

【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5月7日(2015.5.7)

【公開番号】特開2015-24289(P2015-24289A)

【公開日】平成27年2月5日(2015.2.5)

【年通号数】公開・登録公報2015-008

【出願番号】特願2014-223713(P2014-223713)

【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3月24日(2015.3.24)

【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、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、
リーチ状態となった後にリーチ演出を実行するリーチ演出実行手段を備え、
 前記リーチ演出実行手段は、第 1 リーチ演出と、該第 1 リーチ演出の後に所定演出を経由して実行される第 2 リーチ演出と、を少なくとも実行可能であり、
 前記所定演出として、可変表示を仮停止態様とした後、可変表示を再開させる第 1 発展演出、または可変表示を仮停止態様とせずに可変表示を行う第 2 発展演出を実行する発展演出実行手段と、
可変表示が開始されてからその後に前記リーチ演出実行手段により前記リーチ演出が実行されるリーチ状態となる前までに可変表示を仮停止させてから再開する再可変表示を所定回実行する再可変表示実行手段と、
 をさらに備え、
 前記リーチ演出実行手段は、前記再可変表示実行手段により前記再可変表示が特定回数以上実行されるときは、前記第 1 リーチ演出の後に前記所定演出を経由して前記第 2 リーチ演出を実行し、
 前記発展演出実行手段は、前記再可変表示実行手段により前記再可変表示が前記特定回数以上実行されるときには、前記所定演出として前記第 2 発展演出を実行する
 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 0 9

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 9】

(1) 上記目的を達成するため、本発明の遊技機は、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)に制御可能な遊技機(例えばパチンコ遊技機 1)であって、リーチ状態となった後にリーチ演出を実行するリーチ演出実行手段(例えば演出制御用 CPU 101 がステップ S 802 や S 803 の処理を実行する部分)を備え、前記リーチ演出実行手段は、第 1 リーチ演出(例えばノーマルリーチのリーチ演出)と、該

第１リーチ演出の後に所定演出（例えばリーチ中演出）を經由して実行される第２リーチ演出（例えばスーパーリーチのリーチ演出 やリーチ演出 ）と、を少なくとも実行可能であり、前記所定演出として、可変表示を仮停止態様とした後、可変表示を再開させる第１発展演出（例えば「仮停止後＋１」や「仮停止後－１」の発展演出）、または可変表示を仮停止態様とせずに可変表示を行う第２発展演出（例えば中図柄を仮停止させずにスーパーリーチとする演出）を実行する発展演出実行手段（例えば演出制御用ＣＰＵ１０１がステップＳ９０３の発展演出決定処理における決定結果に基づいてステップＳ８０２の処理を実行する部分）と、可変表示が開始されてからその後に前記リーチ演出実行手段により前記リーチ演出が実行されるリーチ状態となる前までに可変表示を仮停止させてから再開する再可変表示（例えば擬似連変動）を所定回実行する再可変表示実行手段（例えば演出制御用ＣＰＵ１０１がステップＳ８０２において「擬似連」の特定演出を実行する部分）と、をさらに備え、前記リーチ演出実行手段は、前記再可変表示実行手段により前記再可変表示が特定回数（例えば３回）以上実行されるときは、前記第１リーチ演出の後に前記所定演出を經由して前記第２リーチ演出を実行し（例えば、図８、図９に示すように擬似連変動が３回である場合には必ずスーパーリーチとなり）、前記発展演出実行手段は、前記再可変表示実行手段により前記再可変表示が前記特定回数以上実行されるときには、前記所定演出として前記第２発展演出を実行する（例えば、演出制御用ＣＰＵ１０１はステップＳ９２５にてＮと判定されたときのみステップＳ９２７～Ｓ９３０の処理を実行する）ことを特徴とする。

このような構成によれば、第２リーチ演出が実行されることが確定している場合には、第１発展演出を実行しないので、無駄な演出を省くことができ、遊技の興趣が向上する。

【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】

【００１０】

（２）上記（１）の遊技機において、前記有利状態に制御するか否かを表示結果の導出表示以前に決定する決定手段（例えばＣＰＵ５６がステップＳ６１の処理を実行する部分）をさらに備え、前記発展演出実行手段は、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場合に、前記決定手段により前記有利状態に制御しないと決定された場合よりも、高い割合で前記第１発展演出を実行する（例えば図７０に示す発展演出決定テーブル３０３の設定では、可変表示結果が「大当たり」である場合、可変表示結果が「ハズレ」である場合よりも、第１発展演出を実行することに決定される割合が高くなっている）ようにしてもよい。

このような構成によれば、遊技者が発展演出に注目するようになり、遊技の興趣が向上する。

【手続補正４】

【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】

（３）上記（１）または（２）の遊技機において、前記有利状態に制御するか否かを表示結果の導出表示以前に決定する決定手段（例えばＣＰＵ５６がステップＳ６１の処理を実行する部分）をさらに備え、前記発展演出実行手段は、前記第１発展演出として、第１停止出目発展演出（例えば「仮停止後発展－１」の発展演出）と、該第１停止出目発展演出とは異なる第２停止出目発展演出（例えば「仮停止後発展＋１」の発展演出）と、を実行可能であって、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場合、前記第１停止出目発展演出を前記第２停止出目発展演出より高い割合で実行する（例えば、図７０

に示す発展演出決定テーブル 303 の設定では、可変表示結果が「大当り」である場合、「仮停止後発展 + 1」よりも「仮停止後発展 - 1」のパターンに決定されやすくなっている。) ようにしてもよい。

このような構成によれば、第 1 発展演出の演出態様により特定表示結果となる割合が異なるので、遊技者がより第 1 発展演出に注目するようになり、遊技の興趣が向上する。

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0013

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0013】

(5) 上記(1)から(4)のいずれかの遊技機において、前記有利状態に制御するか否かを表示結果の導出表示以前に決定する決定手段(例えば CPU 56 がステップ S 61 の処理を実行する部分)をさらに備え、前記リーチ演出実行手段は、それぞれ表示態様の異なる複数種類の前記第 2 リーチ演出(例えばリーチ演出 とリーチ演出)を実行可能であり、前記決定手段の決定結果に応じて異なる割合で前記第 2 リーチ演出の表示態様を実行し(例えば CPU 56 がステップ S 301 の処理を実行し)、前記発展演出実行手段は、前記第 1 発展演出として、第 1 停止出目発展演出(例えば「仮停止後発展 - 1」の発展演出)と、該第 1 停止出目発展演出とは異なる第 2 停止出目発展演出(例えば「仮停止後発展 + 1」の発展演出)と、を実行可能であって、前記リーチ演出手段における前記第 2 リーチ演出の表示態様に応じて、異なる割合で前記第 1 停止出目発展演出または前記第 2 停止出目発展演出を実行する(例えば、図 70 に示す発展演出決定テーブル 303 の設定では、リーチ演出 である場合と、リーチ演出 である場合と、発展演出パターンの決定割合が異なっている)ようにしてもよい。

このような構成によれば、第 1 発展演出の演出内容によって、第 2 リーチ演出の表示態様の実行割合が異なるので、遊技者が第 1 発展演出に注目するようになり、遊技の興趣が向上する。

【手続補正 6】

【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】

(6) 上記(1)から(5)のいずれかの遊技機において、前記有利状態に制御するか否かを表示結果の導出表示以前に決定する決定手段(例えば CPU 56 がステップ S 61 の処理を実行する部分)と、前記決定手段の決定結果にもとづいて、前記特定表示結果となる可能性があることを予告する予告演出として、予め定められた系統に従って 1 段階から複数段階(例えば、4 段階)まで演出が段階的に変化する予告演出(例えば、図 73 に示すように予告演出 A ~ D が段階的に変化する予告演出)であり、前記特定表示結果となる場合に前記特定表示結果とならない場合よりも高い割合で予め定められた段階まで演出が変化するステップアップ予告演出(例えば、第 1 ステップアップ予告演出)のステップアップをどの段階まで実行するかを決定するステップアップ予告演出決定手段(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 S 517 の予告演出設定処理を実行する部分)と、前記ステップアップ予告演出決定手段により決定された前記ステップアップ予告演出を実行するステップアップ予告演出実行手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ S 846 ~ S 855 の処理を実行する部分)と、をさらに備え、前記ステップアップ予告演出決定手段は、前記ステップアップ予告演出を実行するとき(例えば、ステップ S 573 の Y)に、予め定められた通常系統で演出(例えば予告演出 A ~ D)が段階的に変化する通常ステップアップ(例えば、図 73 に示すメインステップアップ)とするか、所定段階(例えば第 1 段階または第 2 段階)までは前記通

常系統と共通の演出（例えば予告演出 A または予告演出 B）に変化し、前記所定段階以降は前記通常系統と異なる演出（例えば、予告演出 E または予告演出 G）に変化する分岐系統で演出が段階的に変化する分岐ステップアップ（例えば、図 7 4 に示す第 1 分岐ステップアップまたは図 7 5，図 7 6 に示す第 2 分岐ステップアップ）とするかと、前記ステップアップの変化の段階数（例えばステップ数）と、を予告決定用データ（例えば、図 8 3 ~ 図 8 8 に示す第 1 予告設定テーブルに設定されているデータ）にもとづいて決定することによりステップアップ演出態様を決定するステップアップ演出態様決定手段（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 S 574，S 575 の処理を実行する部分）を含み、前記ステップアップ予告演出実行手段は、前記識別情報の可変表示の実行中において、前記識別情報の可変表示の開始から初回の仮停止表示までの期間、および再可変表示中の期間に予告演出を実行し（例えば、図 104 に示すように、識別情報が可変表示（再可変表示を含む）する期間に、ステップアップ予告演出が実行される）、前記予告決定用データは、前記識別情報の可変表示の開始から初回の仮停止表示までの期間、または前記再可変表示中の期間のうちの一の期間に実行される前記ステップアップ予告演出として、前記分岐ステップアップを決定する場合には、当該一の期間の次の再可変表示中の期間に実行される前記ステップアップ予告演出として、当該一の期間に実行される前記ステップアップ予告演出として前記分岐ステップアップを決定しない場合よりも、前記分岐ステップアップを決定する割合が高くなるように設定されている（例えば、図 8 7 に示す第 1 予告設定テーブルに示すように、1 回目の変動時に分岐ステップアップ予告演出 E，F が実行される場合には、当該 1 回目の変動時に分岐ステップアップ予告演出 E，F が実行されない場合（つまり、当該 1 回目の変動時に通常ステップアップ予告演出であるステップ B が実行される場合）よりも、2 回目の変動時に分岐ステップアップ予告演出 E，F が実行される割合が高くなるように設定されている）ようにしてもよい。

このような構成によれば、一旦分岐ステップアップに決定されると以降は分岐ステップアップに決定されやすくなるので、再可変表示が分かりやすくなり、遊技者を混乱させず、遊技興趣を向上させることができる。