

【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24年11月8日(2012.11.8)

【公開番号】特開2012-120601(P2012-120601A)
 【公開日】平成24年6月28日(2012.6.28)
 【年通号数】公開・登録公報2012-025
 【出願番号】特願2010-272068(P2010-272068)
 【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24年9月24日(2012.9.24)

【手続補正 1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 5】

特許文献 1 に記載された遊技機では、表示図柄の可変表示と、普通図柄の可変表示と、は個別に行われるため、1 回の表示図柄の可変表示中に、複数回の普通図柄の可変表示が実行される可能性がある。即ち、1 回の表示図柄の可変表示中に、表示図柄の表示結果が特定表示態様となるか否かの報知が複数回実行される可能性がある。

【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 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 6】

しかしながら、特許文献 1 に記載された遊技機では、1 回の表示図柄の可変表示中に、表示図柄の表示結果が特定表示態様となるか否かの報知が複数回実行されるべきか、または、そのような報知が複数回実行されるとどうなるかなどについての配慮されていなかったため、遊技者を混乱させてしまうような演出が実行されるおそれがあった。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 3

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 3】

(6) 上記(1)から(5)のいずれかの遊技機において、

遊技者の操作に応じて遊技媒体を遊技領域に発射する発射手段(例えば打球発射装置など)をさらに備え、前記予告演出実行手段は、前記高頻度制御が実行されるより所定時間前に前記高頻度制御予告演出を実行し、前記所定時間は、前記発射手段により遊技媒体が発射されてから前記始動領域に遊技媒体が達するまでにかかる最短時間を超える時間である(例えば図 5 3 (A) に示すように、第 2 始動入賞口が開放するより t 1 時間前に普図当たりとなることを報知する)ようにしてもよい。

このような構成によれば、遊技媒体が発射されてから前記始動領域に遊技媒体が達するまでにかかる最短時間を超える時間前に予告演出が実行されるため、予告演出が実行され

てから遊技者が遊技球を発射しても、遊技球を始動領域に到達させることができるので、遊技者が効率良く遊技をすることができるようになる。

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0014

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0014】

(7) 上記(1)から(6)のいずれかの遊技機において、

前記普通事前決定手段により前記所定の表示態様とすると決定される割合が通常確率状態(例えば低ベース状態など)よりも高い高確率状態(例えば高ベース状態など)に制御する高確率制御実行手段(例えばCPU103がステップS324、S325の処理において時短フラグをオン状態にセットする部分など)と、前記高確率状態である場合に、前記予告演出実行手段における前記高頻度制御予告演出の実行を制限する高確時制限手段(例えば演出制御用CPU120がステップS602にてYesと判定した場合に普図連動演出設定処理を終了する部分など)と、をさらに備えるようにしてもよい。

高確率状態においては、普通可変表示手段に所定の表示態様が導出表示される割合が高くなり、高頻度制御が実行される割合が高くなる。このような構成によれば、高頻度制御が実行されることを予告する予告演出が度々実行されて演出が煩わしくなることを防止できる。

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0015

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0015】

(8) 上記(1)から(7)のいずれかの遊技機において、

前記特定遊技状態に制御されている場合に、前記予告演出実行手段における前記高頻度制御予告演出の実行を制限する特定遊技状態時制限手段をさらに備える(例えば演出制御用CPU120がステップS603にてYesと判定した場合に普図連動演出設定処理を終了する部分など)ようにしてもよい。

このような構成によれば、特定遊技状態における演出に加えて予告演出が実行されて演出が煩わしくなることを防止できる。また、特定遊技状態における遊技に遊技者が集中できるようになる。

【手続補正 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0016

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0016】

(9) 上記(1)から(8)のいずれかの遊技機において、

前記予告演出実行手段は、前記高頻度制御が実行されるより所定時間前に前記高頻度制御予告演出を実行し、前記所定時間を複数種類のいずれかに決定する所定時間決定手段(例えば演出制御用CPU120がステップS605の処理において、図61(A)、(B)に示すような報知タイミングをいずれかに決定する部分など)をさらに備えるようにしてもよい。

このような構成によれば、遊技者が遊技球を発射する最適なタイミングが複数種類になり、遊技球の発射タイミングによって無駄球を削減できるという技術的要素を取り入れることができ、遊技の興趣が向上する。

【手続補正 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0017

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0017】

(10) 上記(1)から(9)のいずれかの遊技機において、

所定のモード移行条件が成立したことに基づいて、遊技機の演出モードを通常モード（例えばモードAの演出モードなど）から所定モード（例えばモードBの演出モードなど）に移行させるモード移行制御手段（例えば演出制御用CPU120がステップS515の処理を実行する部分など）をさらに備え、前記予告演出実行手段は、前記所定モードにおいては、前記通常モードよりも高い割合で前記高頻度制御予告演出を実行する（例えば演出制御用CPU120がステップS605において、演出モードがモードBである場合、モードAである場合よりも、高い割合で普図連動演出が実行されるようになっている普図連動演出実行有無決定テーブル202A～202Cを用いて普図連動演出の実行の有無を決定する部分など）ようにしてもよい。

このような構成によれば、所定モード中においては、通常モードよりも高い割合で予告演出が実行されるようになり、高頻度制御が実行されることが分かりやすくなるので、遊技者が安心して遊技をできるようになる。

【手続補正8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0018

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0018】

(11) 上記(1)から(10)のいずれかの遊技機において、

所定のモード移行条件が成立したことに基づいて、遊技機の演出モードを通常モード（例えばモードAの演出モードなど）から所定モード（例えばモードBの演出モードなど）に移行させるモード移行制御手段（例えば演出制御用CPU120がステップS515の処理を実行する部分など）をさらに備え、前記予告演出実行手段は、前記所定モードにおいて前記高頻度制御予告演出を実行したときに前記普通可変表示手段の表示結果が前記所定の表示態様となる割合が、前記通常モードにおいて前記高頻度制御予告演出を実行したときに前記普通可変表示手段の表示結果が前記所定の表示態様となる割合より高くなるように、前記高頻度制御予告演出を実行する（例えば演出制御用CPU120がステップS605において、演出モードがモードBである場合、モードAである場合よりも普図連動演出が実行されたときに「普図当り」となる信頼度が高くなるように設定された普図連動演出実行有無決定テーブル202A～202Cを用いて普図連動演出の実行の有無を決定する部分など）ようにしてもよい。

（なお、普図連動演出が実行されたときに「普図当り」となる信頼度は、 $X / (X + Y)$ である。 X：（普図当りの割合）＊（普図当り時の普図連動演出の実行割合） Y：（普図ハズレの割合）＊（普図ハズレ時の普図連動演出の実行割合））

このような構成によれば、所定モード中においては、予告演出が実行された場合に普通可変表示手段の表示結果が所定の表示態様となる割合が通常モードより高くなるので、高頻度制御が実行されることが分かりやすくなり、遊技者が安心して遊技をできるようになる。