【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6月18日(2015.6.18)

【公開番号】特開2014-4387(P2014-4387A)
【公開日】平成26年1月16日(2014.1.16)
【年通号数】公開・登録公報2014-002
【出願番号】特願2013-151362(P2013-151362)
【国際特許分類】
Ａ６３Ｆ　7/02　(2006.01)
【ＦＩ】
Ａ６３Ｆ　7/02　３２０

【手続補正書】
【提出日】平成27年4月24日(2015.4.24)
【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】
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、
前記有利状態に制御するか否かを決定する決定手段と、
所定の条件が成立した後に、特定演出状態に制御する特定演出実行手段と、
前記所定の条件が成立した後の所定タイミングにおいて、成否演出を実行する成否演出実行手段と、
前記成否演出において成功した旨の報知が行われたことにもとづいて、前記特定演出状態を継続し、前記成否演出において失敗した旨の報知が行われたことにもとづいて、前記特定演出状態を終了する旨を報知する報知手段とを備え、
前記所定タイミング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ている場合には、前記成否演出実行手段より前記成否演出が行われた後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。
【請求項２】
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、
前記有利状態に制御するか否かを決定する決定手段と、
所定の条件が成立した後に、特定演出状態に制御する特定演出実行手段と、
前記所定の条件が成立した後の所定タイミングにおいて、成否演出を実行する成否演出実行手段と、
前記成否演出において成功した旨の報知が行われたことにもとづいて、前記特定演出状態を終了して特別演出状態に制御する旨を報知し、前記成否演出において失敗した旨の報知が行われたことにもとづいて、前記特定演出状態を終了する旨を報知する報知手段とを備え、
前記所定タイミング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ている場合には、前記成否演出実行手段より前記成否演出が行われた後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、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能なパチンコ機やスロット機などの遊技機に関する。
【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、所定演出を実行するタイミングになったときに、可変表示の表示結果を特定表示結果にすると決定されている場合には、所定演出と有利状態に制御されることを報知する演出とがともに行われることになるが、有利状態に制御されることを報知する演出の実行により、所定演出の興趣が低下するおそれがある。
【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、演出の興趣を低下させない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】
（１）本発明による遊技機は、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、有利状態に制御するか否か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、所定の条件が成立した後に、特定演出状態に制御する特定演出実行手段と、所定の条件が成立した後の所定タイミング（例えば、１０変動目、２０変動目、３０変動目）において、成否演出を実行する成否演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００において、図３７に示すステップＳ８２４の処理や図４２に示すステップＳ８５６の処理を実行する部分）と、成否演出において成功した旨の報知が行われたことにもとづいて、特定演出状態を継続し、成否演出において失敗した旨の報知が行われたことにもとづいて、特定演出状態を終了する旨を報知する報知手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００において、図３９に示す処理や図３７に示すステップＳ８３１の処理を実行する部分：図９も参照）とを備え、所定タイミング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ている場合には、成否演出実行手段より成否演出が行われた後に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。
そのような構成によれば、演出の興趣を低下させないようにすることができる。
また、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、有利状態に制御するか否かを決定する決定手段と、所定の条件が成立した後に、特定演出状態に制御する特定演出実行手段と、所定の条件が成立した後の所定タイミングにおいて、成否演出を実行する成否演出実行手段と、成否演出において成功した旨の報知が行われたことにもとづいて、特定演出状態を終了して特別演出状態に制御する旨を報知し、成否演出において失敗

した旨の報知が行われたことにもとづいて、特定演出状態を終了する旨を報知する報知手段とを備え、所定タイミング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ている場合には、成否演出実行手段より成否演出が行われた後に有利状態に制御されることを報知する演出を実行するように構成されていてもよい。

【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】
（２）遊技機は、各々を識別可能な複数種類の識別情報（例えば、特別図柄や演出図柄）の可変表示を行う可変表示装置（例えば、特別図柄表示器８ａ，８ｂ、演出表示装置９）を備え、可変表示装置に特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御する遊技機であって、遊技状態として通常遊技状態（例えば、非確変状態）と通常遊技状態であるときに比べて識別情報の可変表示が特定表示結果となりやすい特別遊技状態（例えば、確変状態）のいずれかに制御する遊技状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０において、ステップＳ１７０の処理を実行する部分）と、複数種類の所定の条件（例えば、突然確変大当りの発生や小当りの発生）のいずれかが成立した後に、通常遊技状態であるときと特別遊技状態であるときとで共通の演出を実行する共通演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００において、図４４に示すステップＳ８９１の処理や図４２に示すステップＳ８５６の処理を実行する部分）と、有利状態に制御するか否かを識別情報の表示結果が導出表示されるよりも前に決定する決定手段（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、決定手段の決定結果にもとづいて、識別情報の可変表示時間を選択する可変表示時間選択手段（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Ｓ９３，Ｓ９４，Ｓ１０２，Ｓ１０３，Ｓ１０４の処理を実行する部分）と、遊技状態制御手段により制御されている遊技状態にもとづいて、所定の条件が成立した後の所定タイミング（例えば、１０変動目、２０変動目、３０変動目）での識別情報の可変表示において所定の成否演出を実行する成否演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００において、図３７に示すステップＳ８２４の処理や図４２に示すステップＳ８５６の処理を実行する部分）と、所定タイミングの発生回数として、所定の条件の種類に応じて異なる回数を設定する発生回数設定手段（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Ｓ６５，Ｓ７３の処理を実行する部分）と、成否演出において成功した旨の報知が行われたことにもとづいて、共通の演出を終了して特別遊技状態に制御されている旨を報知し、成否演出において失敗した旨の報知が行われたことにもとづいて、共通の演出を継続する報知手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００において、図３９に示す処理や図３７に示すステップＳ８３１の処理を実行する部分：図４５も参照）とを備え、可変表示時間選択手段は、所定タイミングでの識別情報の可変表示時間として成否演出を実行可能な可変表示時間を高い割合で選択し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０が、ステップＳ９３の処理を実行する）、報知手段は、所定タイミングのうちの特定タイミング（例えば、３０変動目）において行われる成否演出では、成否演出において成功した旨の報知が行われたことにもとづいて、共通の演出を終了して特別遊技状態に制御されている旨を報知し、成否演出において失敗した旨の報知が行われたことにもとづいて、共通の演出を終了して通常遊技状態に制御されている旨を報知し（図４５および図４６参照）、決定手段により特定タイミングでの識別情報の可変表示を特定表示結果とすると決定された場合には、成否演出実行手段より成否演出が行われた後に有利状態に制御されることを報知する演出を実行する特定報知演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００において、図４１に示すステップＳ８４２～Ｓ８４４の処理や図４２に示すステップＳ８５２の処理を実行する部分：すなわち、ステップＳ８５２の処理は

、成否演出を実現するステップＳ８４２～Ｓ８４４の処理の後に実行される）をさらに備えた構成であってもよい。
　そのような構成によれば、所定タイミングで実行される継続演出の実行時間を確保することができるとともに、特別遊技状態に制御されているか通常遊技状態に制御されているかを報知する演出の興趣を低下させないようにすることができる。
【手続補正７】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００１３
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００１３】
（４）上記の（１）～（３）の遊技機において、成否演出実行手段は、決定手段により所定タイミングでの識別情報の可変表示を特定表示結果とすると決定された場合には、成否演出において失敗した旨の報知を行うように構成されていてもよい（図３９に示すステップＳ５０７，Ｓ５０８参照）。
　そのような構成によれば、遊技者が失望感を抱いた後に特定表示結果を視認させることができ、遊技の興趣がより向上する。
【手続補正８】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００１７
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００１７】
（８）上記の（１）～（７）の遊技機において、有利状態として、第１有利状態（例えば、１５ラウンド大当りにもとづく大当り遊技状態）と、第１有利状態よりも遊技者に付与される遊技価値が低い第２有利状態（例えば、ラウンド数が２である突然確変大当りや小当りにもとづく大当り遊技状態や小当り遊技状態）とが定められ、所定の条件は、第１有利状態に制御されることまたは第２有利状態に制御されることにより成立し、発生回数設定手段は、第２有利状態が終了した場合には第１有利状態が終了した後と比べて少ない所定タイミングの発生回数を設定する（変形例３に相当）ように構成されていてもよい。
　そのような構成によれば、遊技者に付与される遊技価値が低い第２有利状態が終了した後に特別遊技状態に制御されている旨を報知するタイミングが早まるので、遊技価値の低い第２有利状態になってしまったことによる遊技者の落胆を緩和できる。