

【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6月13日 (2013.6.13)

【公開番号】特開2013-70755(P2013-70755A)

【公開日】平成25年4月22日 (2013.4.22)

【年通号数】公開・登録公報2013-019

【出願番号】特願2011-210763(P2011-210763)

【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4月25日 (2013.4.25)

【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】

表示内容を変化可能な可変表示手段を備え、該可変表示手段の表示領域において識別情報の可変表示を行い、識別情報の可変表示の表示結果としてあらかじめ定められた特定表示結果が導出表示されたときに遊技状態を特定遊技状態に制御する遊技機であって、

前記表示結果が導出表示される以前に、該表示結果を特定表示結果とするか否かを決定する事前決定手段と、

前記事前決定手段の決定にもとづいて、前記可変表示手段における識別情報の可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段と、

前記可変表示パターン決定手段が決定した可変表示パターンにもとづいて、前記可変表示手段における可変表示を制御する表示制御手段とを備え、

前記表示制御手段は、

前記表示領域にリーチ態様を表示した後に、リーチ演出を実行して表示結果を導出表示するリーチ演出手段と、

前記表示領域に所定表示態様を表示した該表示領域を複数の表示領域に分割し、分割された各表示領域にて識別情報の可変表示を再度実行する再可変表示を実行する再可変表示実行手段とを含み、

前記リーチ演出手段は、

所定割合で前記表示結果が前記特定表示結果とされる第 1 再可変表示パターンが決定されたときに、前記再可変表示を第 1 回数実行するとともに、第 1 回数目の前記再可変表示において、分割された複数の表示領域のいずれかに前記リーチ態様を表示してリーチ演出を実行する第 1 再可変表示リーチ演出手段と、

前記所定割合より高い割合で前記表示結果が前記特定表示結果とされる第 2 再可変表示パターンが決定されたときに、前記再可変表示を第 1 回数よりも多い第 2 回数実行するとともに、第 2 回数目の前記再可変表示において、分割された複数の表示領域のいずれかに前記リーチ態様を表示してリーチ演出を実行する第 2 再可変表示リーチ演出手段とを含み、

前記第 2 再可変表示リーチ演出手段は、第 1 回数目の前記再可変表示において、前記複数の表示領域のうちの一の表示領域に前記リーチ態様を表示し、他の表示領域に前記所定表示態様を表示して、前記再可変表示を実行させる手段を含む

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】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

(1) 本発明による遊技機は、表示内容を変化可能な可変表示手段（例えば、演出表示装置 9）を備え、可変表示手段の表示領域において識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行い、識別情報の可変表示の表示結果としてあらかじめ定められた特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたときに遊技状態を特定遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に制御する遊技機であって、表示結果が導出表示される以前に、表示結果を特定表示結果とするか否かを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 において、ステップ S 61, S 62 の処理を実行する部分）と、事前決定手段の決定にもとづいて、可変表示手段における識別情報の可変表示パターン（例えば、変動パターン）を決定する可変表示パターン決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 におけるステップ S 81 ~ S 92 を実行する部分）と、可変表示パターン決定手段が決定した可変表示パターンにもとづいて、可変表示手段における可変表示を制御する表示制御手段（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 820 ~ S 836, S 840A ~ S 843, S 851 ~ S 856, S 8301 を実行する部分）とを備え、表示制御手段は、表示領域にリーチ態様を表示した後に、リーチ演出を実行して表示結果を導出表示するリーチ演出手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 100 において、リーチ演出を伴う変動パターンに応じたプロセステーブルにもとづいてステップ S 841 ~ S 843 の処理を実行する部分）と、表示領域に所定表示態様（例えば、擬似連図柄）を表示した表示領域を複数の表示領域（例えば、図 26 に示す表示領域 9i, 9j）に分割し、分割された各表示領域にて識別情報の可変表示を再度実行する再可変表示（例えば、再変動）を実行する再可変表示実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 100 において、擬似連演出を伴う変動パターンに応じたプロセステーブルにもとづいてステップ S 841 ~ S 843 の処理を実行する部分）とを含み、リーチ演出手段は、所定割合で表示結果が特定表示結果とされる第 1 再可変表示パターン（例えば、図 6 に示す変動パターン 6 ~ 10、図 11 に示す変動パターン決定テーブル参照）が決定されたときに、再可変表示を第 1 回数（例えば、1 ~ 2 回）実行するとともに、第 1 回数目の再可変表示において、分割された複数の表示領域のいずれかにリーチ態様を表示してリーチ演出を実行する第 1 再可変表示リーチ演出手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 100 において、ステップ S 822 で決定したリーチ演出に発展する再変動パターンを伴う変動パターンに応じたプロセステーブルにもとづいてステップ S 841 ~ S 843 の処理を実行する部分）と、所定割合より高い割合で表示結果が特定表示結果とされる第 2 再可変表示パターン（例えば、図 6 に示す変動パターン 9 ~ 12、図 11 に示す変動パターン決定テーブル参照）が決定されたときに、再可変表示を第 1 回数よりも多い第 2 回数（例えば、2 ~ 3 回）実行するとともに、第 2 回数目の再可変表示において、分割された複数の表示領域のいずれかにリーチ態様を表示してリーチ演出を実行する第 2 再可変表示リーチ演出手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 100 において、ステップ S 822 で決定したリーチ演出に発展する再変動パターンを伴う変動パターンに応じたプロセステーブルにもとづいてステップ S 841 ~ S 843 の処理を実行する部分）とを含み、第 2 再可変表示リーチ演出手段は、第 1 回数（例えば、1 回目）の再可変表示において、複数の表示領域のうちの一の表示領域（例えば、図 28 に示す表示領域 9i）にリーチ態様を表示し（図 28 (b) 参照）、他の表示領域（例えば、図 28 に示す表示領域 9j）に所定表示態様を表示して（図 28 (d) 参照）、再可変表示を実行させる手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 100 において、ステップ S 822 で決定した再変動パターン 5 を伴う変動パターン 9 ~ 12 に応じたプロセステーブルにもとづ

いてステップ S 8 4 1 ~ S 8 4 3 の処理を実行する部分)を含むことを特徴とする。

そのような構成によれば、リーチ演出が実行されると思わせて再可変表示が実行される場合があるため、意外性が生じ、興趣を向上させることができる。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 1】

(2) 上記の(1)の遊技機において、第2再可変表示リーチ演出手段は、第1回数目の再可変表示において、複数の表示領域のうちの一の表示領域(例えば、図28(b)に示す表示領域9 i)にリーチ態様を表示した後に、他の表示領域(例えば、図28(d)に示す表示領域9 j)に所定表示態様を表示して、再可変表示を実行させる手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100において、ステップS 8 2 2で決定した再変動パターン5を伴う変動パターン9 ~ 12に応じたプロセステーブルにもとづいてステップS 8 4 1 ~ S 8 4 3の処理を実行する部分)を含んでいてもよい。

そのような構成によれば、リーチ演出が実行されると思わせて再可変表示が実行される場合があるため、意外性が生じ、興趣を向上させることができる。

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 3

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 3】

(4) 上記の(1) ~ (3)の遊技機において、再可変表示実行手段は、表示領域の分割数を複数種類のうちから選択する(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100において、ステップS 8 2 2で決定した再変動パターンを伴う変動パターンに応じたプロセステーブルにもとづいてステップS 8 4 1 ~ S 8 4 3の処理を実行する部分、特に再可変表示が実行されるときに表示領域を複数の表示領域に分割する部分)ように構成されていてもよい。

そのような構成によれば、再可変表示が実行されるときに表示領域がどのように分割されるかについて、遊技者の期待感を抱かせることができる。

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 4

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 4】

(5) 上記の(1) ~ (4)の遊技機において、再可変表示実行手段は、複数の表示領域のうちの一の表示領域(例えば、図28の表示領域9 j)に所定表示態様を表示して再可変表示を実行する場合に、複数の表示領域のうちの一の表示領域よりも表示タイミングが早い他の表示領域(例えば、図28の表示領域9 i)に所定表示態様を表示するとみせかけて所定表示態様以外を表示する失敗演出を実行する失敗演出実行手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100において、ステップS 8 2 2で決定した再変動パターンを伴う変動パターンに応じたプロセステーブルにもとづいてステップS 8 4 1 ~ S 8 4 3の処理を実行する部分：図28参照)を含んでいてもよい。

そのような構成によれば、一度再可変表示が実行されないとみせかけた後に再可変表示を実行するので、意外性が高まるとともに、遊技者に対して再度期待感を抱かせることができる。

【手続補正 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0015

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0015】

(6) 上記の(5)の遊技機において、再可変表示実行手段は、失敗演出実行手段が実行する失敗演出の種類を複数種類のうちから選択する失敗演出選択手段を含み(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、期待度が異なる複数の失敗演出の態様からいずれかを選択する)失敗演出選択手段は、表示結果を特定表示結果とすることに決定されているか否かに応じて失敗演出の選択割合を異ならせ、複数回の失敗演出が実行される場合(例えば、複数の表示領域において失敗演出が実行される場合)には、表示結果を特定表示結果とすることに決定されているときに選択されやすい失敗演出(例えば、大当りの期待度が高い失敗演出)を、後に実行される失敗演出として選択する(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、期待度が低い失敗演出から順に実行されるように選択する)ように構成されていてもよい。

そのような構成によれば、複数回にわたって再可変表示が実行されないとみせかけた後に再可変表示を実行するので、意外性が高まるとともに、遊技者に対して再度期待感を抱かせることができる。