変動表示を再度実行する再変動を 1 回または複数回実行する再変動表示を行なう再変動表示パターン（擬似連の演出を含む変動パターン）を選択し（図 2 1 の S 1 0 1 ~ S 1 0 5 ）、

前記再変動表示パターンは、表示結果の導出表示前の仮停止をするときに、前記複数の変動表示領域において仮停止された前記識別情報が前記特定表示結果の一部を構成しているが少なくとも一部の変動領域領域が変動表示中であるリーチ状態とするリーチ演出を行なった後、前記特定表示結果とならない表示結果を仮停止し、当該仮停止後の再変動表示を行なう特別再変動表示パターンを含み（図 3 5 ）、

前記変動表示制御手段は、前記特別再変動表示パターンに基づいて変動表示を実行するときに、前記リーチ演出が行なわれた仮停止後の再変動表示において、前記特別遊技示唆演出状態に移行することを示す移行演出（潜伏移行演出）を行なう（図 3 5 ）。

このような構成によれば、変動表示において、表示結果の導出表示前の仮停止をするときにリーチ状態とするリーチ演出が行なわれた後の特定表示結果とならない表示結果の仮停止後の再変動表示において、特別遊技示唆演出状態に移行することを示す移行演出が行なわれることにより、表示結果の導出表示をする前の仮停止の際に、遊技者の期待感を高めることができる等、再変動表示に関する演出の面白みを向上させることができ、再変動表示における遊技の興趣を向上させることができる。

(1 4) 前記特別遊技示唆演出制御手段は、複数種類設けられた前記特別遊技示唆演出状態（低率潜伏演出モード、高率潜伏演出モード）のうちから、前記再変動表示パターンにおいてリーチ演出が行なわれるまでの仮停止の回数（擬似連回数）により異なる割合で、特別遊技示唆演出状態を選択して制御する（図 1 6 において（ A ）の突確時潜伏演出モード決定テーブルと（ B ）の小当たり時潜伏演出モード決定テーブルとにおいて、擬似連回数に応じて、低率潜伏演出モードと高率潜伏演出モードとの選択割合が異なる。）。

このような構成によれば、複数種類設けられた特別遊技示唆演出状態のうちから、再変動表示パターンにおいてリーチ演出が行なわれるまでの仮停止の回数により異なる割合で

、特別遊技示唆演出状態が選択されて制御されるので、複数種類の特別遊技示唆演出状態の選択される割合が仮停止の回数により異なることとなる。これにより、リーチ演出が行なわれた後の仮停止において特定表示結果が表示されなくても、リーチ演出が行なわれるまでの仮停止の回数に基づいて、複数種類の特別遊技示唆演出状態が選択される割合が異なるので、選択される特別遊技示唆演出状態の種類に応じて再変動表示における遊技者の期待感を高めることができる。

(1 5) 前記変動表示パターン選択手段は、

前記変動表示の態様に基づいて分類された複数種類の変動表示パターン種別 (図 1 1 ~ 図 1 3 の変動パターン種別) のうちいずれの変動表示パターン種別に属する変動表示パターン (図 1 1 ~ 図 1 3 の変動パターン) を実行するかを決定する変動表示パターン種別決定手段 (図 2 1 の S 1 0 1 , S 1 0 2) と、

該変動表示パターン種別決定手段により決定された変動表示パターン種別に属する変動表示パターンのうちから実行する変動表示パターンを決定する変動パターン決定手段 (図 2 1 の S 1 0 4 , S 1 0 5) とを含む。

このような構成によれば、選択する変動表示パターンを決定するための手段が、変動表示パターン種別を決定する手段と、決定された変動表示演出種別に属する変動表示パターンのうちから実行する変動表示パターンを決定する手段とに分けられている。これにより、変動表示パターン種別を決定する手段により決定可能な変動表示パターン種別の数と、変動表示パターンを決定する手段により決定可能な変動表示パターン数との組合せにより、多種類の変動表示パターンを設定して選択的に用いることができるようになる。また、変動表示パターン種別を決定する手段における種別決定の割合を変更するだけで、各変動表示パターン種別に属する各変動表示パターンを選択する割合を変更しなくても、変動表示パターン種別ごとの変動表示パターンの出現割合を変更することができるようになる。これにより、変動表示パターンに関し、実行可能とする変動表示パターン数の変更設定、および、変動表示パターンの出現割合の変更設定が容易になる。したがって、遊技機の開発段階において、変動表示について、実行可能な変動表示パターン数の設定、および、変動表示パターンの出現率の設定をする際に生じる設定の制限を緩和することができ、これにより、遊技機の開発段階における設計の簡素化を図ることができる。そして、このように設計を簡素化することにより、遊技機の開発に関し、開発期間を短期化し、開発効率を向上させることができる。

(1 6) 遊技の進行を制御し、前記変動表示手段を制御するためのコマンド (演出制御コマンド) を送信する遊技制御用マイクロコンピュータ (遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0) と、

該遊技制御用マイクロコンピュータからの前記コマンドに基づいて前記変動表示手段を含む演出装置の制御を行なう演出制御用マイクロコンピュータ (演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0) とをさらに備え、

該演出制御用マイクロコンピュータは、

前記変動表示制御手段と、

前記特別遊技示唆演出制御手段とを含み (図 3 2 の S 5 1 8 および図 3 6 の S 8 4 1 ~ S 8 4 6 と、図 3 9 の S 9 8 5 ~ S 9 8 7 とは、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 により実行される。) 、

前記特別遊技示唆演出制御手段は、複数種類設けられた前記特別遊技示唆演出状態 (低率潜伏演出モード、高率潜伏演出モード) のうちから、前記第 2 遊技状態とすることが決定されたときと、前記第 3 遊技状態とすることが決定されたときとで異なる割合で、特別遊技示唆演出状態を選択して制御する (図 1 6 において (A) の突確時潜伏演出モード決定テーブルと (B) の小当たり時潜伏演出モード決定テーブルとで、低率潜伏演出モードと高率潜伏演出モードとの選択割合が異なる。) 。

このような構成によれば、複数種類設けられた特別遊技示唆演出状態のうちから、第 2 遊技状態とすることが決定されたときと、第 3 遊技状態とすることが決定されたときとで異なる割合で、特別遊技示唆演出状態が選択されて制御されるので、特別遊技示唆演出状

態のバリエーションを豊富化することができる。このような特別遊技示唆演出状態の選択および実行は、遊技制御用マイクロコンピュータ側ではなく、演出制御用マイクロコンピュータ側においてなされるので、遊技制御用マイクロコンピュータの処理負担を増加させることなく、特別遊技示唆演出状態のバリエーションを豊富化することができる。

(1 7) 前記変動表示制御手段は、前記操作手段が操作されたことに基づいて、移行先の前記特別遊技示唆演出状態を報知する移行演出 (図 1 8 の (I 3) , (I 4) 、図 3 6 の S 8 4 3 4 ~ S 8 4 3 7) に加えて、前記特定遊技状態に移行することを報知する移行演出 (図 4 0 の (I 5)) を行なう (図 4 0 、図 4 1) 。

このような構成によれば、操作手段が操作されたことに基づいて、移行先の特別遊技示唆演出状態を報知する移行演出に加えて、特定遊技状態に移行することを報知する移行演出が行なわれるので、移行演出のバリエーションを豊富化することができ、演出の面白みに基づいて遊技の興趣を向上させることができる。

(1 8) なお、今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなく特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。