

【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24年11月15日(2012.11.15)

【公開番号】特開2012-105918(P2012-105918A)

【公開日】平成24年6月7日(2012.6.7)

【年通号数】公開・登録公報2012-022

【出願番号】特願2010-258782(P2010-258782)

【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24年9月28日(2012.9.28)

【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】

各々を識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を開始させた後に表示結果を導出表示する複数の可変表示部から構成される可変表示手段を備え、該可変表示手段に導出表示された識別情報の表示結果が特定表示結果となったときに遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技機であって、

前記特定遊技状態に制御するか否かを前記識別情報の表示結果が導出表示されるよりも前に決定する事前決定手段と、

前記事前決定手段の決定結果にもとづいて、前記可変表示手段において前記識別情報が前記特定表示結果の一部を構成しているが、少なくとも一部の前記可変表示部において前記識別情報が可変表示中であるリーチ状態となった後にリーチ演出を実行してから前記可変表示手段に表示結果を導出表示させるリーチ演出実行手段と、

前記事前決定手段の決定結果にもとづいて、前記識別情報の可変表示が開始されてから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までに、所定の予告演出を所定回数繰り返し実行する予告演出実行手段と、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、前記可変表示手段において前記特定表示結果でない非特定表示結果で前記識別情報を仮停止させた後、一部の前記可変表示部の前記識別情報の可変表示を再開させる第1発展演出、または前記可変表示手段において前記特定表示結果でない非特定表示結果で前記識別情報を仮停止させずに一部の前記可変表示部の前記識別情報の可変表示を行う第2発展演出を実行する発展演出実行手段をさらに備え、

前記リーチ演出実行手段は、前記予告演出実行手段により前記予告演出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、前記予告演出実行手段により前記予告演出が前記特定回数未満実行されるときに、前記第1発展演出を実行し、

前記予告演出実行手段は、前記予告演出を繰り返すときには、所定の特殊演出を実行してから、前記予告演出を開始し直し、

前記識別情報の可変表示が開始されて前記リーチ演出実行手段により前記リーチ演出が

実行されるまでに、前記予告演出とは異なる特別予告演出を1回のみ実行する特別予告演出実行手段をさらに備えた

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】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

(手段1) 本発明による遊技機は、各々を識別可能な複数種類(例えば、演出図柄)の識別情報の可変表示を開始させた後に表示結果を導出表示する複数の可変表示部(例えば、演出図柄表示エリア9L、9C、R)から構成される可変表示手段(例えば、演出表示装置9)を備え、該可変表示手段に導出表示された識別情報の表示結果が特定表示結果(例えば大当たり図柄:左、中、右の演出図柄の停止図柄の組み合わせが大当たりの組み合わせ)となったときに遊技者にとって有利な特定遊技状態(例えば大当たり遊技状態)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、特定遊技状態に制御するか否かを識別情報の表示結果が導出表示されるよりも前に決定する事前決定手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560がステップS239の処理を実行する部分)と、事前決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示手段において識別情報が特定表示結果の一部を構成しているが、少なくとも一部の可変表示部において識別情報が可変表示中であるリーチ状態となった後にリーチ演出を実行してから可変表示手段に表示結果を導出表示させるリーチ演出実行手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100がステップS162、S163の処理においてリーチを伴う変動パターンに基づいてリーチ演出を実行してから表示結果を導出表示する部分)と、事前決定手段の決定結果にもとづいて、識別情報の可変表示が開始されてからリーチ演出実行手段によりリーチ演出が実行されるまでに、所定の予告演出を所定回数繰り返し実行する予告演出実行手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100がステップS701における決定結果に基づいて、ステップS162の処理において、図48(B)(C)、図48(F)(G)、図48(I)~(L)、図49(B)(C)、図49(E)(F)、図49(H)~(L)、図52(B)(C)、図52(F)(G)、図52(J)~(L)に示すように予告演出を繰り返し実行する部分)と、を備え、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、発展演演出)を経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)と、を少なくとも実行可能であり、所定演出として、可変表示手段において特定表示結果でない非特定表示結果(例えば、リーチハズレ図柄やバラケ目)で識別情報を仮停止させた後、一部の可変表示部の識別情報の可変表示を再開させる第1発展演演出(例えば、「仮停止後-1」や「バラケ目」の発展演演出)、または可変表示手段において特定表示結果でない非特定表示結果で識別情報を仮停止させずに一部の可変表示部の識別情報の可変表示を行う第2発展演演出(例えば、リーチハズレ図柄やバラケ目を仮停止表示させずにスーパーリーチとする演出)を実行する発展演演出実行手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100がステップS554Bの発展演演出設定処理における決定結果に基づいて、ステップS162の処理を実行する部分)をさらに備え、リーチ演出実行手段は、予告演出実行手段により予告演出が特定回数(例えば3回)以上実行されるときは、第1リーチ演出の後に所定演出を経由して第2リーチ演出を実行し(例えば、図7に示すように連続演出の繰り返し回数が3回以上であれば必ずスーパーリーチに発展し)、発展演演出実行手段は、予告演出実行手段により予告演出が特定回数(例えば3回)未満実行されるときに、第1発展演演出を実行し(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100はステップS925にてNと判定されたときにのみステップS927~S930の処理を実行し)、予告演出実行手段は、予告演出を繰り返すときには、所定の特殊演出(例えば、図48(D)(E)、図48(G)(H)、図49(D)、図49(G)、図52(E)(F)、図52(H)(I))を

実行してから、予告演出を開始し直し、識別情報の可変表示が開始されてリーチ演出実行手段によりリーチ演出が実行されるまでに、予告演出とは異なる特別予告演出を1回のみ実行する特別予告演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100がステップS702～S704における決定結果に基づいて、ステップS162の処理において、図48（L）、図49（K）（L）、図52（L）に示すような特別演出を実行する部分）をさらに備えたことを特徴とする。そのような構成によれば、演出が煩わしくなることを防止して、興趣の低下を防止しつつ複数種類の演出を実行することができる。また、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、遊技の興趣を向上させることができる