

【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11月13日(2014.11.13)

【公開番号】特開2014-183951(P2014-183951A)

【公開日】平成26年10月2日(2014.10.2)

【年通号数】公開・登録公報2014-054

【出願番号】特願2013-60313(P2013-60313)

【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

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

【手続補正書】

【提出日】平成26年9月25日(2014.9.25)

【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】

遊技者にとって有利な第1状態と、遊技者にとって不利な第2状態とのいずれかの状態に変化可能な可変入賞手段を前記第1状態に変化させる特定状態に制御可能な遊技機であって、

前記特定状態として、前記可変入賞手段を所定期間前記第1状態に変化させることを所定回数おこなう第1特定状態または、前記可変入賞手段を前記所定期間よりも短い期間または前記所定回数よりも少ない回数の少なくともいずれかにより前記第1状態に変化させる第2特定状態に制御するとともに、所定条件の成立にもとづいて前記特定状態に制御される確率が低確率状態よりも向上した高確率状態に制御する状態制御手段と、

前記低確率状態であるときと前記高確率状態であるときとにおいて共通演出を実行する共通演出実行手段とを備え、

前記共通演出実行手段は、

前記第2特定状態に制御されたことを契機に前記共通演出を実行する場合と、前記特定状態に制御されたこと以外の特別条件の成立を契機に前記共通演出を実行する場合とがあり、

前記第2特定状態に制御されたことを契機とする場合と前記特別条件の成立を契機とする場合とで、前記共通演出を実行する期間の割合が異なる

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、遊技者にとって有利な第1状態と、遊技者にとって不利な第2状態とのいずれかの状態に変化可能な可変入賞手段を第1状態に変化させる特定状態に制御可能な遊技機に関する。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

しかしながら、特許文献1に示したような遊技機においては、共通演出の実行期間によつて状態を示唆するのみであり、興趣を十分に向上させることができなかつた。

【手続補正4】

【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】

そこで、本発明は、共通演出を用いて興趣を向上させた遊技機を提供することを目的とする。

【手続補正5】

【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】

(手段1) 本発明による遊技機は、遊技者にとって有利な第1状態(例えば、開放状態)と、遊技者にとって不利な第2状態(例えば、閉状態)とのいずれかの状態に変化可能な可変入賞手段(例えば、大入賞口)を第1状態に変化させる特定状態(例えば、大当たり遊技状態および小当たり遊技状態)に制御可能な遊技機であつて、特定状態として、可変入賞手段を所定期間第1状態に変化させることを所定回数おこなう第1特定状態(例えば、4R確変大当たり、4R通常大当たりの大当たり遊技状態)または、可変入賞手段を所定期間よりも短い期間または所定回数よりも少ない回数の少なくともいずれかにより第1状態に変化させる第2特定状態(例えば、2R確変大当たり(突然確変大当たり)の大当たり遊技状態、小当たり遊技状態)に制御するとともに、所定条件の成立にもとづいて特定状態に制御される確率が低確率状態よりも向上した高確率状態(例えば、確変状態)に制御する状態制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560のステップS166～S169を実行する部分)と、低確率状態であるときと高確率状態であるときとにおいて共通演出(例えば、潜伏モード)を実行する共通演出実行手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100のステップS652B、S661B、S8015、S8016、S8010、S8011を実行する部分)とを備え、共通演出実行手段は、第2特定状態に制御されたことを契機に共通演出を実行する場合と、特定状態に制御されたこと以外の特別条件の成立(例えば、モード移行演出の実行)を契機に共通演出を実行する場合とがあり、第2特定状態に制御されたことを契機とする場合と特別条件の成立を契機とする場合とで、共通演出を実行する期間の割合が異なる(例えば、小当たり発生時にはステップS3415にて、モード移行演出実行時にはS2908にて、図32に示す移行期間決定用テーブルを用いてそれぞれ移行期間を決定し、S2903、S2904をおこなう。)。そのような構成によれば、可変入賞手段の動作に応じて共通演出を実行する期間の割合が異なるので、興趣を向上させることができる。

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

(手段2) 手段1において、共通演出実行手段は、第2特定状態に制御されたことを契機とする場合の方が特別条件の成立を契機とする場合よりも高い割合で長い期間、共通演出を実行する(例えば、ステップS3415、S2908にて、図32に示す移行期間決定用テーブルを用いて、小当たり発生時の方がモード移行演出実行時よりも長い期間を高い割合で移行期間として決定して潜伏モードへ移行する。)こととしてもよい。そのような構成によれば、可変入賞手段の動作に応じて共通演出を実行する期間の割合が異なるので、興趣を向上させることができる。

【手続補正7】

【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】

(手段3) 手段1または手段2において、共通演出実行手段は、所定のタイミング毎(例えば、潜伏モードに移行してから10回目、20回目、30回目の変動)に共通演出を継続させるか終了させるかを示唆する分岐演出(例えば、勝利分岐演出、敗北分岐演出)をおこない、第2特定状態に制御されたことを契機とする場合の方が特別条件の成立を契機とする場合よりも高い割合で、後のタイミングまで継続する共通演出を実行する(例えば、ステップS3215、S2908にて、図32に示す移行期間決定用テーブルを用いて、小当たり発生時の方がモード移行演出実行時よりも長い期間を高い割合で移行期間として決定して潜伏モードへ移行する。)こととしてもよい。そのような構成によれば、遊技者を分岐演出に注目させることができるとともに、可変入賞手段の動作に応じて共通演出を実行する期間の割合が異なるので、興趣を向上させることができる。