

【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4月16日(2015.4.16)

【公開番号】特開2015-6558(P2015-6558A)

【公開日】平成27年1月15日(2015.1.15)

【年通号数】公開・登録公報2015-003

【出願番号】特願2014-206911(P2014-206911)

【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2月25日(2015.2.25)

【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】

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であり、特別条件が成立したときに前記有利状態に制御されやすい特別状態に移行させることができ遊技機であつて、

前記有利状態に制御するか否かと、前記特別条件を成立させるか否かとを決定する決定手段と、

複数回の可変表示に亘って前記特別状態に移行されているか否かを判別不能な判別不能演出を実行する判別不能演出実行手段と、

前記判別不能演出が実行されているときにおける所定回目の可変表示中に、前記特別状態に移行されているか否かを報知する報知演出を実行する報知演出実行手段とを備え、

前記報知演出実行手段は、前記所定回目の可変表示において前記決定手段により前記有利状態に制御すると決定された場合には、前記所定回目以外の可変表示において前記決定手段により前記有利状態に制御すると決定された場合とは異なる演出態様により、当該可変表示中に前記有利状態に制御されることを報知する演出を実行する

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】0001

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0001】

本発明は、可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であり、特別条件が成立したときに有利状態に制御されやすい特別状態に移行させることができ遊技機に関する。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

しかし、特許文献1に記載された遊技機では、報知演出の実行タイミングで有利状態に制御すると決定された場合に、有利状態に制御されることを明確に報知することができず、演出効果が低下して遊技興趣が低下してしまうおそれがある。

【手続補正4】

【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】

そこで、本発明は、特別状態に移行されているか否かを報知するタイミングで有利状態に制御することに決定された場合であっても、有利状態に制御されることを明確に報知することができる遊技機を提供することを目的とする。

【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】

(手段1) 本発明による遊技機は、可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能であり、特別条件が成立したときに有利状態に制御されやすい特別状態(例えば、確変状態)に移行させることができる遊技機であって、有利状態に制御するか否かと、特別条件を成立させるか否かとを決定する決定手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560において、ステップS61の処理を実行する部分)と、複数回の可変表示に亘って特別状態に移行されているか否かを判別不能な判別不能演出(例えば、潜伏演出)を実行する判別不能演出実行手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100において、ステップS889の処理を実行する部分)と、判別不能演出が実行されているときにおける所定回目(例えば、30回目)の可変表示中に、特別状態に移行されているか否かを報知する報知演出(例えば、図40(6)～(8)、図41(6)～(8)、図42(6)～(8)、図43(1)～(7)に示す演出)を実行する報知演出実行手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100において、ステップS8105の処理で、図40(6)～(8)、図41(6)～(8)、図42(6)～(8)、図43(1)～(7)に示す演出を実行する部分)とを備え、報知演出実行手段は、所定回目の可変表示において決定手段により有利状態に制御すると決定された場合には(例えば、ステップ110のY)、所定回目以外の可変表示において決定手段により有利状態に制御すると決定された場合とは異なる演出態様により、当該可変表示中に有利状態に制御されることを報知する演出(例えば、図42(6)～(8)に示す演出)を実行する(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560がステップS112の処理またはステップS114の処理で送信した表示結果指定コマンドにもとづいて、演出制御用マイクロコンピュータ100が、ステップS8003Gの処理で図42(6)～(8)に示す演出を実行するためのプロセステーブルを選択し、選択したプロセステーブルにもとづいて、ステップS8105の処理で、当該演出を実行する)ことを特徴とする。そのような構成によれば、特別状態に移行されているか否かを報知するタイミングで有利状態に制御することを明確に報知して演出効果の低下を防ぐので、遊技興趣の低下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】0011

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0011】

(手段2) 手段1において、報知演出実行手段は、特別状態に移行されているときに決定手段により有利状態に制御することに決定された場合に(例えば、ステップS110のY)、当該可変表示中に特別状態に移行されていないことを報知する報知演出(例えば、図42(6),(7)に示す演出)を実行した後に、有利状態に制御されることを報知する演出(例えば、図42(8)に示す演出)を開始する(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560がステップS112の処理またはステップS114の処理で送信した表示結果指定コマンドにもとづいて、演出制御用マイクロコンピュータ100が、確変状態フラグがセットされているときにステップS8003Gの処理で図42(6)～(8)に示す演出を実行するためのプロセステーブルを選択し、選択したプロセステーブルにもとづいて、ステップS8105の処理で、当該演出を実行する)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別状態に移行されていないことが報知された後に有利状態に制御されることが報知されるので、遊技者を一旦落胆させた後に喜ばせて、遊技興奮を向上させることができる。

【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】

(手段3) 手段1または手段2において、有利状態において開放状態とされる可変入賞装置(例えば、特別可変入賞球装置20)を備え、有利状態には少なくとも、第1期間(例えば、15回や29秒)可変入賞装置を開放状態とし、その後特別状態に移行する第1有利状態(例えば、確変大当たりにもとづく大当たり遊技状態)と、第1期間より短い第2期間(例えば、2回や0.1秒)可変入賞装置を開放状態とし、その後特別状態に移行する第2有利状態(例えば、突然確変大当たりにもとづく大当たり遊技状態)とがあり、決定手段は、第1有利状態に制御するか否かと、第2有利状態に制御するか否かとを決定し(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560が、ステップS73の処理を実行する)、報知演出実行手段は、特別状態に移行されていないときに所定回目の可変表示において決定手段により有利状態に制御すると決定され(例えば、ステップS110のY)、第2有利状態に制御することが決定された場合に(例えば、ステップS111のN,S113のN)、当該可変表示中の報知演出において特別状態に移行されていることを報知する(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560がステップS115の処理で送信した表示結果指定コマンドにもとづいて、演出制御用マイクロコンピュータ100が、確変状態フラグがセットされていないときにステップS8003Gの処理で図41(6)～(8)に示す演出を実行するためのプロセステーブルを選択し、選択したプロセステーブルにもとづいて、ステップS8105の処理で、当該演出を実行する)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特別状態に移行する契機となる可変表示の期間を活用して、当該期間に報知演出を実行することができる。

【手続補正8】

【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】

【0013】

(手段4) 手段1から手段3のうちいずれかにおいて、可変表示時間を決定する可変表示時間決定手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560において、ステップS94,S95D,S96B,S96D,S96H,S96Jの処理を実行する部分)と、可変表示時間決定手段によって決定された可変表示時間にもとづいて可変表示を行い、決定手段の決定結果にもとづく表示結果を導出表示する可変表示実行手段(例えば、遊技制御

用マイクロコンピュータ560において、ステップS75, S105, S125, S131の処理を実行する部分)とを含み、可変表示時間決定手段は、所定回目(例えば、30回目)の可変表示の可変表示時間を、当該所定回目の可変表示よりも前に実行される可変表示の可変表示時間よりも長い時間に決定し(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560が、ステップS95Dの処理で、ステップS96B, S96Dの処理で30回目よりも前に決定される変動パターン10~12の可変表示時間よりも可変表示時間が長い変動パターン7~9に決定する)、当該所定回目の可変表示よりも後に実行される可変表示の可変表示時間を、当該所定回目の可変表示よりも前に実行される可変表示の可変表示時間よりも短い時間に決定する(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560が、ステップS96H, S96Jの処理で、ステップS96B, S96Dの処理で30回目よりも前に決定される変動パターン10~12の可変表示時間よりも可変表示時間が短い変動パターン13~15に決定する)ように構成されていてもよい。そのように構成された場合には、報知演出の実行後に可変表示の可変表示時間が短くなるので、特別状態に移行しているか否かに関わらず、状態が報知されてから表示結果が導出表示されるまでの時間が短縮され、遊技者の遊技興趣を向上させることができる。

【手続補正9】

【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】

(手段5)手段1から手段4のうちいずれかにおいて、有利状態において開放状態とされる可変入賞装置を備え、可変表示装置に特殊表示結果(例えば、小当たり図柄)が導出表示されたときに、有利状態よりも低い遊技価値を遊技者に付与する特殊状態(例えば、小当たり遊技状態)に制御する遊技機であって、有利状態には少なくとも、第1期間可変入賞装置を開放状態とし、その後特別状態に移行する第1有利状態と、第1期間より短い第2期間可変入賞装置を開放状態とし、その後特別状態に移行する第2有利状態とがあり、決定手段は、特殊状態に制御するか否かと、第1有利状態に制御するか否かと、第2有利状態に制御するか否かとを決定し(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560が、ステップS61, S62, S73の処理を実行する)、報知演出実行手段は、所定回目の可変表示が終了した後の特定のタイミング(例えば、100回目の可変表示時)になるまでに、決定手段によって特殊状態に制御すること、または第2有利状態に制御することに可変表示の表示結果を導出表示する前に決定された場合に、当該可変表示中の報知演出において特別状態に移行されるか否かを報知する(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100が、ステップS8003Eの処理でYと判定し、遊技制御用マイクロコンピュータ560がステップS115の処理またはステップS117の処理で送信した表示結果指定コマンドにもとづいて、ステップS8003Fの処理でYと判定して、ステップS8003Gの処理で、図40(6)~(8)に示す演出または図41(6)~(8)に示す演出を実行するためのプロセステーブルを選択し、選択したプロセステーブルにもとづいて、ステップS8105の処理で、当該演出を実行する)ように構成されていてもよい。そのように構成された場合には、所定のタイミングが到来してから特定のタイミングが到来するまでの間に報知演出が実行される場合があるので、遊技者の遊技興趣を向上させることができる。