

【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29年8月3日(2017.8.3)

【公開番号】特開2015-80536(P2015-80536A)

【公開日】平成27年4月27日(2015.4.27)

【年通号数】公開・登録公報2015-028

【出願番号】特願2013-218900(P2013-218900)

【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29年6月20日(2017.6.20)

【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、

前記有利状態に制御するか否かを決定する決定手段と、

可変表示を一旦仮停止させた後に可変表示を再度実行する再可変表示を所定回実行可能な再可変表示実行手段と、

前記再可変表示が実行されるときには第1態様で、前記再可変表示が実行されないときには第2態様で特定演出を実行する特定演出実行手段と、

前記再可変表示が実行されることを報知する事前報知演出を実行する事前報知演出実行手段と、

遊技者の動作を検出可能な動作検出手段と、

前記動作検出手段による遊技者の動作の検出にもとづき実行される第1特定演出と、前記動作検出手段による遊技者の動作の検出にもとづかず実行される第2特定演出とのうち、いずれを実行するかを決定する特定演出決定手段とを備え、

前記事前報知演出実行手段が実行する前記事前報知演出として、前記第2特定演出が実行されるよりも前に前記事前報知演出を実行するパターンと、前記第1特定演出が実行されるよりも前に前記事前報知演出を実行しないパターンとを含む、

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 2

【補正方法】変更

【補正の内容】**【0002】**

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して始動条件が成立すると、複数種類の識別情報（以下、表示図柄）を可変表示装置にて可変表示し、その表示結果により所定の遊技価値を付与するか否かを決定する、いわゆる可変表示ゲームによって遊技興奮を高めたパチンコ遊技機がある。こうしたパチンコ遊技機では、可変表示ゲームにおける表示図柄の可変表示が完全に停止した際の停止図柄態様が特定表示態様となつたときに、遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）となる。例えば、大当たり遊技状態となつたパチンコ遊技機は、大入賞口又はアタッカと呼ばれる特別電動役物を開放状態とし、遊技球の入賞を極めて容易にして所定の遊技価値を遊技者に与える遊技状態を一定時間継続的に提供する。

【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】**

特許文献1に記載された技術のように、遊技者による操作手段の操作といった遊技者の動作の検出に伴い再可変表示を実行可能とした場合に、特許文献2に記載された技術のような情報を報知して再可変表示が実行されることの確定が示されると、遊技者による動作の有無にかかわらず再可変表示の実行が分かってしまい、遊技者の動作を伴う演出に対する遊技者の意欲が低下する。

【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】**

この発明は、上記実状に鑑みてなされたものであり、遊技者の動作を伴う演出に対する遊技者の意欲低下を防止して、遊技の興奮を向上させる遊技機の提供を目的とする。

【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、本願発明に係る遊技機は、可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当たり遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機1など）であつて、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S60の処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ560のCPU56など）と、可変表示を一旦仮停止させた後に可変表示を再度実行する再可変表示を所定回実行可能な再可変表示実行手段（例えばステップS801～S803の処理を実行する演出制御用マイクロコンピュータ100の演出制御用CPU101など）と、前記再可変表示が実行されるときには第1態様で、前記再可変表示が実行されないとときは第2態様で特定演出（例えば煽り演出など）を実行する特定演出実行手段（例えばステップS853の処理を実行する演出制御用CPU101など）と、前記再可変表示が実行されることを報知する事前報知演出（例えば擬似連確定演出など）を実行する事前報知演出実行手段（例えばステップS848の処理を実行する演出制御用CPU101など）と、遊技者の動作を検出可能な動作検出手段（例えばスティックコントローラ122、プッシュボタン12

0、傾斜方向センサユニット123、プッシュセンサ124など)と、動作検出手段による遊技者の動作の検出にもとづき実行される第1特定演出(例えば操作演出など)と、前記動作検出手段による遊技者の動作の検出にもとづかず実行される第2特定演出(例えば基本演出など)とのうち、いずれを実行するかを決定する特定演出決定手段(例えばステップS680～S687の処理を実行する演出制御用CPU120など)とを備え、前記事前報知演出実行手段が実行する前記事前報知演出として、前記第2特定演出が実行されるよりも前に前記事前報知演出を実行するパターン(例えばステップS692の処理に基づいてステップS848の処理を実行する部分など)と、前記第1特定演出が実行されるよりも前に前記事前報知演出を実行しないパターン(例えばステップS688でYのときにステップS692、S848の処理を実行しない部分など)とを含む。

このような構成によれば、第1特定演出が実行されるよりも前には事前報知演出の実行に制限を設けて、再可変表示が実行されるか否かに対して遊技者の関心を高めることで、遊技者の動作を伴う演出に対する遊技者の意欲低下を防止し、遊技の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】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、前記特定演出決定手段は、前記第1特定演出が実行されたときに、前記第2特定演出が実行されたときと比べて高い割合で前記再可変表示が実行されるように、前記特定演出を決定する(例えば図22参照)ように構成されてもよい。

このような構成においては、第1特定演出の実行に対する遊技者の期待感を高めて、遊技の興趣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、前記有利状態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(例えばステップS507A、S850の処理を実行する演出制御用CPU101など)と、前記決定手段によって前記有利状態に制御すると決定されたときに、該有利状態に制御しないと決定されたときと比べて高い割合で、前記再可変表示の実行回数を多い回数に決定する再可変表示決定手段(例えば図7参照、ステップS301の変動パターン設定処理を実行するCPU56など)とを備え、前記予告演出実行手段は、前記第1特定演出が実行されるよりも前には前記有利状態となる可能性が高いことを予告する特定予告演出の実行に制限を設ける(例えば図30、図32、図33参照)ように構成されてもよい。

このような構成においては、第1特定演出が実行された後に再可変表示が実行されるか否かを遊技者が予め認識してしまうことによる、遊技者の動作を伴う演出に対する意欲低下を防止して、遊技の興趣を向上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】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

(4) 上記(1)から(3)のうちいずれかの遊技機において、前記特定演出手段は、可変表示状態がリーチ状態となる可変表示において、該リーチ状態となるより前に前記第2態様でリーチ前特定演出(例えばリーチ前操作演出など)を実行するリーチ前特定演出実行手段(例えばステップS697、S908～S913の処理を実行する演出制御用CPU101など)を含むように構成されてもよい。

このような構成においては、再可変表示が実行されないときに遊技者の落胆を防止して遊技の興趣を向上させることができる。

【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】変更

【補正の内容】

【0011】

(5) 上記(1)から(4)のうちいずれかの遊技機において、前記第1特定演出の実行タイミングを、可変表示状態がリーチ状態となるより前の第1タイミング(例えば図8(G)、(H)に示す操作演出のタイミングなど)と、可変表示状態がリーチ状態となつた後の第2タイミング(例えば図8(J)に示す操作演出のタイミングなど)とのうち、いずれかに決定する第1特定演出タイミング決定手段(例えばステップS693の処理を実行する演出制御用CPU101など)を備えるように構成されてもよい。

このような構成においては、リーチ状態となつた後に実行される第1特定演出の意外性を高めて、遊技の興趣を向上させることができる。

【手続補正11】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0012

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0012】

(6) 上記(1)から(5)のうちいずれかの遊技機において、可変表示に伴う演出の演出パターン(例えば変動パターンなど)を、演出時間(例えば変動時間など)が定められた複数種類の演出パターンの中から選択する演出パターン選択手段(例えばステップS91～S115の処理を実行するCPU56など)と、該演出パターン選択手段により選択された演出パターンに応じた演出を実行する演出実行手段(例えばステップS802の演出図柄変動中処理を実行する演出制御用CPU101など)とを備え、前記演出パターン選択手段は、第1の時間(例えば図8(A)、(C)、(E)、(G)に示す5秒間など)で前記報知演出を実行した後に前記再可変表示を実行させ得る第1の演出パターン(例えば図6、図7に示すスーパーりーチA1、B1、C1、D1など)と、前記第1の時間よりも長い第2の時間(例えば図8(B)、(D)、(F)、(H)に示す10秒間など)で前記報知演出を実行した後に前記再可変表示を実行させ得る第2の演出パターン(例えば図6、図7に示すスーパーりーチA2、B2、C2、D2など)と、を含む複数種類の中から演出パターンを選択し(例えばステップS115の処理を実行する部分など)、前記特定演出決定手段は、前記第1の演出パターンが選択されたとき(例えば図22(a)、(c)参照)に、前記第2の演出パターンが選択されたとき(例えば図22(b)、(d)参照)と比べて高い割合で、前記特定演出として前記第1特定演出を実行することに決定する(例えばステップS681、S683、S685、S687の処理を実行する部分など)ように構成されてもよい。

このような構成においては、第1特定演出が行われてから再可変表示が実行されるまでの待ち時間を短縮することにより演出の間延びを防止して、遊技の興趣を向上させることができる。

