

【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11月19日 (2015.11.19)

【公開番号】特開2013-184007(P2013-184007A)

【公開日】平成25年9月19日 (2013.9.19)

【年通号数】公開・登録公報2013-051

【出願番号】特願2012-53694(P2012-53694)

【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10月2日 (2015.10.2)

【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】

可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示手段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有利状態に制御する遊技機であって、

前記有利状態に制御するか否かを決定する決定手段と、

前記決定手段の決定結果に基づいて、所定の演出を繰返し行う繰返演出を含む可変表示
の実行を制御する可変表示制御手段と、

を備え、

前記可変表示制御手段は、可変表示態様としてリーチ演出を実行する場合、リーチ状態
となった後のタイミングにおいて所定の演出を繰返すことが可能である一方で、可変表示
態様として前記リーチ演出を実行しない場合、リーチ状態となった後のタイミングにおい
て所定の演出を繰返さない、

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、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】0 0 0 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 2】

遊技機として、遊技球などの遊技媒体を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域
に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技媒体が入賞すると、所定個の賞球といった
景品遊技媒体が遊技者に払い出されるものがある。さらに、所定の入賞領域に遊技媒体が
入賞する（始動条件が成立する）と識別情報を可変表示（「変動」ともいう）可能な可変

表示装置が設けられ、可変表示装置において識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果（大当り図柄）となった場合に遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能になるように構成されたものがある。

【手続補正 4】

【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】

しかしながら、特許文献1に記載の遊技機では、識別情報の変動表示が開始されてから表示結果が導出されるまでに可変表示状態がリーチ状態となった後に、所定の演出が繰り返されることで遊技者の有利状態に対する期待感が向上したにも関わらず、その後リーチ状態にならず、リーチ演出も実行されずに非特定表示結果が導出表示されると遊技者が落胆しまうという問題があった。

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

この発明は、上記実状に鑑みてなされたものであり、有利状態に対する遊技者の期待感を向上させた後に遊技者を落胆させることを防止できる遊技機を提供す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】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

（1）上記目的を達成するため、本願に係る遊技機は、可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示手段（例えば画像表示装置5など）に特定表示結果（例えば大当り組合せの確定飾り図柄など）が導出表示されたときに、遊技者にとって有利な有利状態（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、前記有利状態に制御するか否かを決定する決定手段（例えばステップS110の特別図柄通常処理を実行するCPU103など）と、前記決定手段の決定結果に基づいて、所定の演出を繰返し行う繰返演出を含む可変表示の実行を制御する可変表示制御手段と（例えば、ステップS162の処理を実行する演出制御用CPU120など）、を備え、前記可変表示制御手段は、可変表示態様としてリーチ演出を実行する場合、リーチ状態となった後のタイミングにおいて所定の演出を繰返すことが可能である一方で（例えば、リーチハズレパターン又は当り変動パターンに対して、タイミングB又はタイミングCに対応した決定値が再変動タイミング決定テーブル145A又は145Bに割り当てられている部分）、可変表示態様として前記リーチ演出を実行しない場合、リーチ状態となった後のタイミングにおいて所定の演出を繰返さない（例えば、再変動タイミング決定テーブル145A及び145Bの非リーチハズレパターンに対して、タイミングB、及びタイミングCに対応した決定値が割り当てられていない部分）、ことを特徴とする。

このような構成によれば、可変表示態様としてリーチ演出を実行しない場合、リーチ状態となった後のタイミングにおいて所定の演出を繰返さないため、リーチ状態となることで有利状態に対する遊技者の期待感を向上させた後に、可変表示態様としてリーチ演出を実行しないことで遊技者を落胆させることを防止できる。

【手続補正 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

(2) 上記(1)の遊技機において、前記決定手段の決定結果に基づいて、可変表示態様としてリーチ演出を実行するか否かと、前記繰返演出を実行するか否かと、を決定する可変表示決定手段と、前記可変表示決定手段によって前記繰返演出を実行すると決定された場合、所定の演出を繰返すタイミングを複数種類のいずれかに決定するタイミング決定手段と、をさらに備え、前記タイミング決定手段は、所定の演出を繰返すタイミングとして、リーチ状態となる前のタイミングを決定可能であり(例えば、タイミングAに対応した決定値が再変動タイミング決定テーブル145A又は145Bに割り当てられている部分)、前記決定手段が前記有利状態に制御すると決定する場合に、前記複数種類のタイミングの中で遅いタイミングほど、所定の演出を繰返すタイミングとして高い割合で決定する(例えば、ハズレ変動パターンに対してタイミングNに対応した決定値よりもタイミングAに対応した決定値の方が多く再変動タイミング決定テーブル145A及び145Bに割り当てられている部分、並びに当り変動パターンに対してタイミングAに対応した決定値よりもタイミングNに対応した決定値の方が多く、タイミングNに対応した決定値よりもタイミングBに対応した決定値の方が多く、かつタイミングBに対応した決定値よりもタイミングCに対応した決定値の方が多く再変動タイミング決定テーブル145A及び145Bに割り当てられている部分)、ようにしてもよい。

このような構成によれば、所定の演出を繰返すタイミングが遅くなるほど、有利状態に対する期待感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】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

(3) 上記(1)または(2)の遊技機において、前記決定手段による決定結果にもとづいて、複数種類のリーチ演出のいずれかを実行して前記表示結果を導出表示するかを決定するリーチ決定手段と、前記可変表示においてリーチ状態とした後、前記表示結果の導出にあたって、前記リーチ決定手段に決定されたリーチ演出を実行して該表示結果を導出表示するリーチ制御を行うリーチ制御手段と、を備え、前記リーチ決定手段は、前記表示結果の導出にあたって、前記複数種類のリーチ演出のうちの第1リーチ演出が実行されて表示結果が導出表示されるときよりも、第2リーチ演出が実行されて表示結果が導出表示されるときの方が、前記特定表示結果が導出される割合が高くなるように前記リーチ演出を決定し、前記リーチ制御手段は、前記可変表示において前記リーチ状態とされた後、前記第1リーチ演出が実行されると判明させ、該時点から第1リーチ演出が実行されて表示結果が導出表示されるまでの間に、再度可変表示を開始し直して改めて前記リーチ状態とする再可変表示制御手段と、前記再可変表示制御手段により再度可変表示を開始し直して改めて前記リーチ状態とされた後に、前記第2リーチ演出を実行して表示結果を導出表示する再可変表示時リーチ制御手段と、を含む、ようにしてもよい。

このような構成によれば、可変表示においてリーチ状態となった後に、再度可変表示が開始し直されるため、可変表示に意外性を与えることができる。また、表示結果が特定表示結果になる可能性(大当たり期待度)が低い第1リーチ演出が開始された場合でも、その後再度可変表示が開始し直されて、大当たり期待度が高い第2リーチ演出に発展する可能性があるため、可変表示に遊技者をより注目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】 0 0 1 0

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 1 0 】

(4) 上記 (1) ~ (3) のいずれかの遊技機において、前記リーチ制御手段は、演出態様を段階的に発展させるステップアップ演出を実行可能であり、再度可変表示が開始し直される毎に、前記ステップアップ演出における演出態様を発展させる、ようにしてもよい。

このような構成によれば、再度可変表示が開始し直される程、ステップアップ演出における演出態様が発展するため、遊技の興趣を向上させることができる。

【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 1

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 1 1 】

(5) 上記 (1) ~ (4) のいずれかの遊技機において、前記決定手段による決定結果と前記リーチ決定手段による決定結果とに基づいて、前記複数種類のリーチ演出のうち、リーチ選択演出にて選択可能なリーチ演出の組合せを複数種類のいずれかに決定する組合せ決定手段をさらに備え、前記リーチ制御手段は、前記可変表示において前記リーチ状態とされたときに、前記組合せ決定手段による決定結果に基づいて、前記リーチ選択演出を実行可能であり、該リーチ選択演出にて選択された前記リーチ演出を開始した後、前記組合せ決定手段による決定結果に応じて異なる割合で再度可変表示が開始し直される、ようにしてもよい。

このような構成によれば、リーチ選択演出にて選択可能なリーチ演出の組合せに応じて、選択されたリーチ演出の開始後に再度可変表示が開始し直される割合が異なってくるため、可変表示に意外性を与えて、遊技の興趣が向上させることができる。

【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 2

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 1 2 】

(6) 上記 (1) ~ (5) のいずれかの遊技機において、前記リーチ制御手段は、前記可変表示において前記リーチ状態とされた後に、前記第 1 リーチ演出を開始した場合、前記第 2 リーチ演出を開始した場合よりも高い割合で再度可変表示が開始し直される、ようにしてもよい。

このような構成によれば、大当たり期待度が低い第 1 リーチ演出が開始された場合でも、再度可変表示が開始し直される可能性があるため、遊技の興趣が低下することを防止することができる。

【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 3

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 1 3 】

(7) 上記 (1) ~ (6) のいずれかの遊技機において、前記可変表示において前記リーチ状態とされる前、または、前記リーチ状態とされた後に、前記表示結果が前記特定表示結果となる可能性を予告する予告演出を実行する予告演出実行手段と、前記予告演出実行手段が前記予告演出を実行するときに当該予告演出の演出態様を、通常演出態様とするか

、該通常演出態様とは異なる特定のデザインを使用した特殊演出態様とするかを決定する予告演出態様決定手段と、をさらに備え、前記予告演出態様決定手段は、前記決定手段により前記有利状態に制御すると決定されたか否かに応じて、前記リーチ状態となる前における前記予告演出の演出態様を前記特殊演出態様とするか、前記リーチ状態となった以後における前記予告演出の演出態様を前記特殊演出態様とするかを決定する、ようにしてもよい。

このような構成によれば、特定のデザインを用いた演出が実行されたときの遊技の進行状況に応じて特定表示結果となる割合を異ならせることができ、遊技者の期待感に抑揚をつけることができ、遊技の興趣が向上する。

【手続補正 13】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0014

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0014】

(8) 上記(1)～(7)のいずれかの遊技機において、前記リーチ制御手段は、前記決定手段の決定結果に基づいて、再度可変表示が開始し直されたときに、所定の予告演出を所定回数繰り返し実行する予告演出実行手段を備え、前記予告演出実行手段は、前記予告演出を繰り返すときには、所定の特殊演出を実行してから、前記予告演出を開始し直し、再度可変表示が開始し直されたときに、前記予告演出とは異なる特別予告演出を1回のみ実行する特別予告演出実行手段をさらに備える、ようにしてもよい。

このような構成によれば、演出が煩わしくなることを防止して、遊技の興趣の低下を防止しつつ複数種類の演出を実行できる。

【手続補正 14】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0015

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0015】

(9) 上記(1)～(8)のいずれかの遊技機において、前記可変表示手段は、前記複数種類の識別情報を複数の変動表示部において可変表示させ、該複数の変動表示部のうちの先停止変動表示部における可変表示を停止させた後に該先停止変動表示部とは異なる後停止変動表示部における可変表示を停止させ、前記リーチ制御手段は、前記複数の変動表示部の各々における可変表示の停止前に、該各変動表示部に停止されることとなる識別情報を予告する識別情報予告手段を備え、前記識別情報予告手段は、再度可変表示が開始し直されるときに、前記先停止変動表示部に一旦停止されることとなる識別情報を予告するとともに、再度可変表示が開始し直されるときに前記先停止変動表示部に一旦停止されることとなる識別情報を予告する確率が、前記有利状態に制御する旨が決定されず且つ再度可変表示が開始し直されないときに前記先停止変動表示部に停止されることとなる識別情報を予告する確率よりも高くなるように、前記先停止変動表示部に停止されることとなる識別情報として前記リーチ状態とならない識別情報を予告する非リーチ状態予告手段を含む、ようにしてもよい。

このような構成によれば、識別情報予告手段によりリーチ状態とならない識別情報が予告されても、この予告が行われた時点では、再度可変表示が開始し直されることを遊技者が十分に期待できるので、遊技者の期待感を減退させることがない。しかも、再度可変表示が開始し直されないときにリーチ状態とならない識別情報が予告される確率は、有利状態に制御する旨が決定され且つ再度可変表示が開始し直されないときにリーチ状態とならない識別情報が予告される確率よりも高いので、リーチ状態とならない識別情報の予告は、遊技者にむしろ再度可変表示が開始し直されることを期待させることになり、遊技の興趣を向上させることができる。