

【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】令和 2 年 3 月 12 日 (2020.3.12)

【公開番号】特開 2020-14707 (P2020-14707A)

【公開日】令和 2 年 1 月 30 日 (2020.1.30)

【年通号数】公開・登録公報 2020-004

【出願番号】特願 2018-139916 (P2018-139916)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【FI】

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】

【提出日】令和 2 年 2 月 3 日 (2020.2.3)

【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有利状態に制御可能な遊技機であって、

第 1 有利状態と、前記第 1 有利状態と比較して、得られる遊技価値の期待値が低い第 2 有利状態とを含む複数種類の有利状態のいずれかに制御可能な有利状態制御手段と、有利状態において、遊技媒体を進入させることが可能な状態に変化可能な可変進入手段と、

有利状態へ制御されることを報知する、報知演出を実行可能な報知演出手段と、

前記報知演出の終了後、前記可変進入手段が遊技媒体を進入させることが可能な状態に変化するまでの特定期間において、特定演出を実行可能な特定演出手段と、 を備え、

前記特定期間は、前記第 2 有利状態に制御されるときよりも前記第 1 有利状態に制御されるときの方が長く、

前記報知演出手段は、

前記第 1 有利状態に制御されることを示唆した後に、前記第 1 有利状態に制御されることを報知する第 1 報知演出と、

前記第 2 有利状態に制御されることを示唆した後に、前記第 2 有利状態に制御されることを報知する第 2 報知演出と、 を実行可能であり、

前記特定演出手段は、

前記第 1 報知演出の終了後に実行され、有利状態の後に第 1 遊技状態への移行を示唆する第 1 特定演出と、

前記第 1 報知演出の終了後に実行され、有利状態の後に前記第 1 遊技状態と比較して遊技者にとって不利な第 2 遊技状態への移行を示唆する第 2 特定演出と、

前記第 2 報知演出の終了後に実行され、前記第 2 遊技状態に制御されることを報知する第 3 特定演出と、 を実行可能であり、

前記第 2 特定演出よりも前記第 1 特定演出の方が実行期間が長い、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 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【 0 0 0 6 】

(A) 遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

第 1 有利状態 (たとえば、16 R 大当り) と、前記第 1 有利状態と比較して、得られる遊技価値 (たとえば、賞球) の期待値が低い (たとえば、ラウンド数が少ない、大当り後に大当りになる確率が低い) 第 2 有利状態 (たとえば、4 R 大当り) とを含む複数種類の有利状態のいずれかに制御可能な有利状態制御手段 (たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100) と、

有利状態において、遊技媒体を進入させることが可能な状態 (たとえば、開放状態) に変化可能な可変進入手段 (たとえば、特別可変入賞球装置 7) と、

有利状態へ制御されることを報知する、報知演出 (たとえば、リーチ期間から未確定図柄表示までの演出) を実行可能な報知演出手段 (たとえば、演出制御用 CPU 120) と、

前記報知演出の終了後、前記可変進入手段が遊技媒体を進入させることが可能な状態に変化するまでの特定期間 (たとえば、図柄未確定期間から大入賞口開放までの期間) において、特定演出 (たとえば、図柄未確定期間の演出、図柄確定期間の演出、ファンファーレ期間の演出) を実行可能な特定演出手段 (たとえば、演出制御用 CPU 120) と、を備え、

前記特定期間は、前記第 2 有利状態に制御されるときよりも前記第 1 有利状態に制御されるときの方が長く (たとえば、図 9 - 3 ~ 図 9 - 5 , 図 9 - 7 で示したように、16 R 確変大当りの場合は、その他の大当りの場合よりも、図柄未確定期間が長い。リーチ期間、図柄確定期間、ファンファーレ期間を長くするようにしてもよい。)、

前記報知演出手段は、

前記第 1 有利状態に制御されることを示唆 (たとえば、7 図柄リーチ) した後に、前記第 1 有利状態に制御されることを報知 (たとえば、7 図柄揃いの未確定表示) する第 1 報知演出 (たとえば、図 9 - 7 (B) のリーチ期間から未確定図柄表示までの演出、図 9 - 9 (B) , (C) 参照) と、

前記第 2 有利状態に制御されることを示唆 (たとえば、偶数図柄リーチ) した後に、前記第 2 有利状態に制御されることを報知 (たとえば、偶数図柄揃いの未確定表示) する第 2 報知演出 (たとえば、図 9 - 7 (A) , 図 9 - 7 (C) のリーチ期間から未確定図柄表示までの演出、図 9 - 8 (B) , (C) 、図 9 - 10 (B) , (C) 参照) と、を実行可能であり、

前記特定演出手段は、

前記第 1 報知演出の終了後に実行され、有利状態の後に第 1 遊技状態 (たとえば、高確高ベース状態) への移行を示唆する第 1 特定演出と、

前記第 1 報知演出の終了後に実行され、有利状態の後に前記第 1 遊技状態と比較して遊技者にとって不利な第 2 遊技状態 (たとえば、低確高ベース状態、低確低ベース状態) への移行を示唆する第 2 特定演出と、を

前記第 2 報知演出の終了後に実行され、前記第 2 遊技状態に制御されることを報知する第 3 特定演出と、を実行可能であり

前記第 2 特定演出よりも前記第 1 特定演出の方が実行期間が長い (たとえば、図 9 - 4 , 図 9 - 5 , 図 9 - 7 で示すように、低確高ベース状態への移行を示唆する昇格失敗演出の実行期間よりも、高確高ベース状態への移行を示唆する昇格成功演出の実行期間の方を長くする)。