【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19年6月28日(2007.6.28)

【公開番号】特開2006-75559(P2006-75559A)
【公開日】平成18年3月23日(2006.3.23)
【年通号数】公開・登録公報2006-012
【出願番号】特願2004-297795(P2004-297795)
【国際特許分類】
Ａ６３Ｆ　7/02　(2006.01)
【ＦＩ】
Ａ６３Ｆ　7/02　３２０

【手続補正書】
【提出日】平成19年5月15日(2007.5.15)
【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】
機全体を制御する主制御装置と、各種の図柄を独立して変動および停止表示して図柄変動ゲームを表示可能な複数の表示領域を有する図柄表示手段と、前記主制御装置からの制御信号に基づいて前記図柄表示手段を制御する表示制御装置とを備え、前記複数の表示領域の内の１つの表示領域を変動表示させた状態で他の表示領域に停止表示される図柄の組合わせにより所定のリーチを発生し、該リーチの結果として各表示領域に最終的に停止表示された図柄の組合わせに応じて遊技者に有利な大当りを発生させるよう構成された遊技機において、
前記各種の図柄は、共通する特徴事項を有するもの毎にグループ化され、
前記主制御装置は、
大当り判定用乱数群から取得される乱数値に基づいて大当りを発生させるか否かを判定する大当り判定手段と、
変動パターン振分用乱数群から取得される乱数値に基づいて、前記複数の表示領域の内の１つの表示領域を変動表示させた状態で前記リーチを発生しない図柄の組合わせが表示された場合に全ての表示領域の図柄を変動させて再変動演出を行なう変動パターン、および再変動演出を行なうことなく各表示領域に最終的な図柄を停止表示する変動パターンから、前記図柄変動ゲームの変動パターンを選択決定する変動パターン決定手段と、
前記大当り判定手段の判定結果が肯定の場合には、前記大当りを発生させる図柄の組合わせとなるよう各表示領域の最終停止図柄を決定し、大当り判定手段の判定結果が否定の場合には、大当りを発生しない図柄の組合わせとなるよう各表示領域の最終停止図柄を決定する図柄決定手段と、
前記変動パターン決定手段が決定した変動パターンを変動パターン指定信号として出力すると共に、前記図柄決定手段が決定した各停止図柄を停止図柄指定信号として出力する信号出力手段とを備え、
前記表示制御装置は、
前記信号出力手段から出力された前記停止図柄指定信号および変動パターン指定信号が入力される信号入力手段と、
前記信号入力手段への各種信号の入力により前記図柄表示手段で行なわせる図柄変動ゲームを制御する図柄変動ゲーム制御手段と、

前記信号入力手段に入力された変動パターン指定信号により指定される変動パターンが再変動演出を行なう変動パターンである場合に、再変動演出が行なわれる契機として前記表示領域に一旦停止表示させる仮停止図柄を決定し、該仮停止図柄を決定するに際して前記図柄決定手段が決定した最終停止図柄が同じグループに属する図柄の場合には、該最終停止図柄と同じグループに属する図柄を仮停止図柄として決定し得る仮停止図柄決定手段とを備え、

前記再変動演出を行なう変動パターンは、前記仮停止図柄決定手段により決定される仮停止図柄が同じグループに属する図柄の組合わせとなる変動パターンと、該仮停止図柄決定手段により決定される仮停止図柄が同じグループに属さない図柄の組合わせとなる変動パターンとが設けられており、仮停止図柄が同じグループに属さない図柄の組合わせとなる変動パターンに比べて、仮停止図柄が同じグループに属する図柄の組合わせとなる変動パターンの方が、再変動演出の結果として前記大当りが発生する確率が高くなるよう乱数値が割り当てられ、

前記仮停止図柄決定手段は、

前記仮停止図柄が同じグループに属する組合わせで行なわれる再変動演出の結果として大当りを発生する変動パターンを前記変動パターン決定手段が選択決定した場合には、前記最終停止図柄が属する図柄のグループおよび仮停止図柄が属する図柄のグループが一致する仮停止図柄決定パターンと、最終停止図柄が属する図柄のグループおよび仮停止図柄が属する図柄のグループが一致しない仮停止図柄決定パターンとの内から仮停止図柄決定パターンを選択して仮停止図柄を決定するよう構成される

ことを特徴とする遊技機。

【請求項２】

機全体を制御する主制御装置と、各種の図柄を独立して変動および停止表示して図柄変動ゲームを表示可能な複数の表示領域を有する図柄表示手段と、前記主制御装置からの制御信号に基づいて前記図柄表示手段を制御する表示制御装置とを備え、前記複数の表示領域の内の１つの表示領域を変動表示させた状態で他の表示領域に停止表示される図柄の組合わせにより所定のリーチを発生し、該リーチの結果として各表示領域に最終的に停止表示された図柄の組合わせに応じて遊技者に有利な大当りを発生させるよう構成された遊技機において、

前記各種の図柄は、共通する特徴事項を有するもの毎にグループ化され、

前記主制御装置は、

大当り判定用乱数群から取得される乱数値に基づいて大当りを発生させるか否かを判定する大当り判定手段と、

変動パターン振分用乱数群から取得される乱数値に基づいて、前記複数の表示領域の内の１つの表示領域を変動表示させた状態で前記リーチを発生しない図柄の組合わせが表示された場合に全ての表示領域の図柄を変動させて再変動演出を行なう変動パターン、および再変動演出を行なうことなく各表示領域に最終的な図柄を停止表示する変動パターンから、前記図柄変動ゲームの変動パターンを選択決定する変動パターン決定手段と、

前記大当り判定手段の判定結果が肯定の場合には、前記大当りを発生させる図柄の組合わせとなるよう各表示領域の最終停止図柄を決定し、大当り判定手段の判定結果が否定の場合には、大当りを発生しない図柄の組合わせとなるよう各表示領域の最終停止図柄を決定する図柄決定手段と、

前記変動パターン決定手段が決定した変動パターンを変動パターン指定信号として出力すると共に、前記図柄決定手段が決定した各停止図柄を停止図柄指定信号として出力する信号出力手段とを備え、

前記表示制御装置は、

前記信号出力手段から出力された前記停止図柄指定信号および変動パターン指定信号が入力される信号入力手段と、

前記信号入力手段への各種信号の入力により前記図柄表示手段で行なわせる図柄変動ゲームを制御する図柄変動ゲーム制御手段と、

前記信号入力手段に入力された変動パターン指定信号により指定される変動パターンが再変動演出を行なう変動パターンである場合に、再変動演出が行なわれる契機として前記表示領域に一旦停止表示させる仮停止図柄を決定し、該仮停止図柄を決定するに際して前記図柄決定手段が決定した最終停止図柄が同じグループに属する図柄の場合には、該最終停止図柄と同じグループに属する図柄を仮停止図柄として決定し得る仮停止図柄決定手段とを備え、

前記再変動演出を行なう変動パターンは、前記仮停止図柄決定手段により決定される仮停止図柄が同じグループに属する図柄の組合わせとなる変動パターンと、該仮停止図柄決定手段により決定される仮停止図柄が同じグループに属さない図柄の組合わせとなる変動パターンとが設けられており、仮停止図柄が同じグループに属さない図柄の組合わせとなる変動パターンに比べて、仮停止図柄が同じグループに属する図柄の組合わせとなる変動パターンの方が、再変動演出の結果として前記大当りが発生する確率が高くなるよう乱数値が割り当てられ、

前記仮停止図柄決定手段は、

前記仮停止図柄が同じグループに属する組合わせで行なわれる再変動演出の結果として大当りを発生しない変動パターンを前記変動パターン決定手段が選択決定した場合には、前記図柄決定手段が決定した最終停止図柄と同じグループに属する図柄を仮停止図柄として決定し、前記仮停止図柄が同じグループに属する組合わせで行なわれる再変動演出の結果として大当りを発生する変動パターンを前記変動パターン決定手段が選択決定した場合には、前記最終停止図柄が属する図柄のグループおよび仮停止図柄が属する図柄のグループが一致する仮停止図柄決定パターンと、最終停止図柄が属する図柄のグループおよび仮停止図柄が属する図柄のグループが一致しない仮停止図柄決定パターンとの内から仮停止図柄決定パターンを選択して仮停止図柄を決定するよう構成され、

前記仮停止図柄決定パターンには、前記最終停止図柄が属する図柄のグループおよび仮停止図柄が属する図柄のグループが一致しない仮停止図柄決定パターンに比べて、前記最終停止図柄が属する図柄のグループおよび仮停止図柄が属する図柄のグループが一致する仮停止図柄決定パターンの方が、前記仮停止図柄決定手段により選択される確率が高くなるよう乱数値が割り当てられている

ことを特徴とする遊技機。

【請求項３】

前記変動パターンには、再変動演出において前記リーチを発生する変動パターンと、再変動演出せずに前記リーチを発生する変動パターンとが設けられると共に、

前記再変動演出を行なう変動パターンでは、仮停止図柄が同じグループに属する図柄の組合わせで再変動演出が行なわれる変動パターンと、仮停止図柄が同じグループに属さない図柄の組合わせで再変動演出が行なわれる変動パターンとを比較した場合に、仮停止図柄が同じグループに属する図柄の組合わせで再変動演出が行なわれる変動パターンの方が、再変動演出の結果としてリーチが発生する確率が高くなるよう乱数値が割り当てられており、

前記主制御装置は、前記大当り判定手段の判定結果が否定の場合にリーチを発生させるか否かを判定するリーチ判定手段を備え、該リーチ判定手段の判定結果が肯定の場合には、再変動演出においてリーチを発生する変動パターンおよび再変動演出せずにリーチを発生する変動パターンの内から前記変動パターン決定手段が変動パターンを選択するよう構成される請求項１または２記載の遊技機。

【手続補正２】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】０００１

【補正方法】変更

【補正の内容】

【０００１】

本発明は、図柄表示手段に一旦停止表示された図柄の組合わせを再び変動させる再変動

演出を行ない得るよう構成された遊技機に関するものである。
【手続補正３】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０００４
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０００４】
ところで、前記特許文献１に記載のパチンコ機のように、各表示領域に停止表示された図柄が共通の特徴を有する場合に再変動演出を行なうよう構成すれば、遊技者に再変動演出を行なうタイミングを容易に分からせる利点がある。しかしながら、再変動演出を行なうタイミングを容易に認識できるものの、該再変動演出を行なった結果として各表示領域に停止表示される図柄は事前に認識し得ないため、遊技の興趣を十分に向上させ得るとは云えなかった。
そこで、本発明は、再変動演出を開始させる図柄と、再変動演出の結果として停止表示される図柄とを関連付けることで、遊技の興趣を増大させ得るようにした遊技機を提供することを目的とする。
【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】
前記課題を克服し、所期の目的を達成するために、本願発明に係る遊技機は、
機全体を制御する主制御装置(30)と、各種の図柄を独立して変動および停止表示して図柄変動ゲームを表示可能な複数の表示領域(21,22,23)を有する図柄表示手段(20)と、前記主制御装置(30)からの制御信号に基づいて前記図柄表示手段(20)を制御する表示制御装置(40)とを備え、前記複数の表示領域(21,22,23)の内の１つの表示領域(22)を変動表示させた状態で他の表示領域(21, 23)に停止表示される図柄の組合わせにより所定のリーチを発生し、該リーチの結果として各表示領域(21,22,23)に最終的に停止表示された図柄の組合わせに応じて遊技者に有利な大当りを発生させるよう構成された遊技機において、
前記各種の図柄は、共通する特徴事項を有するもの毎にグループ(BG1,BG2,SG1～SG4)化され、
前記主制御装置(30)は、
大当り判定用乱数群から取得される乱数値に基づいて大当りを発生させるか否かを判定する大当り判定手段(32)と、
変動パターン振分用乱数群から取得される乱数値に基づいて、前記複数の表示領域(21,22,23)の内の１つの表示領域(22)を変動表示させた状態で前記リーチを発生しない図柄の組合わせが表示された場合に全ての表示領域(21,22,23)の図柄を変動させて再変動演出を行なう変動パターン、および再変動演出を行なうことなく各表示領域(21,22,23)に最終的な図柄を停止表示する変動パターンから、前記図柄変動ゲームの変動パターンを選択決定する変動パターン決定手段(34)と、
前記大当り判定手段(32)の判定結果が肯定の場合には、前記大当りを発生させる図柄の組合わせとなるよう各表示領域(21,22,23)の最終停止図柄を決定し、大当り判定手段(32)の判定結果が否定の場合には、大当りを発生しない図柄の組合わせとなるよう各表示領域(21,22,23)の最終停止図柄を決定する図柄決定手段(35)と、
前記変動パターン決定手段(34)が決定した変動パターン(1～8)を変動パターン指定信号として出力すると共に、前記図柄決定手段(35)が決定した各停止図柄を停止図柄指定信号として出力する信号出力手段(36)とを備え、
前記表示制御装置(40)は、
前記信号出力手段(36)から出力された前記停止図柄指定信号および変動パターン指定信

号が入力される信号入力手段(41)と、
前記信号入力手段(41)への各種信号の入力により前記図柄表示手段(20)で行なわせる図柄変動ゲームを制御する図柄変動ゲーム制御手段(42)と、
前記信号入力手段(41)に入力された変動パターン指定信号により指定される変動パターン(1～8)が再変動演出を行なう変動パターン(1,2,4,5,7)である場合に、再変動演出が行なわれる契機として前記各表示領域(21,23)に一旦停止表示させる仮停止図柄を決定し、該仮停止図柄を決定するに際して前記図柄決定手段(35)が決定した最終停止図柄が同じグループ(BG1,BG2,SG1～SG4)に属する図柄の場合には、該最終停止図柄と同じグループ(BG1,BG2,SG1～SG4)に属する図柄を仮停止図柄として決定し得る仮停止図柄決定手段(43)とを備え、
前記再変動演出を行なう変動パターン(1,2,4,5,7)は、前記仮停止図柄決定手段(43)により決定される仮停止図柄が同じグループ(BG1,BG2,SG1～SG4)に属する図柄の組合わせとなる変動パターン(1,4)と、該仮停止図柄決定手段(43)により決定される仮停止図柄が同じグループ(BG1,BG2,SG1～SG4)に属さない図柄の組合わせとなる変動パターン(2,5,7)とが設けられており、仮停止図柄が同じグループ(BG1,BG2,SG1～SG4)に属さない図柄の組合わせとなる変動パターン(2,5,7)に比べて、仮停止図柄が同じグループ(BG1,BG2,SG1～SG4)に属する図柄の組合わせとなる変動パターン(1,4)の方が、再変動演出の結果として前記大当りが発生する確率が高くなるよう乱数値が割り当てられ、
前記仮停止図柄決定手段(43)は、
前記仮停止図柄が同じグループ(BG1,BG2,SG1～SG4)に属する組合わせで行なわれる再変動演出の結果として大当りを発生する変動パターン(1)を前記変動パターン決定手段(34)が選択決定した場合には、前記最終停止図柄が属する図柄のグループ(BG1,BG2,SG1～SG4)および仮停止図柄が属する図柄のグループ(BG1,BG2,SG1～SG4)が一致する仮停止図柄決定パターン(1,4,7,8)と、最終停止図柄が属する図柄のグループ(BG1,BG2,SG1～SG4)および仮停止図柄が属する図柄のグループ(BG1,BG2,SG1～SG4)が一致しない仮停止図柄決定パターン(2,3,5,6)との内から仮停止図柄決定パターン(1～8)を選択して仮停止図柄を決定するよう構成されることを特徴とする。
【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】
前記課題を克服し、所期の目的を達成するために、本願の別の発明に係る遊技機は、
機全体を制御する主制御装置(30)と、各種の図柄を独立して変動および停止表示して図柄変動ゲームを表示可能な複数の表示領域(21,22,23)を有する図柄表示手段(20)と、前記主制御装置(30)からの制御信号に基づいて前記図柄表示手段(20)を制御する表示制御装置(40)とを備え、前記複数の表示領域(21,22,23)の内の１つの表示領域(22)を変動表示させた状態で他の表示領域(21, 23)に停止表示される図柄の組合わせにより所定のリーチを発生し、該リーチの結果として各表示領域(21,22,23)に最終的に停止表示された図柄の組合わせに応じて遊技者に有利な大当りを発生させるよう構成された遊技機において、
前記各種の図柄は、共通する特徴事項を有するもの毎にグループ(BG1,BG2,SG1～SG4)化され、
前記主制御装置(30)は、
大当り判定用乱数群から取得される乱数値に基づいて大当りを発生させるか否かを判定する大当り判定手段(32)と、
変動パターン振分用乱数群から取得される乱数値に基づいて、前記複数の表示領域(21,22,23)の内の１つの表示領域(22)を変動表示させた状態で前記リーチを発生しない図柄の組合わせが表示された場合に全ての表示領域(21,22,23)の図柄を変動させて再変動演出を行なう変動パターン、および再変動演出を行なうことなく各表示領域(21,22,23)に最終的

な図柄を停止表示する変動パターンから、前記図柄変動ゲームの変動パターンを選択決定する変動パターン決定手段(34)と、
前記大当り判定手段(32)の判定結果が肯定の場合には、前記大当りを発生させる図柄の組合わせとなるよう各表示領域(21,22,23)の最終停止図柄を決定し、大当り判定手段(32)の判定結果が否定の場合には、大当りを発生しない図柄の組合わせとなるよう各表示領域(21,22,23)の最終停止図柄を決定する図柄決定手段(35)と、
前記変動パターン決定手段(34)が決定した変動パターン(1～8)を変動パターン指定信号として出力すると共に、前記図柄決定手段(35)が決定した各停止図柄を停止図柄指定信号として出力する信号出力手段(36)とを備え、
前記表示制御装置(40)は、
前記信号出力手段(36)から出力された前記停止図柄指定信号および変動パターン指定信号が入力される信号入力手段(41)と、
前記信号入力手段(41)への各種信号の入力により前記図柄表示手段(20)で行なわせる図柄変動ゲームを制御する図柄変動ゲーム制御手段(42)と、
前記信号入力手段(41)に入力された変動パターン指定信号により指定される変動パターン(1～8)が再変動演出を行なう変動パターン(1,2,4,5,7)である場合に、再変動演出が行なわれる契機として前記表示領域(21,23)に一旦停止表示させる仮停止図柄を決定し、該仮停止図柄を決定するに際して前記図柄決定手段(35)が決定した最終停止図柄が同じグループ(BG1,BG2,SG1～SG4)に属する図柄の場合には、該最終停止図柄と同じグループ(BG1,BG2,SG1～SG4)に属する図柄を仮停止図柄として決定し得る仮停止図柄決定手段(43)とを備え、
前記再変動演出を行なう変動パターン(1,2,4,5,7)は、前記仮停止図柄決定手段(43)により決定される仮停止図柄が同じグループ(BG1,BG2,SG1～SG4)に属する図柄の組合わせとなる変動パターン(1,4)と、該仮停止図柄決定手段(43)により決定される仮停止図柄が同じグループ(BG1,BG2,SG1～SG4)に属さない図柄の組合わせとなる変動パターン(2,5,7)とが設けられており、仮停止図柄が同じグループ(BG1,BG2,SG1～SG4)に属さない図柄の組合わせとなる変動パターン(2,5,7)に比べて、仮停止図柄が同じグループ(BG1,BG2,SG1～SG4)に属する図柄の組合わせとなる変動パターン(1,4)の方が、再変動演出の結果として前記大当りが発生する確率が高くなるよう乱数値が割り当てられ、
前記仮停止図柄決定手段(43)は、
前記仮停止図柄が同じグループ(BG1,BG2,SG1～SG4)に属する組合わせで行なわれる再変動演出の結果として大当りを発生しない変動パターン(4)を前記変動パターン決定手段(34)が選択決定した場合には、前記図柄決定手段(35)が決定した最終停止図柄と同じグループ(BG1,BG2,SG1～SG4)に属する図柄を仮停止図柄として決定し、前記仮停止図柄が同じグループ(BG1,BG2,SG1～SG4)に属する組合わせで行なわれる再変動演出の結果として大当りを発生する変動パターン(1)を前記変動パターン決定手段(34)が選択決定した場合には、前記最終停止図柄が属する図柄のグループ(BG1,BG2,SG1～SG4)および仮停止図柄が属する図柄のグループ(BG1,BG2,SG1～SG4)が一致する仮停止図柄決定パターン(1,4,7,8)と、最終停止図柄が属する図柄のグループ(BG1,BG2,SG1～SG4)および仮停止図柄が属する図柄のグループ(BG1,BG2,SG1～SG4)が一致しない仮停止図柄決定パターン(2,3,5,6)との内から仮停止図柄決定パターン(1～8)を選択して仮停止図柄を決定するよう構成され、
前記仮停止図柄決定パターン(1～8)には、前記最終停止図柄が属する図柄のグループ(BG1,BG2,SG1～SG4)および仮停止図柄が属する図柄のグループ(BG1,BG2,SG1～SG4)が一致しない仮停止図柄決定パターン(2,3,5,6)に比べて、前記最終停止図柄が属する図柄のグループ(BG1,BG2,SG1～SG4)および仮停止図柄が属する図柄のグループ(BG1,BG2,SG1～SG4)が一致する仮停止図柄決定パターン(1,4,7,8)の方が、前記仮停止図柄決定手段(43)により選択される確率が高くなるよう乱数値が割り当てられていることを要旨とする。

【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】
請求項３に係る遊技機は、前記変動パターン(1～8)には、再変動演出において前記リーチを発生する変動パターン(1,2,4,5)と、再変動演出せずに前記リーチを発生する変動パターン(3,6)とが設けられると共に、
前記再変動演出を行なう変動パターン(1,2,4,5)では、仮停止図柄が同じグループ(BG1,BG2,SG1～SG4)に属する図柄の組合わせで再変動演出が行なわれる変動パターン(1,4)と、仮停止図柄が同じグループ(BG1,BG2,SG1～SG4)に属さない図柄の組合わせで再変動演出が行なわれる変動パターン(2,5)とを比較した場合に、仮停止図柄が同じグループ(BG1,BG2,SG1～SG4)に属する図柄の組合わせで再変動演出が行なわれる変動パターン(1,4)の方が、再変動演出の結果としてリーチが発生する確率が高くなるよう乱数値が割り当てられており、
前記主制御装置(30)は、前記大当り判定手段(32)の判定結果が否定の場合にリーチを発生させるか否かを判定するリーチ判定手段(33)を備え、該リーチ判定手段(33)の判定結果が肯定の場合には、再変動演出においてリーチを発生する変動パターン(1,2,4,5)および再変動演出せずにリーチを発生する変動パターン(3,6)の内から前記変動パターン決定手段(34)が変動パターン(1～6)を選択するよう構成されることを要旨とする。
【手続補正７】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０００８
【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】０００９
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０００９】
請求項１および２の遊技機によれば、各表示領域に変動および停止表示される図柄を、共通の特徴事項を有するもの毎にグループ化し、同じグループに属する図柄の組合わせとなる仮停止図柄が表示領域に一旦停止されて再変動演出が行なわれた場合に、再変動演出が行なわれた結果として、該グループに属する図柄の組合わせで各表示領域に停止表示される。このように、再変動演出を開始させる契機となった図柄のグループに属する図柄を、再変動演出の結果として各表示領域に停止表示することで、再変動演出の結果としての停止図柄を遊技者がある程度予測することができ、遊技の興趣を増大することができる。また、再変動演出された場合に各表示領域に停止表示される図柄を限定することで、再変動演出の結果としてリーチ演出や特別遊技が発生し易く見せ得るから、再変動演出に対する遊技者の期待感が向上される。更に、共通の特徴事項を有する図柄の組合わせで非リーチ用の特定表示形態を形成したときに再変動演出を行ない得るから、再変動演出が行なわれるタイミングを遊技者に容易に認識させることができる。また、仮停止図柄が同一グループに属する図柄の組合わせで再変動演出が行なわれた場合は、仮停止図柄が同一グループに属さない図柄の組合わせで再変動演出が行なわれた場合に較べて、再変動演出の結果として大当りの発生確率が高くなるよう制御することで、仮停止図柄が同一グループに属する図柄の組合わせによる再変動演出が遊技者に有利な演出であることを印象付け得る。
【手続補正９】
【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】
また、請求項３に係る遊技機によれば、仮停止図柄が同じグループに属する図柄の組合わせで再変動演出が行なわれた場合は、仮停止図柄が同じグループに属さない図柄の組合わせで再変動演出が行なわれた場合に較べて、再変動演出の結果としてリーチの発生確率が高くなるよう制御することで、同じグループに属する図柄の組合わせによる再変動演出が遊技者に有利な演出であることを印象付け得る。
【手続補正１０】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００１１
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正１１】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００７５
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００７５】
〔変更例〕
なお、遊技機の構成としては、実施例１および２のものに限らず、種々の変更が可能である。例えば、実施例１および２では、前記各表示領域に変動および停止表示可能な「１」～「１０」の図柄を用いたが、これらの図柄に限らず、任意の数字や文字、その他絵柄等を使用することもでき、またその数も１０個に限られるものではない。更に、実施例１および２では、各種の図柄に付与された色彩毎にグループ化するよう構成したが、図柄の模様や図柄の形状・大きさ、その他図柄の背景として描かれる背景模様等を基準として、共通する特徴事項を有するもの毎にグループ化することも可能である。更に、同一のグループに含まれる図柄の特徴事項が完全に同一である必要はなく、一見して共通するものと認識し得るものであればよい。例えば、図柄としてキャラクタを用いる場合であれば、メインキャラクタとサブキャラクタという区分も可能である。
【手続補正１２】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００７６
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００７６】
また、実施例１および２では、図柄表示手段に左・中・右の３つの表示領域を設けるようにしたが、実施例１のように、各表示領域に停止表示された図柄の組合わせにより再変動演出を行なう場合であれば、２以上の表示領域を設けるようにすればよく、実施例２のように、１つの表示領域を変動表示させた状態で他の表示領域に停止表示される図柄の組合わせにより再変動演出を行なう場合であれば、３以上の表示領域を設けるようにすればよい。
【手続補正１３】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００７７
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００７７】
更に、実施例１および２では、各表示領域に第３の特定表示形態を形成した際に行なわれるリーチ演出を１種類だけ設けたが、該リーチ演出として、一般にスーパーリーチやスペシャルリーチとも称されるリーチ演出の結果として大当りが発生し易い高確率リーチ演出と、一般にノーマルリーチとも称されるリーチ演出の結果として大当りが発生し難い低

確率リーチ演出とを設けるようにしてもよい。この場合に、同じグループに属する図柄の組合わせで第２または第４の特定表示形態を形成して再変動演出が行なわれたときは、同じグループに属さない図柄の組合わせで第２の特定表示形態を形成して再変動演出が行なわれた場合に較べて、第３の特定表示形態が形成された際に前記高確率リーチ演出が行なわれ易くなるよう制御手段が制御すれば、同一グループに属する図柄の組合わせによる再変動演出が遊技者に有利な演出であることをより一層印象付けることができる。なお、実施例１および２では、本発明に係る遊技機としてパチンコ機を例示して説明したが、これに限られるものではなく、アレンジボール機やスロットマシン機等の遊技機であっても好適に採用することができる。

【手続補正１４】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００７８
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００７８】
〔付記〕
なお、本発明に係る遊技機の具体的構成としては、以下のような限定が可能である。
請求項１～３の何れかに記載の遊技機に関し、
前記リーチに際し前記図柄表示手段(20)で行なわれるリーチ演出として、リーチ演出の結果として前記大当りが発生し易い高確率リーチ演出と、リーチ演出の結果として大当りが発生し難い低確率リーチ演出とが設けられ、
同じグループ(BG1,BG2,SG1～SG4)に属する図柄(1～10)の組合わせで各表示領域に仮停止図柄が停止した後に再変動演出が行なわれた場合は、同じグループ(BG1,BG2,SG1～SG4)に属さない図柄(1～10)の組合わせで各表示領域に仮停止図柄が停止して再変動演出が行なわれた場合に較べて、前記リーチが発生した際に前記高確率リーチ演出が行なわれ易くなるよう前記制御手段(30,40)が制御する。
このように、同一グループに属する仮停止図柄の組合わせで再変動演出が行なわれた場合は、同一グループに属さない仮停止図柄の組合わせで再変動演出が行なわれた場合に較べて、再変動演出の結果として高確率リーチ演出の発生確率が高くなるよう制御することで、同一グループに属する仮停止図柄の組合わせによる再変動演出が遊技者に有利な演出であることをより一層印象付けることができる。

【手続補正１５】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００８０
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００８０】
２０　図柄表示装置(図柄表示手段)
２１　左表示領域(表示領域)
２２　中表示領域(表示領域)
２３　右表示領域(表示領域)
３０　主制御装置
３２　大当り判定手段
３３　リーチ判定手段
３４　変動パターン決定手段
３５　図柄決定手段
３６　信号出力手段
４０　表示制御装置
４１　信号入力手段
４２　図柄変動ゲーム制御手段

４３　仮停止図柄決定手段
ＢＧ１　確変図柄グループ(図柄のグループ)
ＢＧ２　通常図柄グループ(図柄のグループ)
ＳＧ１　第１の小グループ(図柄のグループ)
ＳＧ２　第２の小グループ(図柄のグループ)
ＳＧ３　第３の小グループ(図柄のグループ)
ＳＧ４　第４の小グループ(図柄のグループ)
変動パターン１～８
仮停止図柄決定パターン１～８