

【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4月21日(2016.4.21)

【公開番号】特開2016-26657(P2016-26657A)
【公開日】平成28年2月18日(2016.2.18)
【年通号数】公開・登録公報2016-011
【出願番号】特願2015-200491(P2015-200491)
【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28年3月3日(2016.3.3)

【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】

可変表示手段における表示領域に設けられた複数の可変表示部において可変表示を行い、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、
複数種類のタイミングのうちいずれかのタイミングで可変表示を特定態様とした後に、
全ての可変表示部において再度可変表示を実行する再可変表示を実行可能な再可変表示実行手段と、

前記可変表示手段における表示領域の近傍に設けられた可動演出手段とを備え、

前記再可変表示を実行した後にリーチ演出を実行する場合には、リーチ状態となった後のタイミングで可変表示を前記特定態様とすることが可能である一方で、前記再可変表示を実行した後にリーチ演出を実行しない場合には、リーチ状態となった後のタイミングで可変表示を前記特定態様としない、

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係り、詳しくは、可変表示手段における表示領域に設けられた複数の可変表示部において可変表示を行い、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 0 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 5】

特許文献 1 に記載の技術では、遊技興趣を向上させることが困難であった。

【手続補正 4】

【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、遊技興趣を向上させる遊技機の提供を目的とする。

【手続補正5】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0007
【補正方法】変更
【補正の内容】
【0007】

上記目的を達成するため、本願の請求項に係る遊技機は、可変表示手段における表示領域に設けられた複数の可変表示部において可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当り遊技状態など）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、複数種類のタイミングのうちいずれかのタイミングで可変表示を特定態様とした後に、全ての可変表示部において再度可変表示を実行する再可変表示を実行可能な再可変表示実行手段と、前記可変表示手段における表示領域の近傍に設けられた可動演出手段（例えば可動演出部材60など）とを備え、前記再可変表示を実行した後にリーチ演出を実行する場合には、リーチ状態となった後のタイミングで可変表示を前記特定態様とすることが可能である一方で、前記再可変表示を実行した後にリーチ演出を実行しない場合には、リーチ状態となった後のタイミングで可変表示を前記特定態様としない。

このような構成によれば、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】0008
【補正方法】変更
【補正の内容】
【0008】

（1）あるいは、本願に係る発明は、識別情報（例えば特別図柄や飾り図柄など）の可変表示を行い表示結果を導出する可変表示手段（例えば第1及び第2特別図柄表示装置4A、4Bや画像表示装置5など）を備え、特定条件の成立に基づいて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、前記可変表示手段における表示領域の所定縁部（例えば上縁部となる上辺など）の近傍に設けられた可動演出手段（例えば可動演出部材60など）と、前記表示領域の所定縁部に対応する所定演出位置にて所定演出（例えばリーチ後煽り演出など）を実行する所定演出実行手段（例えばステップS603、S626の処理における「可動演出部材動作」の決定結果に基づきステップS523の処理を実行する演出制御用CPU120など）と、前記表示領域の所定縁部の近傍から前記表示領域における他の縁部へと向かう可動演出方向に前記可動演出手段を進出（例えば図19（c）に示すように可動演出部材60を進出させる部分など）させることにより前記有利状態に制御される可能性が高いことを示唆する有利演出（例えば高期待度演出など）を実行する有利演出実行手段（例えばステップS605の処理における「高期待度演出あり」の決定結果やステップS607の処理による設定に基づきステップS527の処理を実行する演出制御用CPU120など）と、前記表示領域の所定縁部から前記可動演出方向と同一の方向に所定表示態様の識別情報（例えば擬似連チャンス図柄や大当り組合せを構成する飾り図柄あるいは突確チャンス図柄のいずれかなど）を移動表示させる特定演出（例えば煽り後再変動演出または煽り後大当り導演出など）を実行する特定演出実行手段（例えばステップS628の処理による設定に基づきステップS525の処理を実行する演出制御用CPU120など）と

を備え、前記所定演出が実行された後に前記有利演出が実行される場合と、前記所定演出が実行された後に前記特定演出が実行される場合とがあり、前記所定演出実行手段は、前記有利状態に制御されるか否かに応じて異なる割合で前記所定演出を実行してもよい。

このような構成によれば、遊技者に与える演出の意外性を高めて遊技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】0060

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0060】

演出制御基板 12 に搭載された表示制御部 123 は、演出制御用 CPU 120 からの表示制御指令などに基づき、画像表示装置 5 における表示動作の制御内容を決定する。例えば、表示制御部 123 は、画像表示装置 5 の表示領域内に表示させる演出画像の切替タイミングを決定することなどにより、飾り図柄の可変表示や各種の演出表示を実行させるための制御を行う。一例として、表示制御部 123 には、VDP (Video Display Processor)、CGROM (Character Generator ROM)、VRAM (Video RAM)、LCD 駆動回路などが搭載されていればよい。なお、VDP は、GPU (Graphics Processing Unit)、GCL (Graphics Controller LSI)、あるいは、より一般的に DSP (Digital Signal Processor) と称される画像処理用のマイクロプロセッサであってもよい。CGROM は、例えば書換不能な半導体メモリであってもよいし、フラッシュメモリなどの書換可能な半導体メモリであってもよく、あるいは、磁気メモリ、光学メモリといった、不揮発性記録媒体のいずれかを用いて構成されたものであればよい。

【手続補正 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0102

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0102】

主基板 11 では、所定の電源基板からの電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が起動し、CPU 103 によって遊技制御メイン処理となる所定の処理が実行される。遊技制御メイン処理を開始すると、CPU 103 は、割込み禁止に設定した後、必要な初期設定を行う。この初期設定では、例えば RAM 102 がクリアされる。また、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に内蔵された CTC (カウンタ/タイマ回路) のレジスタ設定を行う。これにより、以後、所定時間 (例えば、2 ミリ秒) ごとに CTC から割込み要求信号が CPU 103 へ送出され、CPU 103 は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。初期設定が終了すると、割込みを許可した後、ループ処理に入る。なお、遊技制御メイン処理では、パチンコ遊技機 1 の内部状態を前回の電力供給停止時における状態に復帰させるための処理を実行してから、ループ処理に入るようにしてもよい。

【手続補正 9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0168

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0168】

ステップ S174 の小当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“4”のときに実行される処理である。この小当り中演出処理において、演出制御用 CPU 120 は、例えば小当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、音声制御基板 13

に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8 L、8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 1 4 に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED を点灯 / 消灯 / 点滅させることといった、小当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当り中演出処理では、例えば主基板 1 1 からの当り終了指定コマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値を小当り終了演出に対応した値である“ 5 ”に更新する。

【手続補正 1 0】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 6 9

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 1 6 9】

ステップ S 1 7 5 の小当り終了演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される処理である。この小当り終了演出処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、例えば小当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、音声制御基板 1 3 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8 L、8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 1 4 に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED を点灯 / 消灯 / 点滅させることといった、小当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新する。

【手続補正 1 1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 7 0

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 1 7 0】

ステップ S 1 7 6 の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、音声制御基板 1 3 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8 L、8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 1 4 に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED を点灯 / 消灯 / 点滅させることといった、大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板 1 1 からの当り終了指定コマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“ 7 ”に更新する。

【手続補正 1 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 8 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 1 8 1】

ステップ S 5 0 8 にて可変表示中演出決定処理を実行した後は、演出制御パターンを予め用意された複数パターンのいずれかに決定する（ステップ S 5 0 9）。演出制御用 CPU 1 2 0 は、例えば変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンや、可変表示中演出決定処理における決定結果などに対応して、ROM 1 2 1 に予め記憶されて用意された複数の演出制御パターンのいずれかを選択し、使用パターンとしてセットすればよい。続いて、例えば変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに対応して、演出制御タイマ設定部などに設けられた演出制御プロセスタイマの初期値を設定する

(ステップ S 5 1 0) 。