

【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21年8月6日(2009.8.6)

【公開番号】特開2007-330645(P2007-330645A)

【公開日】平成19年12月27日(2007.12.27)

【年通号数】公開・登録公報2007-050

【出願番号】特願2006-168302(P2006-168302)

【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

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

【手続補正書】

【提出日】平成21年6月19日(2009.6.19)

【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】

遊技球が打ち込まれる遊技領域と、該遊技領域内に配置されて遊技球の入賞が可能な始動入賞口と、該始動入賞口に遊技球が入賞したことに基づいて遊技者に所定の利益を付与するか否かを判定する当落判定手段と、該当落判定手段による判定結果に基づいて識別情報を変動表示する変動表示手段と、前記当落判定手段により遊技者に利益を付与すると判定したときに遊技者に利益を付与する利益付与状態に制御する利益付与状態制御手段と、を備え、前記利益付与状態制御手段により利益付与状態に制御するときに前記変動表示手段にて前記識別情報の変動表示を開始して特定表示結果を停止表示する遊技機において、

前記利益付与状態終了後の遊技状態を前記当落判定手段により遊技者に利益を付与すると判定する割合が高い高確率状態に制御するか否か判定する高確率状態判定手段と、

該高確率状態判定手段により前記高確率状態に制御すると判定したときに、前記利益付与状態終了後に前記高確率状態に制御する高確率状態制御手段と、

前記高確率状態判定手段により前記高確率状態に制御すると判定したことを条件に、前記利益付与状態制御手段により付与する利益付与状態を、第一の利益付与状態とするか又は該第一の利益付与状態に比べて利益価値が低い第二の利益付与状態とするかを判定する利益判定手段と、

前記当落判定手段により遊技者に利益を付与しないと判定したときに、該当落判定手段により利益を付与すると判定するよりも高い割合で、前記第二の利益付与状態と略同等の利益を付与するか否か判定する第二当落判定手段と、

前記第二の利益付与状態の終了後に、前記高確率状態に制御されているか否かを不明朗にする高確率状態不明朗手段と、

指令開始条件の成立に基づいて指令を遊技者に提示する指令提示手段と、

乱数の抽出に基づいて前記指令開始条件を成立させるか否かを判定する指令開始判定手段と、

前記指令提示手段により指令が提示されてから複数回の変動表示に亘る所定期間において各変動表示毎にほぼ同一の指令実行演出様で前記変動表示手段に指令演出を表示制御する指令演出表示制御手段と、を備え、

前記指令演出表示制御手段は、

前記指令演出の実行期間中に前記当落判定手段により遊技者に利益を付与する判定がなされた場合、前記指令実行演出態様として前記指令が達成される演出態様で前記指令演出を表示制御する指令達成表示制御手段と、

1回の変動表示に対して前記指令実行演出態様を複数回表示制御する複数回指令実行表示制御手段と、を備え、

前記指令開始判定手段は、

前記当落判定手段の判定結果が当りであり且つ前記利益判定手段により前記第二の利益付与状態とする判定がなされたとき、又は前記当落判定手段の判定結果がはずれであり且つ前記第二当落判定手段により前記第二の利益付与状態と略同等の利益を付与する判定がなされたときに、前記乱数の抽出を行って前記指令開始条件を成立させるか否かを判定すると共に、前記当落判定手段の判定結果が当りであり且つ前記利益判定手段により前記第二の利益付与状態とする判定がなされたときは、前記当落判定手段の判定結果がはずれであり且つ前記第二当落判定手段により前記第二の利益付与状態と略同等の利益を付与する判定がなされたときに比べて、前記指令開始条件の成立を判定する割合を高く設定したことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

複数種類の変動表示時間を記憶する変動表示時間記憶手段と、

前記当落判定手段の判定結果に基づいて前記変動表示時間記憶手段に記憶された複数種類の変動表示時間のうちいずれかの変動表示時間に決定する変動表示時間決定手段と、

該変動表示時間決定手段により決定された変動表示時間で前記識別情報を変動表示する変動表示制御手段と、

前記指令開始条件の成立に基づいて前記所定期間の終了を決定する終了決定値を設定する終了決定値設定手段と、

カウンタ値を計数するカウンタ手段と、

該カウンタ手段のカウンタ値を遊技者に認識可能に表示するカウンタ値表示手段と、を備え、

前記指令演出表示制御手段は、指令終了条件の成立に基づいて前記指令実行演出態様による表示制御を終了する指令演出終了制御手段を備え、

前記指令演出終了制御手段は、前記複数種類の変動表示時間毎に該変動表示時間と対応させて対応値を設定する対応値設定手段と、

前記変動表示時間決定手段による変動表示時間の決定に応じて、当該変動表示時間と対応した前記対応値を加算又は減算のいずれか一方の演算のみで前記カウンタ手段に対してカウントするカウンタ演算手段と、を備え、

前記カウンタ演算手段のカウントにより前記カウンタ手段のカウンタ値が前記終了決定値をカウントしたことを前記指令終了条件の成立として前記指令実行演出態様による表示制御を終了することを特徴とする請求項1記載の遊技機。

【請求項 3】

前記変動表示時間決定手段は、前記当落判定手段の判定結果が当りであり且つ前記利益判定手段により前記第二の利益付与状態とする判定がなされた場合と、前記当落判定手段の判定結果がはずれであり且つ前記第二当落判定手段により前記第二の利益付与状態と略同等の利益を付与する判定がなされた場合とで、前記複数種類の変動表示時間の決定割合をほぼ同一に設定したことを特徴とする請求項2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】0004

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0004】

(解決手段1)

上記目的を達成するために、請求項1の発明においては、遊技球が打ち込まれる遊技領

域と、該遊技領域内に配置されて遊技球の入賞が可能な始動入賞口と、該始動入賞口に遊技球が入賞したことに基づいて遊技者に所定の利益を付与するか否かを判定する当落判定手段と、該当落判定手段による判定結果に基づいて識別情報を変動表示する変動表示手段と、前記当落判定手段により遊技者に利益を付与すると判定したときに遊技者に利益を付与する利益付与状態に制御する利益付与状態制御手段と、を備え、前記利益付与状態制御手段により利益付与状態に制御するときに前記変動表示手段にて前記識別情報の変動表示を開始して特定表示結果を停止表示する遊技機において、前記利益付与状態終了後の遊技状態を前記当落判定手段により遊技者に利益を付与すると判定する割合が高い高確率状態に制御するか否か判定する高確率状態判定手段と、該高確率状態判定手段により前記高確率状態に制御すると判定したときに、前記利益付与状態終了後に前記高確率状態に制御すると判定したことを条件に、前記利益付与状態制御手段により付与する利益付与状態を、第一の利益付与状態とするか又は該第一の利益付与状態に比べて利益価値が低い第二の利益付与状態とするかを判定する利益判定手段と、前記当落判定手段により遊技者に利益を付与しないと判定したときに、該当落判定手段により利益を付与すると判定するよりも高い割合で、前記第二の利益付与状態と略同等の利益を付与するか否か判定する第二当落判定手段と、前記第二の利益付与状態の終了後に、前記高確率状態に制御されているか否かを不明朗にする高確率状態不明朗手段と、指令開始条件の成立に基づいて指令を遊技者に提示する指令提示手段と、乱数の抽出に基づいて前記指令開始条件を成立させるか否かを判定する指令開始判定手段と、前記指令提示手段により指令が提示されてから複数回の変動表示に亘る所定期間において各変動表示毎にほぼ同一の指令実行演出態様で前記変動表示手段に指令演出を表示制御する指令演出表示制御手段と、を備え、前記指令演出表示制御手段は、前記指令演出の実行期間中に前記当落判定手段により遊技者に利益を付与する判定がなされた場合、前記指令実行演出態様として前記指令が達成される演出態様で前記指令演出を表示制御する指令達成表示制御手段と、1回の変動表示に対して前記指令実行演出態様を複数回表示制御する複数回指令実行表示制御手段と、を備え、前記指令開始判定手段は、前記当落判定手段の判定結果が当りであり且つ前記利益判定手段により前記第二の利益付与状態とする判定がなされたとき、又は前記当落判定手段の判定結果がはずれであり且つ前記第二当落判定手段により前記第二の利益付与状態と略同等の利益を付与する判定がなされたときに、前記乱数の抽出を行って前記指令開始条件を成立させるか否かを判定すると共に、前記当落判定手段の判定結果が当りであり且つ前記利益判定手段により前記第二の利益付与状態とする判定がなされたときは、前記当落判定手段の判定結果がはずれであり且つ前記第二当落判定手段により前記第二の利益付与状態と略同等の利益を付与する判定がなされたときに比べて、前記指令開始条件の成立を判定する割合を高く設定したことを特徴とする。

この場合、1回の変動表示に対して指令実行演出態様を複数回表示制御するので、1回の変動表示において一旦（1回目の指令実行演出態様で）指令が達成されずに変動表示（指令演出）が継続する場合でも、2回目以降の指令実行演出態様で指令が達成される可能性がある。このため、無意味な（大当りする期待感のない）リーチ演出を遊技者に延々と見せる等のような、指令演出中に遊技者を飽きさせることを回避でき、1回の変動表示における指令演出の開始時点から終了時点まで継続的に大当りの期待感を遊技者に持たせることができるので、遊技の興趣の低下を抑制することができる。

また、利益付与状態の終了後に高確率状態に制御する当りと、利益付与状態の終了後に高確率状態に制御しない当りと、を設定することができるので、当りの種類を多様化することができ、ひいては遊技の興趣の低下を抑制することができる。また、利益付与状態の終了後に高確率状態に制御する当りを設定した構成において、第一の利益付与状態又は該第一の利益付与状態に比べて利益価値が低い第二の利益付与状態の2種類を設定することで、さらに当りの種類を多様化することができ、ひいては遊技の興趣の低下を抑制することができる。また、当落判定手段により遊技者に利益を付与しないと判定したときでも、第二当落判定手段の判定結果によっては第二の利益付与状態と略同等の利益を付与する構

成にでき、遊技の興趣の低下を抑制することができる。

また、第二の利益付与状態終了後の遊技状態が高確率状態であるか否か、言い換えれば、当落判定手段の判定結果が当りであり且つ利益判定手段により第二の利益付与状態とする判定がなされたのか、あるいは当落判定手段の判定結果がはずれであり且つ第二当落判定手段により第二の利益付与状態と略同等の利益を付与する判定がなされたのかを分かり難くすることができる。即ち、当落判定手段又は第二の当落判定手段のいずれに基づく第二の利益付与状態かを判別できず、当該第二の利益付与状態終了後に高確率状態又は高確率状態以外の遊技状態となる通常状態に制御されるかも判別できなくなり、高確率状態に対する期待感を持続させることができる。従って、第二当落判定手段により第二の利益付与状態が頻繁に付与されると共に、通常状態であったとしても高確率状態に対する期待感を頻繁に高めることができ、遊技の興趣の低下を抑制することができる。

また、この構成によれば、指令演出の実行契機となる当落判定手段の判定結果が当りであり且つ利益判定手段により第二の利益付与状態とする判定がなされたとき、即ち第二の利益付与状態終了後の遊技状態が高確率状態となる場合では、当落判定手段の判定結果がはずれであり且つ第二当落判定手段により第二の利益付与状態と略同等の利益を付与する判定がなされたとき、即ち第二の利益付与状態終了後の遊技状態が通常状態となる場合に比べて、指令演出の突入率が高く設定されている。このため、指令演出の実行中は高確率状態中となる確率が高くなるので、指令演出の実行によって当りになり易い印象を遊技者に持たせることができ、指令演出に対する遊技者の期待感を高めることができる。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

(解決手段4)

解決手段1乃至解決手段3において、複数種類の変動表示時間を記憶する変動表示時間記憶手段と、前記当落判定手段の判定結果に基づいて前記変動表示時間記憶手段に記憶された複数種類の変動表示時間のうちいずれかの変動表示時間に決定する変動表示時間決定手段と、該変動表示時間決定手段により決定された変動表示時間で前記識別情報を変動表示する変動表示制御手段と、前記指令開始条件の成立に基づいて前記所定期間の終了を決定する終了決定値を設定する終了決定値設定手段と、カウンタ値を計数するカウンタ手段と、該カウンタ手段のカウンタ値を遊技者に認識可能に表示するカウンタ値表示手段と、を備え、前記指令演出表示制御手段は、指令終了条件の成立に基づいて前記指令実行演出態様による表示制御を終了する指令演出終了制御手段を備え、前記指令演出終了制御手段は、前記複数種類の変動表示時間毎に該変動表示時間と対応させて対応値を設定する対応値設定手段と、前記変動表示時間決定手段による変動表示時間の決定に応じて、当該変動表示時間と対応した前記対応値を加算又は減算のいずれか一方の演算のみで前記カウンタ手段に対してカウントするカウンタ演算手段と、を備え、前記カウンタ演算手段のカウントにより前記カウンタ手段のカウンタ値が前記終了決定値をカウントしたことを前記指令終了条件の成立として前記指令実行演出態様による表示制御を終了することを特徴とする請求項1記載の遊技機。

この場合、変動表示時間と対応させて対応値を設定し、指令演出時には、変動表示毎に該変動表示と対応する対応値をカウントしていく。そして、カウンタ手段のカウンタ値が演出表示の開始時点で設定される終了決定値をカウントすると、これに基づいて指令演出を終了する。このため、遊技者は、指令演出の終了時点が残りの変動表示回数や時間からストレートに分かることがないので、指令演出が終了することに対する緊張感を持続的に持たせることができ、ひいては遊技の興趣の低下を抑制することができる。

また、この構成によれば、ストレートには指令演出の終了時点が分からないものの、変動表示が行われる毎に徐々にカウンタ手段のカウンタ値が加算又は減算されていき、終了

決定値がカウントされたときに、指令演出が終了する。このため、突然、指令演出を終了させるのではなく、徐々に指令演出が終了する旨を強調させて遊技者に認識させることができるので、指令演出に対する緊張感を効果的に演出することができる。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0015

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0015】

(解決手段12)

解決手段4乃至解決手段11において、前記変動表示時間決定手段は、前記当落判定手段の判定結果が当りであり且つ前記利益判定手段により前記第二の利益付与状態とする判定がなされた場合と、前記当落判定手段の判定結果がはずれであり且つ前記第二当落判定手段により前記第二の利益付与状態と略同等の利益を付与する判定がなされた場合とで、前記複数種類の変動表示時間の決定割合をほぼ同一に設定したことを特徴とする請求項2記載の遊技機。

この場合、当落判定手段の判定結果が当りであり且つ利益判定手段により第二の利益付与状態とする判定がなされた場合、言い換えれば第二の利益付与状態終了後の遊技状態が高確率状態となる場合と、当落判定手段の判定結果がはずれであり且つ第二当落判定手段により第二の利益付与状態と略同等の利益を付与する判定がなされた場合、言い換えれば第二の利益付与状態終了後の遊技状態が高確率状態以外の通常状態となる場合とで、複数種類の変動表示時間の決定割合をほぼ同一に設定している。このため、遊技状態中の演出内容によっても第二の利益付与状態終了後の遊技状態が高確率状態であるか又は通常状態であるかが判別できなくなり、高確率状態に対する期待感を持続させることができる。