

【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5月18日(2017.5.18)

【公開番号】特開2016-193336(P2016-193336A)

【公開日】平成28年11月17日(2016.11.17)

【年通号数】公開・登録公報2016-064

【出願番号】特願2016-163569(P2016-163569)

【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3月30日(2017.3.30)

【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】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

可変表示を行う遊技機であって、

遊技媒体が所定領域を通過したことにもとづいて、可変入賞装置を遊技媒体が入賞しやすい状態に制御することができる可変入賞装置制御手段と、

前記可変入賞装置が遊技媒体が入賞しやすい状態に制御されることを示唆する所定演出を実行する所定演出実行手段とを備え、

前記所定演出実行手段は、可変表示における予め定められた複数の期間の何れかにおいて前記所定演出を実行し、

前記可変入賞装置が遊技媒体が入賞しやすい状態に制御されている間、継続して前記可変入賞装置の位置を特定可能に報知する、遊技機。

【請求項2】

有利状態に制御されるか否かを示唆する特定演出を実行可能な特定演出実行手段をさらに備え、

前記特定演出の実行中において、前記所定演出の実行が制限される、請求項1に記載の遊技機。

【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、可変表示を行う遊技機に関する。

【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 9

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 9】

可変表示を行う遊技機であって、

遊技媒体が所定領域を通過したことにもとづいて、可変入賞装置を遊技媒体が入賞しやすい状態に制御することが可能な可変入賞装置制御手段と、

前記可変入賞装置が遊技媒体が入賞しやすい状態に制御されることを示唆する所定演出を実行する所定演出実行手段とを備え、

前記所定演出実行手段は、可変表示における予め定められた複数の期間の何れかにおいて前記所定演出を実行し、

前記可変入賞装置が遊技媒体が入賞しやすい状態に制御されている間、継続して前記可変入賞装置の位置を特定可能に報知する。

さらに、前記遊技機は、

有利状態に制御されるか否かを示唆する特定演出を実行可能な特定演出実行手段をさらに備え、

前記特定演出の実行中において、前記所定演出の実行が制限される。

なお、以下の構成を備えるものであってもよい。

(1) 識別情報の可変表示を行い表示結果を導出する可変表示手段に前記識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果(たとえば、大当たり図柄)が導出されたときに、遊技者にとって有利な特定状態(たとえば、大当たり遊技状態)に制御する遊技機であつて、

遊技媒体が所定領域(たとえば、第1ゲート32または第2ゲート33)を通過したことにもとづいて、可変入賞装置(たとえば、可変入賞球装置15)を前記遊技媒体が入賞しやすい状態に制御する可変入賞装置制御手段(たとえば、S404の処理を実行するマイクロコンピュータ560のCPU56)と、

開始条件が成立したときに、前記識別情報の可変表示の表示結果を前記特定表示結果とするか否かを決定する開始条件成立時決定手段(たとえば、図30のS61を実行するマイクロコンピュータ560のCPU56)と、

前記開始条件成立時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を実行する可変表示実行手段(たとえば、図25のS300の特別図柄通常処理結果に基づいて、S303を実行するマイクロコンピュータ560のCPU56)と、

前記可変入賞装置が前記遊技媒体が入賞しやすい状態に制御されることおよび特定演出を実行した後に前記識別情報の可変表示の表示結果が前記特定表示結果となることのうち少なくともいずれか一方を演出結果として示唆する所定演出を、演出領域が特定可能に表示される表示領域内において実行する所定演出実行手段(たとえば、図55のS779で開始された第1所定演出を実行する演出制御用CPU101、及び図66のS8029又はS8032で所定演出の演出パターンを含むプロセスデータを選択し、S8036及び図71のS851にて選択したプロセスデータに従って演出装置を制御する演出制御用CPU101)と、

遊技媒体が前記所定領域を通過したことを示す通過信号を前記遊技機の外部へ出力する外部出力手段(たとえば、情報出力回路53)とを備え、

前記所定演出は、示唆する演出結果がいずれであるかにかかわらず共通の態様で開始した後、演出結果を示唆する演出であり、

前記所定演出実行手段は、前記識別情報の可変表示の表示結果が前記特定表示結果となることを演出結果として示唆する所定演出を実行する場合に、前記開始条件成立時決定手段の決定結果に基づいて前記識別情報の可変表示における予め定められた複数の期間の何れかにおいて当該所定演出を前記表示領域内において実行し、

前記所定演出実行後において前記特定演出が実行されたときには前記表示領域の表示が消去される。