

【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25年9月26日(2013.9.26)

【公開番号】特開2013-13614(P2013-13614A)

【公開日】平成25年1月24日(2013.1.24)

【年通号数】公開・登録公報2013-004

【出願番号】特願2011-149305(P2011-149305)

【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25年7月30日(2013.7.30)

【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】請求項 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【請求項 1】

複数の図柄列にて、複数種類の図柄を予め決められた順番でそれぞれ変動表示する表示手段と、全列の図柄の変動表示が開始してから確定停止表示までを 1 回とする図柄変動ゲームで、全列の図柄の変動表示が開始してから一旦停止するまでを 1 回とする変動サイクルを複数回連続して実行する連続演出を前記表示手段に実行させる連続演出制御手段と、を備えた遊技機において、

各図柄列における図柄の表示態様に対応する演出内容で変動対応演出を演出実行手段に実行させる対応演出制御手段を備え、

前記連続演出における最終の変動サイクル以外の変動サイクルでは、予め決められた擬似連の図柄組み合わせが一旦停止されるようになっており、

前記連続演出制御手段は、

前記連続演出の各変動サイクルにおいて、前記図柄列のうち予め決められた複数の特定図柄列に同じ図柄を一旦停止させてリーチの図柄組み合わせを表示させ、その後、前記連続演出における最終の変動サイクルでは一旦停止させた前記リーチの図柄組み合わせをそのまま表示させる一方で、前記連続演出における最終の変動サイクル以外の変動サイクルでは一旦停止させた前記リーチの図柄組み合わせのうち予め決められた擬似図柄列における図柄を、前記特定図柄列でない非特定図柄列の図柄が変動表示されているときに再び変動表示させてから、前記擬似図柄列と非特定図柄列の図柄を一旦停止させて擬似連の図柄組み合わせを表示させ、

前記対応演出制御手段は、

前記一旦停止させた前記リーチの図柄組み合わせがそのまま表示される際、又は前記一旦停止させた前記リーチの図柄組み合わせのうち予め決められた擬似図柄列における図柄が、前記特定図柄列でない非特定図柄列の図柄が変動表示されているときに再び変動表示される際に、前記変動対応演出を図柄の表示態様に対応する演出内容に変更して実行させることを特徴とする遊技機。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】請求項 3

【補正方法】変更

【補正の内容】

【請求項 3】

前記連続演出を行わない図柄変動ゲームを実行させる際に、各図柄列における図柄の変動態様を制御して前記表示手段に図柄変動ゲームを実行させる図柄制御手段を備え、

前記図柄制御手段は、

リーチ演出を行わない図柄変動ゲームでは前記特定図柄列に異なる図柄を一旦停止させる一方で、前記リーチ演出を行う図柄変動ゲームでは前記特定図柄列に同じ図柄を一旦停止させてリーチの図柄組み合わせを表示させ、

前記対応演出制御手段は、

前記連続演出及びリーチ演出の何れもが行われない図柄変動ゲームでは、前記特定図柄列における図柄が一旦停止されるまで、図柄停止前段階の演出内容で変動対応演出を実行させた後、前記特定図柄列の図柄が一旦停止される時に非リーチ段階の演出内容に変更して変動対応演出を実行させ、

前記連続演出を行わずにリーチ演出を行う図柄変動ゲームでは、前記特定図柄列における図柄が一旦停止されるまで、前記図柄停止前段階の演出内容で変動対応演出を実行させた後、前記特定図柄列の図柄が一旦停止される時にリーチ前段階の演出内容に変更して変動対応演出を実行させ、

前記連続演出における最初の変動サイクルでは、前記特定図柄列における図柄が一旦停止されるまで、図柄停止前段階の演出内容で変動対応演出を実行させた後、前記特定図柄列の図柄が一旦停止される時にリーチ前段階の演出内容に変更して変動対応演出を実行させることを特徴とする請求項 1 又は請求項 2 に記載の遊技機。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】請求項 4

【補正方法】変更

【補正の内容】

【請求項 4】

遊技者が操作可能な操作手段を備え、

前記対応演出制御手段は、

前記連続演出及びリーチ演出の何れもが行われない図柄変動ゲームでは、前記図柄停止前段階の演出内容で変動対応演出を実行させているときに前記操作手段が操作されたことを契機に、前記非リーチ段階の演出内容に変更して変動対応演出を実行させる一方、

前記連続演出を行わずにリーチ演出を行う図柄変動ゲーム若しくは連続演出における最初の変動サイクルでは、前記図柄停止前段階の演出内容で変動対応演出を実行させているときに前記操作手段が操作されたことを契機に、前記リーチ前段階の演出内容に変更して変動対応演出を実行させることを特徴とする請求項 3 に記載の遊技機。

【手続補正 4】

【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】

上記目的を達成するために、請求項 1 に記載の発明は、複数の図柄列にて、複数種類の図柄を予め決められた順番でそれぞれ変動表示する表示手段と、全列の図柄の変動表示が開始してから確定停止表示までを 1 回とする図柄変動ゲームで、全列の図柄の変動表示が開始してから一旦停止するまでを 1 回とする変動サイクルを複数回連続して実行する連続演出を前記表示手段に実行させる連続演出制御手段と、を備えた遊技機において、各図柄列における図柄の表示態様に対応する演出内容で変動対応演出を演出実行手段に実行させる対応演出制御手段を備え、前記連続演出における最終の変動サイクル以外の変動サイクルでは、予め決められた疑似連の図柄組み合わせが一旦停止されるようになっており、前記連続演出制御手段は、前記連続演出の各変動サイクルにおいて、前記図柄列のうち予め

決められた複数の特定図柄列に同じ図柄を一旦停止させてリーチの図柄組み合わせを表示させ、その後、前記連続演出における最終の変動サイクルでは一旦停止させた前記リーチの図柄組み合わせをそのまま表示させる一方で、前記連続演出における最終の変動サイクル以外の変動サイクルでは一旦停止させた前記リーチの図柄組み合わせのうち予め決められた擬似図柄列における図柄を、前記特定図柄列でない非特定図柄列の図柄が変動表示されているときに再び変動表示させてから、前記擬似図柄列と非特定図柄列の図柄を一旦停止させて擬似連の図柄組み合わせを表示させ、前記対応演出制御手段は、前記一旦停止させた前記リーチの図柄組み合わせがそのまま表示される際、又は前記一旦停止させた前記リーチの図柄組み合わせのうち予め決められた擬似図柄列における図柄が、前記特定図柄列でない非特定図柄列の図柄が変動表示されているときに再び変動表示される際に、前記変動対応演出を図柄の表示態様に対応する演出内容に変更して実行させることを要旨とする。

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

請求項3に記載の発明は、請求項1又は請求項2に記載の発明において、前記連続演出を行わない図柄変動ゲームを実行させる際に、各図柄列における図柄の変動態様を制御して前記表示手段に図柄変動ゲームを実行させる図柄制御手段を備え、前記図柄制御手段は、リーチ演出を行わない図柄変動ゲームでは前記特定図柄列に異なる図柄を一旦停止させる一方で、前記リーチ演出を行う図柄変動ゲームでは前記特定図柄列に同じ図柄を一旦停止させてリーチの図柄組み合わせを表示させ、前記対応演出制御手段は、前記連続演出及びリーチ演出の何れもが行われない図柄変動ゲームでは、前記特定図柄列における図柄が一旦停止されるまで、図柄停止前段階の演出内容で変動対応演出を実行させた後、前記特定図柄列の図柄が一旦停止される時に非リーチ段階の演出内容に変更して変動対応演出を実行させ、前記連続演出を行わずにリーチ演出を行う図柄変動ゲームでは、前記特定図柄列における図柄が一旦停止されるまで、前記図柄停止前段階の演出内容で変動対応演出を実行させた後、前記特定図柄列の図柄が一旦停止される時にリーチ前段階の演出内容に変更して変動対応演出を実行させ、前記連続演出における最初の変動サイクルでは、前記特定図柄列における図柄が一旦停止されるまで、図柄停止前段階の演出内容で変動対応演出を実行させた後、前記特定図柄列の図柄が一旦停止される時にリーチ前段階の演出内容に変更して変動対応演出を実行させ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】0011

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0011】

請求項4に記載の発明は、請求項3に記載の発明において、遊技者が操作可能な操作手段を備え、前記対応演出制御手段は、前記連続演出及びリーチ演出の何れもが行われない図柄変動ゲームでは、前記図柄停止前段階の演出内容で変動対応演出を実行させているときに前記操作手段が操作されたことを契機に、前記非リーチ段階の演出内容に変更して変動対応演出を実行させる一方、前記連続演出を行わずにリーチ演出を行う図柄変動ゲーム若しくは連続演出における最初の変動サイクルでは、前記図柄停止前段階の演出内容で変動対応演出を実行させているときに前記操作手段が操作されたことを契機に、前記リーチ前段階の演出内容に変更して変動対応演出を実行させることを要旨とする。