

【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9月10日(2015.9.10)

【公開番号】特開2015-9072(P2015-9072A)

【公開日】平成27年1月19日(2015.1.19)

【年通号数】公開・登録公報2015-004

【出願番号】特願2013-138492(P2013-138492)

【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7月24日(2015.7.24)

【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】

所定条件の成立を契機として行われる当否判定の結果に基づいて演出を実行可能な表示手段を備えると共に、当り遊技を付与可能に構成された遊技機において、

遊技者が操作可能な操作手段と、

前記操作手段の操作を有効とする有効期間を設定可能な有効期間設定手段と、

前記有効期間設定手段が設定した有効期間中に、前記操作手段が操作されたかを判定する操作判定手段と、

前記操作手段が操作されたと前記操作判定手段が判定することなく有効期間が経過した場合に前記表示手段で実行可能な第1通常演出および前記操作判定手段が有効期間中に前記操作手段が操作されたと判定した場合に前記表示手段で実行可能な第2通常演出を含む複数種類の演出の中から演出を決定する演出決定手段と、

前記演出決定手段が決定した演出を、前記表示手段で実行させる演出実行制御手段と、

前記演出決定手段が第1通常演出を決定した場合に、演出値情報を更新可能な演出値管理手段と、

前記表示手段で第1通常演出が実行されることにより、前記演出値管理手段で更新された演出値情報に基づく形態を表示する演出値情報表示手段とを備え、

前記演出決定手段は、前記演出値管理手段の演出値が規定値になった場合に、前記第1および第2通常演出とは異なる特定演出を決定可能に構成されることを特徴とする遊技機。

【請求項2】

前記演出実行制御手段が前記第1通常演出を前記表示手段で実行させ、前記演出値管理手段の演出値が規定値になったことで該規定値に対応する演出値情報に基づく形態が演出値情報表示手段で表示された後に、前記演出決定手段が特定演出を決定していた場合は該特定演出が実行されるように前記表示手段を演出実行制御手段が制御するよう構成される請求項1記載の遊技機。

【請求項3】

前記演出決定手段が第2通常演出を決定した場合に、第2の演出値情報を更新可能な第2の演出値管理手段と、

前記表示手段で第2通常演出が実行されることにより、前記第2の演出値管理手段で更

新された第2の演出値情報に基づく形態を表示する第2の演出値情報表示手段とを備え、前記演出決定手段は、前記第2の演出値管理手段の演出値が第2の規定値になった場合に、前記第1, 第2通常演出および特定演出とは異なる第2の特定演出を決定可能に構成され、

前記演出実行制御手段は、前記第2通常演出を前記表示手段で実行させ、前記第2の演出値管理手段の演出値が第2の規定値になったことで該第2の規定値に対応する第2の演出値情報に基づく形態が第2の演出値情報表示手段で表示された後に、前記演出決定手段が第2の特定演出を決定していた場合は該第2の特定演出が実行されるように前記表示手段を制御するよう構成される請求項1または2記載の遊技機。

【請求項4】

複数種類の演出値情報が設定された第1演出値情報テーブルと、複数種類の第2の演出値情報が設定された第2演出値情報テーブルとが設けられ、

前記演出値管理手段は、前記第1演出値情報テーブルを用いて抽選により演出値情報を決定して演出値情報を更新し、

前記第2の演出値管理手段は、前記第2演出値情報テーブルを用いて抽選により第2の演出値情報を決定して第2の演出値情報を更新するよう構成される請求項3記載の遊技機。

【請求項5】

前記第2の演出値管理手段は、前記演出値管理手段の演出値が規定値になった場合に、該第2の演出値管理手段の演出値情報を変更するよう構成される請求項3または4記載の遊技機。

【請求項6】

前記演出決定手段が決定可能な通常演出には、前記操作判定手段が有効期間中に前記操作手段が操作されたと判定した場合に前記表示手段で実行可能な第3通常演出が設けられ、

前記演出値管理手段は、前記演出決定手段が第3通常演出を決定した場合に演出値情報を更新可能に構成され、

前記演出値情報表示手段は、前記表示手段で第3通常演出が実行されることにより、演出値管理手段で更新された演出値情報に基づく形態を表示するよう構成される請求項1～5の何れか一項に記載の遊技機。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

前記課題を克服し、所期の目的を達成するため、本願の請求項1に係る発明は、所定条件の成立を契機として行われる当否判定の結果に基づいて演出を実行可能な表示手段(17)を備えると共に、当たり遊技を付与可能に構成された遊技機において、

遊技者が操作可能な操作手段(36, 37a, 37b)と、

前記操作手段(36, 37a, 37b)の操作を有効とする有効期間を設定可能な有効期間設定手段(65a)と、

前記有効期間設定手段(65a)が設定した有効期間中に、前記操作手段(36, 37a, 37b)が操作されたかを判定する操作判定手段(65a)と、

前記操作手段(36, 37a, 37b)が操作されたと前記操作判定手段(65a)が判定することなく有効期間が経過した場合に前記表示手段(17)で実行可能な第1通常演出および前記操作判定手段(65a)が有効期間中に前記操作手段(36, 37a, 37b)が操作されたと判定した場合に前記表示手段(17)で実行可能な第2通常演出を含む複数種類の演出の中から演出を決定する演出決定手段(65a)と、

前記演出決定手段(65a)が決定した演出を、前記表示手段(17)で実行させる演出実行制

御手段(65a)と、

前記演出決定手段(65a)が第1通常演出を決定した場合に、演出値情報を更新可能な演出値管理手段(65a, 65c, 77)と、

前記表示手段(17)で第1通常演出が実行されることにより、前記演出値管理手段(65a, 65c, 77)で更新された演出値情報に基づく形態を表示する演出値情報表示手段(17, 80)とを備え、

前記演出決定手段(65a)は、前記演出値管理手段(65a, 65c, 77)の演出値が規定値になった場合に、前記第1および第2通常演出とは異なる特定演出を決定可能に構成されることを要旨とする。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

請求項2に係る発明では、前記演出実行制御手段(65a)が前記第1通常演出を前記表示手段(17)で実行させ、前記演出値管理手段(65a, 65c, 77)の演出値が規定値になったことで該規定値に対応する演出値情報に基づく形態が演出値情報表示手段(17, 80)で表示された後に、前記演出決定手段(65a)が特定演出を決定していた場合は該特定演出が実行されるように前記表示手段(17)を演出実行制御手段(65a)が制御するよう構成されることを要旨とする。

請求項2に係る発明によれば、第1通常演出が行われて演出値情報表示手段の形態が変化した後に、特定演出が行われるので、演出値情報表示手段の形態が変化することへの興味を高めることができ、遊技者の演出に対する興味を高めることができる。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

請求項3に係る発明では、前記演出決定手段(65a)が第2通常演出を決定した場合に、第2の演出値情報を更新可能な第2の演出値管理手段(65a, 65c, 76)と、

前記表示手段(17)で第2通常演出が実行されることにより、前記第2の演出値管理手段(65a, 65c, 76)で更新された第2の演出値情報に基づく形態を表示する第2の演出値情報表示手段(17, 78)とを備え、

前記演出決定手段(65a)は、前記第2の演出値管理手段(65a, 65c, 76)の演出値が第2の規定値になった場合に、前記第1, 第2通常演出および特定演出とは異なる第2の特定演出を決定可能に構成され、

前記演出実行制御手段(65a)は、前記第2通常演出を前記表示手段(17)で実行させ、前記第2の演出値管理手段(65a, 65c, 76)の演出値が第2の規定値になったことで該第2の規定値に対応する第2の演出値情報に基づく形態が第2の演出値情報表示手段(17, 79)で表示された後に、前記演出決定手段(65a)が第2の特定演出を決定していた場合は該第2の特定演出が実行されるように前記表示手段(17)を制御するよう構成されることを要旨とする。

請求項3に係る発明によれば、操作手段を操作することで第2の特定演出が実行される可能性があるので、遊技者の遊技への参加意欲をより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】0013

【補正方法】変更

【補正の内容】**【0 0 1 3】**

請求項 6 に係る発明では、前記演出決定手段(65a)が決定可能な通常演出には、前記操作判定手段(65a)が有効期間中に前記操作手段(36,37a,37b)が操作されたと判定した場合に前記表示手段(17)で実行可能な第3通常演出が設けられ、

前記演出値管理手段(65a,65c,77)は、前記演出決定手段(65a)が第3通常演出を決定した場合に演出値情報を更新可能に構成され、

前記演出値情報表示手段(17,80)は、前記表示手段(17)で第3通常演出が実行されることにより、演出値管理手段(65a,65c,77)で更新された演出値情報に基づく形態を表示するよう構成されることを要旨とする。

請求項 6 に係る発明によれば、操作手段を操作した場合であっても演出値情報表示手段の表示形態が変わる場合があるので、演出が単調となるのを防ぐことができる。

【手続補正6】**【補正対象書類名】明細書****【補正対象項目名】0 1 7 7****【補正方法】変更****【補正の内容】****【0 1 7 7】**

(勝敗決定演出について)

本実施例では、前記対戦演出における第2の特定条件の成立時に、図柄表示装置17aで実行可能な演出として、自キャラが敵キャラを倒す勝敗決定演出(第2の特定演出)を実行可能に構成されている。そして、本実施例では、前記統括制御CPU65aが、対戦演出において演出パターンとして自キャラの攻撃が成功して敵キャラの後述する第2ポイント記憶部76に記憶されている体力ポイント(演出値)が0ポイント(第2の規定値、特定値)になったことが前記第2の特定条件として設定されている。また、勝敗決定演出の具体的な内容を特定する勝敗決定演出パターンが前記統括制御ROM65bに複数種類記憶されており、前記第2の特定条件の成立時に統括制御CPU65aが複数種類の中から1つの勝敗決定演出パターンを抽選により決定するよう構成される。そして、決定した勝敗決定演出パターンに対応する制御コマンドが統括制御CPU65aから前記表示制御基板70(表示制御CPU70a)に出力されると、表示制御CPU70aでは入力された制御コマンドで特定される勝敗決定演出を示す表示データを選択し、該勝敗決定演出に対応した演出内容を表示するように図柄表示装置17を制御する。なお、勝敗決定演出は、前記体力ポイントや怒りポイントを予め設定されたポイント(減算値または加算値)づつ変化させる第1通常演出や第2通常演出および前記奥義演出(特定演出)とは内容が異なる演出として設定されている。

【手続補正7】**【補正対象書類名】明細書****【補正対象項目名】0 2 8 4****【補正方法】変更****【補正の内容】****【0 2 8 4】**

17 図柄表示装置(表示手段、演出値情報表示手段、第2演出値情報表示手段)

36 第1操作ボタン(操作手段)

37a 第2操作ボタン(操作手段)

37b 第2操作ボタン(操作手段)

65a 統括制御CPU(有効期間設定手段、操作判定手段、演出決定手段、演出実行制御手段、演出値管理手段、第2の演出値管理手段)

65c 統括制御RAM(演出値管理手段、第2の演出値管理手段)

76 第2ポイント記憶部(第2の演出値管理手段)

77 第3ポイント記憶部(演出値管理手段)

7 9 第2体力メータ(第2の演出値情報表示手段)
8 0 怒りメータ(演出値情報表示手段)