

【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26年1月23日(2014.1.23)

【公開番号】特開2013-240535(P2013-240535A)
 【公開日】平成25年12月5日(2013.12.5)
 【年通号数】公開・登録公報2013-065
 【出願番号】特願2012-117036(P2012-117036)
 【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10月24日(2013.10.24)

【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】

遊技媒体が始動領域を通過した後に、可変表示の開始条件が成立したことにもとづいて各々を識別可能な複数種類の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特定表示結果が導出されたときに、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、可変入賞装置を前記遊技媒体が進入しやすい状態に制御する可変入賞装置制御手段と、

前記始動領域を前記遊技媒体が通過したときに、数値データを抽出する数値データ抽出手段と、

前記開始条件が成立したときに、前記数値データ抽出手段が抽出した数値データにもとづいて、可変表示の表示結果が特定表示結果となるか否かを決定する開始条件成立時決定手段と、

前記開始条件成立時決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示を実行する可変表示実行手段と、

前記可変入賞装置が前記遊技媒体が進入しやすい状態に制御されるか否かと、可変表示の表示結果が特定表示結果となるか否かと、の何れか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、可変表示の表示結果が特定表示結果となるか否かを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可変表示における予め定められた複数の所定演出開始タイミングの何れかから当該所定演出を開始する、

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、遊技媒体が始動領域を通過した後に、可変表示の開始条件が成立したことに
もとづいて各々を識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行い表示結果を導出する可
変表示手段に特定表示結果が導出されたときに、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】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

(1) 上記目的を達成するため、本願に係る遊技機は、遊技媒体（例えば遊技球）が始動
領域（例えば第1始動口13や第2始動口14）を通過した後に、可変表示の開始条件が
成立したことにもとづいて各々を識別可能な複数種類の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特定表示結果（例えば、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遊技状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御する遊技機で
あって、前記遊技媒体が所定領域（例えば、ゲート32）を通過したことにもとづいて、
可変入賞装置（例えば、可変入賞球装置15）を前記遊技媒体が進入しやすい状態に制御
する可変入賞装置制御手段（例えば、ステップS404の処理を実行するマイクロコンピ
ュータ560のCPU56）と、前記始動領域を前記遊技媒体が通過したときに、数値デ
ータを抽出する数値データ抽出手段（例えば、図26のステップS1216、S1227
を実行するマイクロコンピュータ560のCPU56）と、前記開始条件が成立したとき
に、前記数値データ抽出手段が抽出した数値データにもとづいて、可変表示の表示結果が
特定表示結果となるか否かを決定する開始条件成立時決定手段（例えば、図30のステ
ップ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、可変表示を実行する可変表示実行手段（例えば、図2
5のステップS300の特別図柄通常処理結果に基づいて、ステップ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進入
しやすい状態に制御されるか否か（例えば、図45に示す所定演出で）と、可変表示の表
示結果が特定表示結果となるか否か（例えば、図47又は図48に示す所定演出で）と、
の何れかを示唆する所定演出を実行する所定演出実行手段（例えば、図55のステップS
779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のステ
ップS8029又はステップ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、ステップ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、を備え、前記所定演出実行手段は、
可変表示の表示結果が特定表示結果となるか否かを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可変表示における予め定められた複数
の所定演出開始タイミングの何れかから（例えば、図79及び図80のTs1～Ts9の
うち、ノーマルリーチ演出を実行する場合はTs1から、スーパーリーチを実行する場
合にはTs2、Ts3、Ts6又はTs9から、先読み演出（例えば図80の演出（d））
を実行する場合にはTs4又はTs5から、擬似連演出（例えば図80の演出（e））を
実行する場合にはTs7又はTs8から）当該所定演出を開始する、ことを特徴とする。

このような構成によれば、特定演出を実行するか否かを示唆する所定演出を実行する場
合は、識別情報（第1又は第2特別図柄）の可変表示における複数の所定演出開始タイミ
ングの何れかから所定演出を開始するため、普通識別情報の変動表示が実行されていない
場合でも、所定演出にて特定表示結果が導出されるか否かの期待感を多様なタイミングで
煽ることができる。そのため、遊技の興味が深い遊技機を提供できる。

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

(2) 上記(1)の遊技機において、可変表示の表示結果が特定表示結果となるか否かを示唆する所定の予告演出(例えば、図79の演出(b)において実行されるステップアップ予告演出)を実行するか否かを決定する予告演出決定手段(例えば、図67のステップS912にて予告演出(ステップアップ予告演出、ボタン演出等)の有無を決定する演出制御用CPU101)をさらに備え、前記可変表示実行手段は、前記予告演出決定手段が予告演出を実行すると決定すると、予め設定された予告演出開始タイミング(例えば、図79のT3)から当該予告演出を開始し、前記所定演出実行手段は、前記予告演出決定手段が予告演出を実行しないと決定すると、前記予告演出開始タイミングよりも後の所定演出開始タイミング(例えば、図79のTs3)から前記所定演出を開始する、としてもよい。

このような構成によれば、遊技者が落胆してしまう割合を減少させることができる。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0012

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0012】

(4) 上記(1)～(3)の何れかの遊技に遊技機において、前記可変表示実行手段は、前記識別情報の表示態様がリーチ態様となったときに所定のリーチ可変表示(例えば、ノーマルリーチ演出又はスーパーリーチ演出が実行される特別図柄の可変表示)を実行し、前記複数の所定演出開始タイミングには、可変表示において識別情報の表示態様がリーチ態様となるより後のタイミング(例えば、図79のTs2及び図80のTs9)を含む、としてもよい。

このような構成によれば、リーチ演出が開始された後でも所定演出が実行されることによる意外感を遊技者に与えると共に、実行中のリーチ演出への期待感をより高めることが出来る。