

【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2014-151004(P2014-151004A)  
 【公開日】平成26年8月25日 (2014.8.25)  
 【年通号数】公開・登録公報2014-045  
 【出願番号】特願2013-23534(P2013-23534)  
 【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】

主制御手段と、前記主制御手段が出力した制御情報に基づき、図柄変動ゲームに付随する遊技演出の実行を制御する演出制御手段と、前記遊技演出を実行可能な演出実行手段と、を備えた遊技機において、

始動口へ入球した遊技球を検知する始動検知手段を備え、

前記始動検知手段の検知信号は前記主制御手段に入力され、その検知信号の入力によって前記図柄変動ゲームの始動条件が成立し、

前記主制御手段は、

実行が保留される図柄変動ゲームに関する情報を記憶する保留記憶処理と、

前記図柄変動ゲームを開始させるときに当該図柄変動ゲームの変動内容を決定する変動内容決定処理と、

前記始動条件の成立に伴って実行が保留される図柄変動ゲームの変動内容を当該図柄変動ゲームが開始される以前に特定する変動内容特定処理と、を実行可能であって、

前記変動内容特定処理によって特定された変動内容を特定可能な変動内容情報が前記演出制御手段に入力され、

前記演出制御手段は、

前記変動内容情報から特定される変動内容が特定変動内容である場合に特別演出の演出内容を決定可能であるとともに、その決定した演出内容の特別演出を前記演出実行手段で実行させる制御を行うことが可能であって、

前記特別演出の演出内容は、前記特定変動内容であると特定された図柄変動ゲームの始動条件を成立させた入球のタイミングにおいて図柄変動ゲームが実行されているときにはその実行中の図柄変動ゲームの残り変動時間と、実行が保留されている図柄変動ゲームの変動時間との合算値内で終了する演出内容が決定され、

前記特別演出が実行される場合の前記演出実行手段では、実行中の図柄変動ゲームに付随する遊技演出の途中から前記特別演出が開始され、その特別演出は前記特定変動内容であると特定された図柄変動ゲームが実行されているときであっても行われているように前記特別演出の開始のタイミングから継続して実行されることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記特別演出には、演出時間及び演出内容が異なる複数種類の特別演出が設定されてお

り、

前記特別演出の演出内容を決定する場合には、前記合算値と一致する演出時間の演出内容を決定することを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

【請求項3】

前記演出制御手段は、

前記変動内容情報から前記特定変動内容として大当たり変動が特定される場合、前記合算値が予め定めた規定時間よりも長いかなにかに関係なく、前記特別演出を実行させることが可能であり、

前記変動内容情報から前記特定変動内容としてはずれリーチ変動が特定される場合、前記合算値が前記規定時間よりも長いときには、前記特別演出を実行させないことを特徴とする請求項1又は請求項2に記載の遊技機。

【請求項4】

主制御手段と、前記主制御手段が出力した制御情報に基づき、図柄変動ゲームに付随する遊技演出の実行を制御する演出制御手段と、前記遊技演出を実行可能な演出実行手段と、を備えた遊技機において、

始動口へ入球した遊技球を検知する始動検知手段と、を備え、

前記始動検知手段の検知信号は前記主制御手段に入力され、その検知信号の入力によって前記図柄変動ゲームの始動条件が成立し、

前記主制御手段は、

実行が保留される図柄変動ゲームに関する情報を記憶する保留記憶処理と、

前記図柄変動ゲームを開始させるときに当該図柄変動ゲームの変動内容を決定する変動内容決定処理と、

前記始動条件の成立に伴って実行が保留される図柄変動ゲームの変動内容を当該図柄変動ゲームが開始される以前に特定する変動内容特定処理と、を実行可能であって、

前記変動内容特定処理によって特定された変動内容を特定可能な変動内容情報が前記演出制御手段に入力され、

前記演出制御手段は、

前記変動内容情報から特定される変動内容が特定変動内容である場合に特別演出の演出内容を決定可能であるとともに、その決定した演出内容の特別演出を前記演出実行手段で実行させる制御を行うことが可能であって、

前記特別演出の演出内容は、前記特定変動内容であると特定された図柄変動ゲームの始動条件を成立させた入球のタイミングにおいて図柄変動ゲームが実行されているときにはその実行中の図柄変動ゲームの残り変動時間と、実行が保留されている図柄変動ゲームの変動時間との合算値内で終了する演出内容が決定され、

前記特別演出が実行される場合の前記演出実行手段では、前記合算値の残り時間が予め定めた所定時間に到達した時点で前記特別演出が開始されることを特徴とする遊技機。

【請求項5】

主制御手段と、前記主制御手段が出力した制御情報に基づき、図柄変動ゲームに付随する遊技演出の実行を制御する演出制御手段と、前記遊技演出を実行可能な演出実行手段と、を備えた遊技機において、

始動口へ入球した遊技球を検知する始動検知手段と、を備え、

前記始動検知手段の検知信号は前記主制御手段に入力され、その検知信号の入力によって前記図柄変動ゲームの始動条件が成立し、

前記主制御手段は、

実行が保留される図柄変動ゲームに関する情報を記憶する保留記憶処理と、

前記図柄変動ゲームを開始させるときに当該図柄変動ゲームの変動内容を決定する変動内容決定処理と、

前記始動条件の成立に伴って実行が保留される図柄変動ゲームの変動内容を当該図柄変動ゲームが開始される以前に特定する変動内容特定処理と、を実行可能であって、

前記変動内容特定処理によって特定された変動内容を特定可能な変動内容情報が前記演

出制御手段に入力され、

前記演出制御手段は、

前記変動内容情報から特定される変動内容が特定変動内容である場合に特別演出の演出内容を決定可能であるとともに、その決定した演出内容の特別演出を前記演出実行手段で実行させる制御を行うことが可能であって、

前記特別演出が実行される場合の前記演出実行手段では、前記特定変動内容であると特定された図柄変動ゲームの始動条件を成立させた入球のタイミングで実行中の図柄変動ゲームに付随する遊技演出の途中から前記特別演出が開始され、その特別演出は前記特定変動内容であると特定された図柄変動ゲームが実行されているときであっても行われているように前記特別演出の開始のタイミングから継続して実行され、

前記特別演出が開始してからの各図柄変動ゲームに付随する遊技演出は、前記特別演出に変更される遊技機。

【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 7

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 7】

上記問題点を解決する遊技機は、主制御手段と、前記主制御手段が出力した制御情報に基づき、図柄変動ゲームに付随する遊技演出の実行を制御する演出制御手段と、前記遊技演出を実行可能な演出実行手段と、を備えた遊技機において、始動口へ入球した遊技球を検知する始動検知手段を備え、前記始動検知手段の検知信号は前記主制御手段に入力され、その検知信号の入力によって前記図柄変動ゲームの始動条件が成立し、前記主制御手段は、実行が保留される図柄変動ゲームに関する情報を記憶する保留記憶処理と、前記図柄変動ゲームを開始させるときに当該図柄変動ゲームの変動内容を決定する変動内容決定処理と、前記始動条件の成立に伴って実行が保留される図柄変動ゲームの変動内容を当該図柄変動ゲームが開始される以前に特定する変動内容特定処理と、を実行可能であって、前記変動内容特定処理によって特定された変動内容を特定可能な変動内容情報が前記演出制御手段に入力され、前記演出制御手段は、前記変動内容情報から特定される変動内容が特定変動内容である場合に特別演出の演出内容を決定可能であるとともに、その決定した演出内容の特別演出を前記演出実行手段で実行させる制御を行うことが可能であって、前記特別演出の演出内容は、前記特定変動内容であると特定された図柄変動ゲームの始動条件を成立させた入球のタイミングにおいて図柄変動ゲームが実行されているときにはその実行中の図柄変動ゲームの残り変動時間と、実行が保留されている図柄変動ゲームの変動時間との合算値内で終了する演出内容が決定され、前記特別演出が実行される場合の前記演出実行手段では、実行中の図柄変動ゲームに付随する遊技演出の途中から前記特別演出が開始され、その特別演出は前記特定変動内容であると特定された図柄変動ゲームが実行されているときであっても行われているように前記特別演出の開始のタイミングから継続して実行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】0 0 0 8

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 9

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 9】

上記遊技機について、前記特別演出には、演出時間及び演出内容が異なる複数種類の特別演出が設定されており、前記特別演出の演出内容を決定する場合には、前記合算値と一致する演出時間の演出内容を決定することが好ましい。

【手続補正 5】

【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】

上記遊技機について、前記演出制御手段は、前記変動内容情報から前記特定変動内容として大当り変動が特定される場合、前記合算値が予め定めた規定時間よりも長いかに関係なく、前記特別演出を実行させることが可能であり、前記変動内容情報から前記特定変動内容としてはずれリーチ変動が特定される場合、前記合算値が前記規定時間よりも長いときには、前記特別演出を実行させないことが好ましい。

【手続補正 6】

【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】

上記遊技機について、主制御手段と、前記主制御手段が出力した制御情報に基づき、図柄変動ゲームに付随する遊技演出の実行を制御する演出制御手段と、前記遊技演出を実行可能な演出実行手段と、を備えた遊技機において、始動口へ入球した遊技球を検知する始動検知手段と、を備え、前記始動検知手段の検知信号は前記主制御手段に入力され、その検知信号の入力によって前記図柄変動ゲームの始動条件が成立し、前記主制御手段は、実行が保留される図柄変動ゲームに関する情報を記憶する保留記憶処理と、前記図柄変動ゲームを開始させるときに当該図柄変動ゲームの変動内容を決定する変動内容決定処理と、前記始動条件の成立に伴って実行が保留される図柄変動ゲームの変動内容を当該図柄変動ゲームが開始される以前に特定する変動内容特定処理と、を実行可能であって、前記変動内容特定処理によって特定された変動内容を特定可能な変動内容情報が前記演出制御手段に入力され、前記演出制御手段は、前記変動内容情報から特定される変動内容が特定変動内容である場合に特別演出の演出内容を決定可能であるとともに、その決定した演出内容の特別演出を前記演出実行手段で実行させる制御を行うことが可能であって、前記特別演出の演出内容は、前記特定変動内容であると特定された図柄変動ゲームの始動条件を成立させた入球のタイミングにおいて図柄変動ゲームが実行されているときにはその実行中の図柄変動ゲームの残り変動時間と、実行が保留されている図柄変動ゲームの変動時間との合算値内で終了する演出内容が決定され、前記特別演出が実行される場合の前記演出実行手段では、前記合算値の残り時間が予め定めた所定時間に到達した時点で前記特別演出が開始されることを要旨とする。

【手続補正 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0012

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0012】

上記遊技機について、主制御手段と、前記主制御手段が出力した制御情報に基づき、図柄変動ゲームに付随する遊技演出の実行を制御する演出制御手段と、前記遊技演出を実行可能な演出実行手段と、を備えた遊技機において、始動口へ入球した遊技球を検知する始動検知手段と、を備え、前記始動検知手段の検知信号は前記主制御手段に入力され、その検知信号の入力によって前記図柄変動ゲームの始動条件が成立し、前記主制御手段は、実

行が保留される図柄変動ゲームに関する情報を記憶する保留記憶処理と、前記図柄変動ゲームを開始させるときに当該図柄変動ゲームの変動内容を決定する変動内容決定処理と、前記始動条件の成立に伴って実行が保留される図柄変動ゲームの変動内容を当該図柄変動ゲームが開始される以前に特定する変動内容特定処理と、を実行可能であって、前記変動内容特定処理によって特定された変動内容を特定可能な変動内容情報が前記演出制御手段に入力され、前記演出制御手段は、前記変動内容情報から特定される変動内容が特定変動内容である場合に特別演出の演出内容を決定可能であるとともに、その決定した演出内容の特別演出を前記演出実行手段で実行させる制御を行うことが可能であって、前記特別演出が実行される場合の前記演出実行手段では、前記特定変動内容であると特定された図柄変動ゲームの始動条件を成立させた入球のタイミングで実行中の図柄変動ゲームに付随する遊技演出の途中から前記特別演出が開始され、その特別演出は前記特定変動内容であると特定された図柄変動ゲームが実行されているときであっても行われているように前記特別演出の開始のタイミングから継続して実行され、前記特別演出が開始してからの各図柄変動ゲームに付随する遊技演出は、前記特別演出に変更されることを要旨とする。