

【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7月2日(2015.7.2)

【公開番号】特開2015-44084(P2015-44084A)

【公開日】平成27年3月12日(2015.3.12)

【年通号数】公開・登録公報2015-016

【出願番号】特願2014-248556(P2014-248556)

【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5月13日(2015.5.13)

【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】

始動口への遊技球の入球に基づいて当否判定が行われると、所定の表示領域にて複数の図柄が所定の変動方向に変動表示されるとともに、該変動表示を経て前記当否判定の結果に基づいた態様で停止表示される遊技機であって、

遊技の基本進行を司る主制御部と、

遊技の演出を司る副制御部と、

前記当否判定の結果を示す判定図柄を変動表示した後に停止表示する判定図柄表示手段と、

前記複数の図柄が前記当否判定の結果に基づいた態様で停止表示される前であって、前記複数の図柄のうち最終表示図柄を除く他の図柄が前記表示領域内の所定の停止表示位置に表示された状態で、前記最終表示図柄として所定の特殊図柄が前記表示領域内の所定の停止表示位置に表示されるか否かを示す特殊演出を、前記特殊図柄を認識可能としつつ前記停止表示位置の近くで前記変動方向への変動と前記変動方向と逆方向への変動とを繰り返す往復動作によって表示する特殊演出実行手段と、

前記特殊演出を経て、前記最終表示図柄として前記特殊図柄を前記停止表示位置に表示させる特殊図柄表示手段と、

前記特殊図柄が表示されると、前記複数の図柄を再変動表示させる再変動表示実行手段と、

を備え、

前記主制御部は、当該変動表示に対応する変動パターンを複数の変動パターンの中から選択し、

前記副制御部は、

前記主制御部によって選択された前記変動パターンに基づいて、前記複数の図柄の表示パターンを選択し、

前記主制御部によって選択された前記変動パターンが特定変動パターンである場合であって前記当否判定の結果が外れの場合には、前記特殊演出の後に前記再変動表示を行うことなく前記最終表示図柄を停止表示させる場合がある

ことを特徴とする遊技機。

【請求項2】

請求項 1 に記載の遊技機であって、
複数回の前記再変動演出を行う場合、最終回の前記再変動表示において、前記特殊演出
は行うが、前記特殊図柄を前記停止表示位置に表示させない演出を行う
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】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

本発明の遊技機は、

始動口への遊技球の入球に基づいて当否判定が行われると、所定の表示領域にて複数の図柄が所定の変動方向に変動表示されるとともに、該変動表示を経て前記当否判定の結果に基づいた態様で停止表示される遊技機であって、

遊技の基本進行を司る主制御部と、

遊技の演出を司る副制御部と、

前記当否判定の結果を示す判定図柄を変動表示した後に停止表示する判定図柄表示手段と、

前記複数の図柄が前記当否判定の結果に基づいた態様で停止表示される前であって、前記複数の図柄のうち最終表示図柄を除く他の図柄が前記表示領域内の所定の停止表示位置に表示された状態で、前記最終表示図柄として所定の特殊図柄が前記表示領域内の所定の停止表示位置に表示されるか否かを示す特殊演出を、前記特殊図柄を認識可能としつつ前記停止表示位置の近くで前記変動方向への変動と前記変動方向と逆方向への変動とを繰り返す往復動作によって表示する特殊演出実行手段と、

前記特殊演出を経て、前記最終表示図柄として前記特殊図柄を前記停止表示位置に表示させる特殊図柄表示手段と、

前記特殊図柄が表示されると、前記複数の図柄を再変動表示させる再変動表示実行手段と、

を備え、

前記主制御部は、当該変動表示に対応する変動パターンを複数の変動パターンの中から選択し、

前記副制御部は、

前記主制御部によって選択された前記変動パターンに基づいて、前記複数の図柄の表示パターンを選択し、

前記主制御部によって選択された前記変動パターンが特定変動パターンである場合であって前記当否判定の結果が外れの場合には、前記特殊演出の後に前記再変動表示を行うことなく前記最終表示図柄を停止表示させる場合がある

ことを特徴とする。

本明細書において参考的に開示する関連発明の遊技機は、

始動口への遊技球の入球に基づいて当否判定が行われると、図柄表示手段の表示領域にて複数の図柄が所定の変動方向に変動表示されるとともに、該変動表示を経て前記当否判定の結果に基づいた態様で停止表示されるように構成された遊技機であって、

遊技の基本進行を司る主制御部と、

遊技の演出を司る副制御部と、

前記当否判定の結果を示す判定図柄を変動表示した後に停止表示する判定図柄表示手段と、

前記複数の図柄が前記当否判定の結果に基づいた態様で停止表示される前であって、前記複数の図柄のうち最終停止図柄を除く他の図柄が前記表示領域内の所定の停止表示位置に停止表示された状態で、前記最終停止図柄として所定の特殊図柄が前記表示領域内の所

定の停止表示位置に停止表示されるか否かを示す停止前演出を、前記特殊図柄を認識可能としつつ前記停止表示位置の近くで前記変動方向への変動と前記変動方向と逆方向への変動とを繰り返す往復動作によって行う停止前演出実行手段と、

前記停止前演出を経て、前記最終停止図柄として前記特殊図柄を前記停止表示位置に停止表示させる特殊図柄停止表示手段と、

前記特殊図柄が停止表示されると、前記複数の図柄を再変動表示させる再変動表示実行手段と、

を備え、

前記主制御部は、前記判定図柄の変動表示の開始に際して、当該変動表示に対応する変動パターンを、予め定められた複数の変動パターンの中から選択し、

前記副制御部は、前記主制御部によって選択された前記変動パターンに基づいて、前記図柄表示手段における前記複数の図柄の表示パターンを選択するとともに、前記主制御部によって選択された前記変動パターンが特定変動パターンである場合には、前記表示パターンとして、

前記往復動作の実行回数が第1回数とされる第1停止前演出と、前記特殊図柄の停止表示と、前記再変動表示とをこの順で第1特定回数行った後に、前記複数の図柄を前記当否判定の結果に基づいた態様で停止表示させるパターン、

または、

前記往復動作の実行回数が前記第1回数よりも多い第2回数とされる第2停止前演出と、前記特殊図柄の停止表示と、前記再変動表示とをこの順で第1特定回数よりも少ない第2特定回数行った後に、前記複数の図柄を前記当否判定の結果に基づいた態様で停止表示させるパターン、

を選択し、

前記停止前演出の実行時間が長い程、前記当否判定の結果が当りの可能性が高いことを特徴とする。

【手続補正3】

【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】

関連発明の遊技機では、表示演出において「停止前演出（停止煽り演出）」を実行するばかりか、「停止前演出の実行パターンによって当り可能性（当り信頼度）を示す」といった新たな演出手法を使用する。

【手続補正4】

【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】

つまり、遊技者が、特殊図柄の斬新な演出動作（停止前演出を構成する往復動作）に遭遇することで、この遊技者の遊技興趣が向上する。この遊技者の「演出に対する注目度」や「当りに対する期待度」を高めることができる。しかも、「停止前演出の実行パターンによって当り可能性（当り信頼度）を示す」といった新たな演出手法を採用するため、新鮮味のある表示演出（図柄変動演出）を実現できる。従って、関連発明によると、遊技者に強いインパクトを与える演出を実行可能で、遊技興趣を効果的に高めることができる。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

また、関連発明の遊技機では、(a)往復動作の回数が少ない停止前演出を実行するとともに再変動表示の実行回数を多くする場合と、(b)往復動作の回数が多い停止前演出を実行するとともに再変動表示の実行回数を少なくする場合とで、当り可能性(当り信頼度)を同等とすることにより、演出のバリエーションを増加させ、遊技興趣を更に高めることを意図している。例えば、当否判定の結果が当りの場合、再変動表示の回数を多くすることで「実行中の表示演出(変動表示)」の当り信頼度が高いということを遊技者に認識させたり、往復動作の回数を多くすることで「実行中の表示演出(変動表示)」の当り信頼度が高いということを遊技者に認識させたりすることができる。

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0011】

つまり、関連発明によると、「再変動表示の実行回数の多少によって当り信頼度を示す表示演出(変動表示)」と、「停止前演出の実行パターン(往復動作の実行回数)によって当り信頼度を示す表示演出(変動表示)」とを逐一的に実行する。このため、請求項1の発明によると、演出のバリエーションを増加させ、遊技興趣を更に高めることができる。