

【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12月19日(2013.12.19)

【公開番号】特開2013-17572(P2013-17572A)

【公開日】平成25年1月31日(2013.1.31)

【年通号数】公開・登録公報2013-005

【出願番号】特願2011-151646(P2011-151646)

【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25年10月30日(2013.10.30)

【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】

遊技球が入球可能な始動手段と、前記始動手段による遊技球の入球を契機に、図柄を変動させて行う図柄変動ゲームが当りとなるか否かを判定するための当り判定用乱数の値を取得する乱数取得手段と、前記始動手段に遊技球が入球したときに前記乱数取得手段が取得した当り判定用乱数を始動保留球に対応付けて記憶する保留記憶手段と、前記図柄変動ゲームの開始時に、前記保留記憶手段に前記始動保留球と対応付けて記憶された当り判定用乱数の値に基づいて、図柄変動ゲームが当りとなるか否かを判定する当り判定手段と、を備え、前記当り判定手段の判定結果が肯定の場合には当り遊技が行われる遊技機において、

当りの当選確率を低確率状態から高確率状態へ変動させる確変状態に関する遊技状態の制御を行う遊技状態制御手段と、

演出を実行する演出実行手段と、

確変状態が付与されているか否かを示唆する演出モードを制御する演出モード制御手段と、

特定の演出モードに滞在中に、確変状態が付与されているか否かに拘わらず、確変状態が付与されているか否かが特定し難い確変非特定演出を前記演出実行手段に実行させる制御を行う演出制御手段と、

前記保留記憶手段に前記始動保留球と対応付けて記憶された当り判定用乱数に基づく前記当り判定手段の判定前に、該当り判定用乱数を判定する事前判定手段と、

前記当り判定手段の判定前に、前記事前判定手段による判定結果に基づいて、事前予告演出を実行させるか否かを決定する事前予告演出決定手段と、を備え、

前記事前予告演出決定手段は、前記事前判定手段によって当り判定用乱数が当りとなると判定された場合、現在の遊技状態として確変状態が付与されているか否かにより異なる確率で、前記事前予告演出を実行させると決定し、

前記演出制御手段は、前記事前予告演出決定手段によって事前予告演出を実行させると決定した場合には、前記当り判定手段の判定前に、該事前予告演出を前記演出実行手段に実行させる制御を行うとともに、前記事前予告演出の実行中に演出態様が段階的に変化する特定演出を前記演出実行手段に実行させ、前記事前判定手段によって当り判定用乱数が当りとなると判定された場合における事前予告演出の実行中に、当り遊技の開始前におけ

る遊技状態、当り遊技の終了後における遊技状態の少なくとも何れかが確定する最終段階の演出態様で特定演出を実行させ得る制御を行う遊技機。

【請求項2】

前記遊技状態制御手段は、現在の遊技状態が確変状態である場合において当りとなつたときには、現在の遊技状態が確変状態ではない場合において当りとなつたときよりも有利となるように、当り遊技の終了後に、図柄変動ゲームの変動時間を短縮する変短状態に関する制御を行う請求項1に記載の遊技機。

【請求項3】

前記事前予告演出決定手段は、前記事前判定手段によって当り判定用乱数が当りとなると判定された場合、現在の遊技状態として確変状態が付与されているときのほうが、確変状態が付与されていないときよりも高い確率で、事前予告演出を実行させると決定する請求項1又は請求項2に記載の遊技機。

【請求項4】

前記事前予告演出決定手段は、前記事前判定手段によって当り判定用乱数が当りとならないと判定された場合には、現在の遊技状態として確変状態が付与されているか否かで同じ確率で、事前予告演出を実行させると決定する請求項1～請求項3のうちいずれか一項に記載の遊技機。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

上記問題点を解決するために、請求項1に記載の発明は、遊技球が入球可能な始動手段と、前記始動手段による遊技球の入球を契機に、図柄を変動させて行う図柄変動ゲームが当りとなるか否かを判定するための当り判定用乱数の値を取得する乱数取得手段と、前記始動手段に遊技球が入球したときに前記乱数取得手段が取得した当り判定用乱数を始動保留球に対応付けて記憶する保留記憶手段と、前記図柄変動ゲームの開始時に、前記保留記憶手段に前記始動保留球と対応付けて記憶された当り判定用乱数の値に基づいて、図柄変動ゲームが当りとなるか否かを判定する当り判定手段と、を備え、前記当り判定手段の判定結果が肯定の場合には当り遊技が行われる遊技機において、当りの当選確率を低確率状態から高確率状態へ変動させる確変状態に関する遊技状態の制御を行う遊技状態制御手段と、演出を実行する演出実行手段と、確変状態が付与されているか否かを示唆する演出モードを制御する演出モード制御手段と、特定の演出モードに滞在中に、確変状態が付与されているか否かに拘わらず、確変状態が付与されているか否かが特定し難い確変非特定演出を前記演出実行手段に実行させる制御を行う演出制御手段と、前記保留記憶手段に前記始動保留球と対応付けて記憶された当り判定用乱数に基づく前記当り判定手段の判定前に、該当り判定用乱数を判定する事前判定手段と、前記当り判定手段の判定前に、前記事前判定手段による判定結果に基づいて、事前予告演出を実行させるか否かを決定する事前予告演出決定手段と、を備え、前記事前予告演出決定手段は、前記事前判定手段によって当り判定用乱数が当りとなると判定された場合、現在の遊技状態として確変状態が付与されているか否かにより異なる確率で、前記事前予告演出を実行させると決定し、前記演出制御手段は、前記事前予告演出決定手段によって事前予告演出を実行させると決定した場合には、前記当り判定手段の判定前に、該事前予告演出を前記演出実行手段に実行させる制御を行うとともに、前記事前予告演出の実行中に演出態様が段階的に変化する特定演出を前記演出実行手段に実行させ、前記事前判定手段によって当り判定用乱数が当りとなると判定された場合における事前予告演出の実行中に、当り遊技の開始前における遊技状態、当り遊技の終了後における遊技状態の少なくとも何れかが確定する最終段階の演出態様で特定演出を実行させ得る制御を行うことを要旨とする。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

請求項2に記載の発明は、請求項1に記載の遊技機において、前記遊技状態制御手段は、現在の遊技状態が確変状態である場合において当りとなったときには、現在の遊技状態が確変状態ではない場合において当りとなったときよりも有利となるように、当り遊技の終了後に、図柄変動ゲームの変動時間を短縮する変短状態に関する制御を行うことを要旨とする。

請求項3に記載の発明は、請求項1又は請求項2に記載の遊技機において、前記事前予告演出決定手段は、前記事前判定手段によって当り判定用乱数が当りとなると判定された場合、現在の遊技状態として確変状態が付与されているときのほうが、確変状態が付与されていないときよりも高い確率で、事前予告演出を実行させると決定することを要旨とする。

【手続補正4】

【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】

請求項4に記載の発明は、請求項1～請求項3のうちいずれか一項に記載の遊技機において、前記事前予告演出決定手段は、前記事前判定手段によって当り判定用乱数が当りとならないと判定された場合には、現在の遊技状態として確変状態が付与されているか否かで同じ確率で、事前予告演出を実行させると決定することを要旨とする。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0152

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0152】

次に、上記実施形態及び別例から把握できる技術的思想を以下に追記する。

(イ)前記遊技状態制御手段は、現在の遊技状態が確変状態である場合において当りとなったときには、現在の遊技状態が確変状態ではない場合において当りとなったときよりも有利となるように、当り遊技の終了後に、図柄変動ゲームの変動時間を短縮する変短状態に関する制御を行う。