

【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23年6月16日 (2011.6.16)

【公開番号】特開2009-279089(P2009-279089A)  
【公開日】平成21年12月3日 (2009.12.3)  
【年通号数】公開・登録公報2009-048  
【出願番号】特願2008-132419(P2008-132419)  
【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23年4月22日 (2011.4.22)

【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】

遊技盤の遊技領域に設けられた複数の入賞口と、

該複数の入賞口のうち始動口への遊技球の入球に基づいて遊技者に所定の利益を付与する利益付与状態に制御するか否かを判定する当落判定手段と、

該当落判定手段の判定結果に基づいて複数種類の図柄情報を変動表示して所定の表示結果を導出表示する表示手段と、

該表示手段を前記当落判定手段の判定結果に応じた態様で表示制御する表示制御手段と、を備え、

前記当落判定手段によって前記利益付与状態に制御すると判定された場合に前記表示手段に特定表示結果を導出表示した後、前記利益付与状態に制御する遊技機において、

前記表示制御手段は、

所定の指令情報を通知するか否かを判定する指令情報通知判定手段と、

該指令情報通知判定手段が前記指令情報を通知すると判定した場合に当該指令情報を通知する指令情報通知手段と、

該指令情報通知手段が前記指令情報を通知した後、複数回の変動表示を実行可能な有効時間内に前記当落判定手段の判定がなされたことに応じて、通知した前記指令情報を充足する充足演出と、通知した前記指令情報を充足しない非充足演出と、のいずれかを実行する充足演出実行手段と、を備え、

前記充足演出実行手段は、

前記有効時間内の前記複数回の変動表示のいずれかの変動表示において前記利益付与状態に制御すると判定した場合には、当該判定結果に応じた前記複数種類の図柄情報の変動開始から前記特定表示結果を導出表示するまでに前記充足演出を実行する一方、前記有効時間内の前記複数回の変動表示のいずれかの変動表示において前記利益付与状態に制御しないと判定した場合には、当該判定結果に応じた前記複数種類の図柄情報の変動開始から前記特定表示結果とは異なる非特定表示結果を導出表示するまでに前記非充足演出を実行し、

前記有効時間内の前記複数回の変動表示の最後の変動表示において、前記充足演出及び前記非充足演出を実行するまでの演出待機時間が前記有効時間を超過してしまう場合には、当該有効時間内に収まるように前記演出待機時間を短縮して前記充足演出及び前記非充

足演出を実行することを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記遊技領域に向けて遊技球を打ち込む発射手段を備えることを特徴とする請求項 1 記載の遊技機。

【請求項 3】

前記複数の入賞口のうち大入賞口を開閉制御して前記利益付与状態に制御する大入賞口開閉制御手段を備える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。

【手続補正 2】

【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 1 記載の遊技機によれば、所定の指令情報を通知し、有効時間内の複数回の変動表示のいずれかの変動表示にて利益付与状態に制御すると判定した場合には特定表示結果を導出表示する以前に通知した指令情報を充足する充足演出を実行する一方、有効時間内の複数回の変動表示のいずれかの変動表示にて利益付与状態に制御しないと判定した場合には非特定表示結果を導出表示する以前に通知した指令情報を充足しない非充足演出を実行するため、通知した指令情報を充足する充足演出が実行されるか通知した指令情報を充足しない非充足演出が実行されるかに注目させることによって図柄情報の変動表示によって実行される通常の遊技に変化を与えることができ、遊技興趣の低下を抑止できる。

また、有効時間内の複数回の変動表示の最後の変動表示において、充足演出及び非充足演出を実行するときに充足演出及び非充足演出を実行するまでの演出待機時間が有効時間を超過してしまう場合には、有効時間内に収まるように演出待機時間を短縮して充足演出及び非充足演出を実行するため、有効時間の残り時間が短い場合であっても有効時間の経過前に充足演出及び非充足演出を実行する機会を確保でき、充足演出が実行されるためのより多くのチャンスを与えることが可能になる。

詳細に説明すると、充足演出及び非充足演出を実行するまでの演出待機時間が有効時間を超過してしまう場合に演出待機時間を短縮することなく充足演出及び非充足演出を実行するものでは、有効時間が経過したことによって充足演出を実行する機会が失われたと判断し、その後に充足演出が実行された場合であっても有効時間が経過しているために利益付与状態となることを認識させることができないおそれがある。このように、変動表示の途中で充足演出及び非充足演出が実行されることなく有効時間が経過した場合には、有効時間の経過によって利益付与状態となるチャンスが失われたと認識させ、遊技興趣を低下させるおそれがある。

これに対し、本発明の遊技機では演出待機時間を短縮して有効時間内に充足演出及び非充足演出を実行するため、変動表示の途中で充足演出及び非充足演出が実行されることなく有効時間が経過することを抑止し、有効時間が経過するまでに充足演出を実行するより多くの機会、具体的には利益付与状態となるチャンスを与えることが可能であるため、遊技興趣の低下を抑止できる。

また、有効時間内の複数回の変動表示の最後の変動表示において利益付与状態に制御すると判定されていれば有効時間の経過前に充足演出を実行して利益付与状態に制御するため、有効時間の経過後に充足演出を実行した場合に有効時間が経過しているにも拘らず充足演出を実行して利益付与状態に制御する違和感を解消することができる。

また、遊技領域に向けて遊技球を打ち込む発射手段を備えるようにしてもよい。

また、複数の入賞口のうち大入賞口を開閉制御して利益付与状態に制御する大入賞口開閉制御手段を備えるようにしてもよい。