

【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8月13日 (2015.8.13)

【公開番号】特開2015-8976(P2015-8976A)

【公開日】平成27年1月19日 (2015.1.19)

【年通号数】公開・登録公報2015-004

【出願番号】特願2013-137557(P2013-137557)

【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6月30日 (2015.6.30)

【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】請求項 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【請求項 1】

始動入賞手段への遊技球の入賞を契機として当りか否かを判定する当り判定手段と、前記当り判定手段の判定結果に基づいて複数種類の図柄が変動してから確定停止するまでを 1 回とする図柄変動演出を表示する図柄表示手段と、遊技が行なわれる遊技状態に応じて前記図柄表示手段で行なわれる図柄変動演出の演出モードを決定する演出モード決定手段とを備え、当り判定が肯定の場合に遊技者に有利となる当り遊技が実行されると共に、当り遊技終了後に確変付与手段が確変状態を付与し得るよう構成された遊技機において、

前記演出モード決定手段が決定可能な演出モードとして、遊技状態が確変状態であることを識別可能な前記図柄変動演出が行われる確変演出モードと、遊技状態が確変状態および非確変状態の何れであることを識別不能または困難な前記図柄変動演出が行われる秘匿演出モードを含む複数種類の演出モードが設定されると共に、

前記始動入賞手段への遊技球の入賞を契機として、図柄の変動開始から確定停止までの図柄変動演出の内容を特定する変動パターンを、複数種類の変動パターンの中から決定し得る変動パターン決定手段を備え、

前記変動パターン決定手段が決定可能な変動パターンとして、1 回の図柄変動演出において、図柄の変動開始から仮停止までを 1 回とする変動サイクルを複数回連続して実行させる擬似連続予告演出の内容を特定する擬似連続予告変動パターンと、擬似連続予告変動パターン以外の図柄変動演出の内容を特定する通常変動パターンとが設定されると共に、

前記演出モード決定手段が秘匿演出モードを決定した場合に、所定の演出値の付与を決定する演出値決定手段を備え、

前記演出値決定手段は、前記秘匿演出モードにおいて前記変動パターン決定手段が通常変動パターンを決定した場合に所定の演出値を決定可能であると共に、前記秘匿演出モードにおいて前記変動パターン決定手段が前記擬似連続予告変動パターンを決定した場合には、変動サイクル毎の演出値を決定可能に構成され、

前記演出モード決定手段は、前記秘匿演出モードにおいて前記演出値決定手段が付与した演出値を累積した累積値が規定値に達した場合に、前記確変演出モードを決定するよう構成された

ことを特徴とする遊技機。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】請求項 3

【補正方法】変更

【補正の内容】

【請求項 3】

前記通常変動パターンによる図柄変動演出および前記擬似連続予告演出の変動サイクルにおける演出値の付与数が規定された複数の演出値付与テーブルが、前記確変状態および非確変状態の遊技状態毎に対応して備えられ、

前記演出値決定手段は、前記通常変動パターンによる図柄変動演出の開始時および前記擬似連続予告演出の各変動サイクルの開始時に、遊技状態が確変状態である場合は、演出値の累積値に対応した確変状態用の演出値付与テーブルを選択して演出値の付与数を決定し、遊技状態が非確変状態である場合は、演出値の累積値に対応した非確変状態用の演出値付与テーブルを選択して演出値の付与数を決定するよう構成された請求項 1 または 2 記載の遊技機。

【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 7

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 7】

前記課題を解決し、所期の目的を達成するため、本発明の請求項 1 に係る発明は、

始動入賞手段(29)への遊技球の入賞を契機として当りか否かを判定する当り判定手段(60)と、前記当り判定手段(60)の判定結果に基づいて複数種類の図柄が変動してから確定停止するまでを 1 回とする図柄変動演出を表示する図柄表示手段(17)と、遊技が行なわれる遊技状態に応じて前記図柄表示手段(17)で行なわれる図柄変動演出の演出モードを決定する演出モード決定手段(60)とを備え、当り判定が肯定の場合に遊技者に有利となる当り遊技が実行されると共に、当り遊技終了後に確変付与手段が確変状態を付与し得るよう構成された遊技機において、

前記演出モード決定手段(60)が決定可能な演出モードとして、遊技状態が確変状態であることを識別可能な前記図柄変動演出が行われる確変演出モードと、遊技状態が確変状態および非確変状態の何れであることを識別不能または困難な前記図柄変動演出が行われる秘匿演出モードを含む複数種類の演出モードが設定されると共に、

前記始動入賞手段(29)への遊技球の入賞を契機として、図柄の変動開始から確定停止までの図柄変動演出の内容を特定する変動パターンを、複数種類の変動パターンの中から決定し得る変動パターン決定手段(60)を備え、

前記変動パターン決定手段(60)が決定可能な変動パターンとして、1 回の図柄変動演出において、図柄の変動開始から仮停止までを 1 回とする変動サイクルを複数回連続して実行させる擬似連続予告演出の内容を特定する擬似連続予告変動パターンと、擬似連続予告変動パターン以外の図柄変動演出の内容を特定する通常変動パターンとが設定されると共に、

前記演出モード決定手段(60)が秘匿演出モードを決定した場合に、所定の演出値の付与を決定する演出値決定手段(65)を備え、

前記演出値決定手段(65)は、前記秘匿演出モードにおいて前記変動パターン決定手段(60)が通常変動パターンを決定した場合に所定の演出値を決定可能であると共に、前記秘匿演出モードにおいて前記変動パターン決定手段が前記擬似連続予告変動パターンを決定した場合には、変動サイクル毎の演出値を決定可能に構成され、

前記演出モード決定手段(60)は、前記秘匿演出モードにおいて前記演出値決定手段(65)が付与した演出値を累積した累積値が規定値に達した場合に、前記確変演出モードを決定するよう構成されたことを要旨とする。

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】 0 0 1 0

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 1 0 】

請求項 3 に係る発明では、

前記通常変動パターンによる図柄変動演出および前記擬似連続予告演出の変動サイクルにおける演出値の付与数が規定された複数の演出値付与テーブル(T)が、前記確変状態および非確変状態の遊技状態毎に対応して備えられ、

前記演出値決定手段(65)は、前記通常変動パターンによる図柄変動演出の開始時および前記擬似連続予告演出の各変動サイクルの開始時に、遊技状態が確変状態である場合は、演出値の累積値に対応した確変状態用の演出値付与テーブル(T6,T7,T8,T9,T10)を選択して演出値の付与数を決定し、遊技状態が非確変状態である場合は、演出値の累積値に対応した非確変状態用の演出値付与テーブル(T1,T2,T3,T4,T5)を選択して演出値の付与数を決定するように構成されたことを要旨とする。

請求項 3 に係る発明によれば、演出値決定手段が、当り遊技終了後の内部状態に基づいて所定の演出値付与テーブルを選択すると共に、演出値の累積値に基づいて選択した演出値付与パターンにより演出値の付与数を決定するようになっているから、当り遊技終了後の内部の遊技状態に適した演出値の付与がなされるようになり、該演出値の付与に矛盾が生ずるのを防止し得る。

【手続補正 5】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 1 8 5

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 1 8 5 】

1 7 図柄表示装置(図柄表示手段)、2 9 始動入賞装置(始動入賞手段)

6 0 a メイン制御CPU(当り判定手段、遊技状態決定手段、演出モード決定手段、変動パターン決定手段)

6 5 a 統括制御CPU(演出値決定手段)、T 演出値付与テーブル

T 1 第 1 演出値付与テーブル(演出値付与テーブル)

T 2 第 2 演出値付与テーブル(演出値付与テーブル)

T 3 第 3 演出値付与テーブル(演出値付与テーブル)

T 4 第 4 演出値付与テーブル(演出値付与テーブル)

T 5 第 5 演出値付与テーブル(演出値付与テーブル)

T 6 第 6 演出値付与テーブル(演出値付与テーブル)

T 7 第 7 演出値付与テーブル(演出値付与テーブル)

T 8 第 8 演出値付与テーブル(演出値付与テーブル)

T 9 第 9 演出値付与テーブル(演出値付与テーブル)

T 1 0 第 1 0 演出値付与テーブル(演出値付与テーブル)