

【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25年10月3日(2013.10.3)

【公開番号】特開2013-162966(P2013-162966A)

【公開日】平成25年8月22日(2013.8.22)

【年通号数】公開・登録公報2013-045

【出願番号】特願2012-28500(P2012-28500)

【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25年6月25日(2013.6.25)

【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】

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、該識別情報の可変表示の表示結果があらかじめ定められた特定表示結果となつたときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御し、所定条件の成立にもとづいて可変入賞装置を開放状態にする所定遊技状態に制御し、所定の移行条件が成立したときに通常遊技状態であるときに比べて前記可変入賞装置に遊技媒体が入賞する頻度が高い有利遊技状態に移行させる遊技機であつて、

前記可変入賞装置を開放状態に制御する可変入賞装置制御手段と、

識別情報の可変表示中に表示結果が前記特定表示結果となるか否かを示唆する特定演出を実行する特定演出実行手段と、

前記可変入賞装置が開放状態に制御されること、または識別情報の可変表示において前記特定演出が実行されることにもとづいて所定演出を実行する所定演出実行手段とを備え、

前記可変入賞装置制御手段は、

前記所定遊技状態において前記可変入賞装置を複数回開放状態に制御し、

前記通常遊技状態では、前記所定遊技状態における総開放期間を前記有利遊技状態での前記所定遊技状態における総開放期間よりも短くするとともに、初回の開放期間を2回目以降の開放期間よりも短くし、

前記有利遊技状態では前記所定遊技状態における各々の開放期間を前記通常遊技状態での最長の開放期間よりも短くし、

前記所定演出実行手段は、前記可変入賞装置が開放状態に制御されることにもとづく所定演出を実行しているときに、前記特定演出が実行される識別情報の可変表示が開始された場合には、実行中の所定演出を、識別情報の可変表示において前記特定演出が実行されることにもとづく所定演出に差し替える演出差替手段を含む

ことを特徴とする遊技機。

【請求項2】

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、該識別情報の可変表示の表示結果があらかじめ定められた特定表示結果となつたときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御し、所定条件の成立にもとづいて可変入賞装置を開放状態にする所定遊技状

態に制御し、所定の移行条件が成立したときに通常遊技状態であるときに比べて前記可変入賞装置に遊技媒体が入賞する頻度が高い有利遊技状態に移行させる遊技機であって、

前記可変入賞装置を開放状態に制御する可変入賞装置制御手段と、

識別情報の可変表示中に表示結果が前記特定表示結果となるか否かを示唆する特定演出を実行する特定演出実行手段と、

前記可変入賞装置が開放状態に制御されること、または識別情報の可変表示において前記特定演出が実行されることにもとづいて所定演出を実行する所定演出実行手段とを備え、

前記可変入賞装置制御手段は、

前記所定遊技状態において前記可変入賞装置を複数回開放状態に制御し、

前記通常遊技状態では、前記所定遊技状態における総開放期間を前記有利遊技状態での前記所定遊技状態における総開放期間よりも短くするとともに、初回の開放期間を2回目以降の開放期間よりも短くし、

前記有利遊技状態では前記所定遊技状態における各々の開放期間を前記通常遊技状態での最長の開放期間よりも短くし、

前記所定演出実行手段は、識別情報の可変表示において前記特定演出が実行されることにもとづく所定演出を実行しているときに、前記所定条件が成立する場合には、実行中の所定演出を、前記可変入賞装置が開放状態に制御されることにもとづく所定演出に差し替える演出差替手段を含む

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】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

#### 【0010】

(1) 本発明による遊技機は、各々を識別可能な複数種類の識別情報（例えば、特別図柄、飾り図柄）の可変表示を行い、識別情報の可変表示の表示結果があらかじめ定められた特定表示結果（例えば、大当たり図柄）となったときに、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）に制御し、所定条件の成立（例えば、普通図柄の表示結果として当り図柄が導出表示される）にもとづいて可変入賞装置（例えば、可変入賞球装置15）を開放状態にする所定遊技状態（例えば、当りにもとづく当たり遊技状態）に制御し、所定の移行条件（例えば、突然確変大当たり以外の大当たりにもとづく大当たり遊技が終了）が成立したときに通常遊技状態（例えば、低ベース状態）であるときに比べて可変入賞装置に遊技媒体が入賞する頻度が高い有利遊技状態（例えば、高ベース状態（時短状態））に移行させる遊技機であって、可変入賞装置を開放状態に制御する可変入賞装置制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS404を実行する部分）と、識別情報の可変表示中に表示結果が特定表示結果となるか否かを示唆する特定演出（例えば、ノーマルリーチ演出、スーパーリーチ演出）を実行する特定演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS829, S831でリーチ演出を含むプロセステーブルを選択してステップS833, S851を実行する部分）と、可変入賞装置が開放状態に制御されること、または識別情報の可変表示において特定演出が実行されることにもとづいて所定演出（例えば、図45～図48に示すようなルーレットが回転するような態様の所定演出）を実行する所定演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS810, S826, S856およびステップS827～S829の後にステップS833, S851を実行する部分）とを備え、可変入賞装置制御手段は、所定遊技状態において可変入賞装置を複数回開放状態に制御し（図19参照）、通常遊技状態では、所定遊技状態における総開放期間（例えば、5.4秒）を有利遊技状態での所定遊技状態における総開放期間（例えば、5.4秒）よりも短くするとともに、初回の開放期間（例えば、0.1秒）を2回目以降の開

放期間（例えば、5．3秒）よりも短くし、有利遊技状態では所定遊技状態における各々の開放期間（例えば、1．36秒）を通常遊技状態での最長の開放期間（例えば、5．3秒）よりも短くし、所定演出実行手段は、可変入賞装置が開放状態に制御されることにもとづく所定演出（例えば、所定演出（　））を実行しているときに、特定演出が実行される識別情報の可変表示が開始された場合には、実行中の所定演出を、識別情報の可変表示において特定演出が実行されることにもとづく所定演出に差し替える（例えば、報知結果を「チャンス」や「激熱」に差し替える）演出差替手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS5022～S5028を実行する部分）を含むことを特徴とする。

そのような構成によれば、所定演出として可変入賞装置が開放状態に制御される旨を報知する演出を実行しているときに、特定演出が実行される識別情報の可変表示が開始された場合には、実行中の所定演出を、特定演出が実行される旨を報知する演出に差し替えることを可能とし、所定演出に対する興趣を向上させることができるとともに、通常遊技状態において可変入賞装置が開放状態に制御されることへの遊技者の期待感を高めることができる。

#### 【手続補正3】

【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】

(2) 本発明による他の態様の遊技機は、各々を識別可能な複数種類の識別情報（例えば、特別図柄、飾り図柄）の可変表示を行い、識別情報の可変表示の表示結果があらかじめ定められた特定表示結果（例えば、大当たり図柄）となったときに、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）に制御し、所定条件の成立（例えば、普通図柄の表示結果として当たり図柄が導出表示される）にもとづいて可変入賞装置（例えば、可変入賞球装置15）を開放状態にする所定遊技状態（例えば、当たりにもとづく当たり遊技状態）に制御し、所定の移行条件（例えば、突然確変大当たり以外の大当たりにもとづく大当たり遊技が終了）が成立したときに通常遊技状態（例えば、低ベース状態）であるときに比べて可変入賞装置に遊技媒体が入賞する頻度が高い有利遊技状態（例えば、高ベース状態（時短状態））に移行させる遊技機であって、可変入賞装置を開放状態に制御する可変入賞装置制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS404を実行する部分）と、識別情報の可変表示中に表示結果が特定表示結果となるか否かを示唆する特定演出（例えば、ノーマルリーチ演出、スーパーリーチ演出）を実行する特定演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS829，S831でリーチ演出を含むプロセステーブルを選択してステップS833，S851を実行する部分）と、可変入賞装置が開放状態に制御されること、または識別情報の可変表示において特定演出が実行されることにもとづいて所定演出（例えば、図45～図48に示すようなルーレットが回転するような態様の所定演出）を実行する所定演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS810，S826，S856およびステップS827～S829の後にステップS833，S851を実行する部分）とを備え、可変入賞装置制御手段は、所定遊技状態において可変入賞装置を複数回開放状態に制御し（図19参照）、通常遊技状態では、所定遊技状態における総開放期間（例えば、5．4秒）よりも短くするとともに、初回の開放期間（例えば、0．1秒）を2回目以降の開放期間（例えば、5．3秒）よりも短くし、有利遊技状態では所定遊技状態における各々の開放期間（例えば、1．36秒）を通常遊技状態での最長の開放期間（例えば、5．3秒）よりも短くし、所定演出実行手段は、識別情報の可変表示において特定演出が実行されることにもとづく所定演出（例えば、所定演出（チャンス）、所定演出（激熱））を実行しているときに、所定条件が成立する場合には、実行中の所定演出を、可変

入賞装置が開放状態に制御されることにもとづく所定演出に差し替える（例えば、報知結果を「」に差し替える）演出差替手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS5120～S5128（図87参照）を実行する部分）を含むことを特徴とする。

そのような構成によれば、所定演出として特定演出が実行される旨を報知する演出を実行しているときに、所定条件が成立する場合には、実行中の所定演出を、可変入賞装置が開放状態に制御される旨を報知する演出に差し替えることを可能とし、所定演出に対する興趣を向上させることができるとともに、通常遊技状態において可変入賞装置が開放状態に制御されることへの遊技者の期待感を高めることができる。