

【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26年4月17日 (2014.4.17)

【公開番号】特開2013-158559(P2013-158559A)
 【公開日】平成25年8月19日 (2013.8.19)
 【年通号数】公開・登録公報2013-044
 【出願番号】特願2012-24409(P2012-24409)
 【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 Z

【手続補正書】
 【提出日】平成26年2月28日 (2014.2.28)
 【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】

始動検知手段によって検知された遊技球を始動保留球として記憶すると共に該遊技球の検知時に取得した乱数値を前記始動保留球と対応させて記憶する保留記憶手段と、前記保留記憶手段に記憶されている前記始動保留球の個数を表示して、実行が保留されている図柄変動ゲーム数を示す保留球数表示手段と、前記始動保留球に基づき図柄変動ゲームを行うゲーム表示手段と、前記図柄変動ゲームの開始に際して、前記始動保留球と対応させて記憶された前記乱数値が大当り判定値と一致するか否かを判定する大当り判定手段とを備え、前記大当り判定手段の判定結果が肯定の場合には、前記図柄変動ゲームの表示結果が大当り表示結果となって大当り遊技状態が付与される遊技機において、

実行が保留されている図柄変動ゲームが大当りとなる可能性を示唆する保留予告演出を実行させるか否かを判定する予告判定手段と、

前記予告判定手段の判定結果が肯定の場合、前記保留球数表示手段における前記始動保留球の個数表示の表示態様を変化させて前記保留予告演出を実行させる予告実行手段と、

前記保留予告演出が実行される前に、ゲーム表示手段のゲーム表示領域において設定される初期位置から、保留球数表示手段の保留記憶表示領域において設定される終期位置に向かって遊技者の視線を誘導する視線誘導画像を移動させて、前記表示態様を変化することを遊技者に事前に知らせる視線誘導演出を実行させる誘導演出実行手段と、を備え、

前記誘導演出実行手段は、視線誘導演出中、前記保留予告演出の演出内容又は保留予告演出の対象となる図柄変動ゲームの大当り期待度に応じて、視線誘導画像の表示態様を変化させることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記視線誘導演出の演出時間及び演出内容を特定できる誘導パターンを複数有し、

前記誘導演出実行手段は、前記図柄変動ゲームの変動時間を特定できる変動パターンをもとに誘導パターンを選択し、当該誘導パターンにしたがって前記視線誘導演出を実行させることを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

前記視線誘導画像が終期位置に到達した際の前記視線誘導画像の表示態様を特定できる到達時表示パターンを複数有し、

前記誘導演出実行手段は、前記視線誘導画像を前記終期位置に到達させる場合、前記変動パターンに基づく図柄変動ゲームの大当たり期待度に応じて定めた選択率にしたがって前記到達時表示パターンを選択し、当該到達時表示パターンにしたがって前記視線誘導画像を表示させることを特徴とする請求項 2 に記載の遊技機。

【請求項 4】

前記終期位置は、前記保留球数表示手段における前記始動保留球の個数表示の位置に対応し、

前記終期位置に対応する前記始動保留球の個数表示に基づく図柄変動ゲームを開始させる際の前記視線誘導画像の表示態様を特定できる開始時表示パターンを複数有し、

前記誘導演出実行手段は、前記図柄変動ゲームの開始に伴って前記開始時表示パターンを選択し、当該開始時表示パターンにしたがって前記視線誘導画像を表示させることを特徴とする請求項 2 又は請求項 3 に記載の遊技機。

【請求項 5】

主制御基板と、前記主制御基板から出力された制御コマンドにしたがって演出を制御する演出制御基板と、を備え、

前記主制御基板は、前記始動検知手段によって検知された遊技球を前記始動保留球として記憶した場合に前記始動保留球の個数を特定できる保留指定コマンドを前記演出制御基板に出力し、

前記演出制御基板は、前記保留指定コマンドをもとに前記視線誘導演出を実行させることを特徴とする請求項 1 ～ 請求項 4 のうちいずれか一項に記載の遊技機。

【請求項 6】

前記視線誘導演出の演出時間及び演出内容を特定できる誘導パターンを複数有し、

前記複数の誘導パターンには、前記誘導演出実行手段が前記視線誘導演出を実行させた場合に、前記視線誘導画像が終期位置に到達せずに前記視線誘導演出が終了する非到達誘導パターンを含み、

前記非到達誘導パターンに基づく前記視線誘導演出の実行可否は、前記演出制御基板の制御によって決定されることを特徴とする請求項 5 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】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

上記問題点を解決するために、請求項 1 に記載の発明は、始動検知手段によって検知された遊技球を始動保留球として記憶すると共に該遊技球の検知時に取得した乱数値を前記始動保留球と対応させて記憶する保留記憶手段と、前記保留記憶手段に記憶されている前記始動保留球の個数を表示して、実行が保留されている図柄変動ゲーム数を示す保留球数表示手段と、前記始動保留球に基づき図柄変動ゲームを行うゲーム表示手段と、前記図柄変動ゲームの開始に際して、前記始動保留球と対応させて記憶された前記乱数値が大当たり判定値と一致するか否かを判定する大当たり判定手段とを備え、前記大当たり判定手段の判定結果が肯定の場合には、前記図柄変動ゲームの表示結果が大当たり表示結果となって大当たり遊技状態が付与される遊技機において、実行が保留されている図柄変動ゲームが大当たりとなる可能性を示唆する保留予告演出を実行させるか否かを判定する予告判定手段と、前記予告判定手段の判定結果が肯定の場合、前記保留球数表示手段における前記始動保留球の個数表示の表示態様を変化させて前記保留予告演出を実行させる予告実行手段と、前記保留予告演出が実行される前に、ゲーム表示手段のゲーム表示領域において設定される初期位置から、保留球数表示手段の保留記憶表示領域において設定される終期位置に向かって遊技者の視線を誘導する視線誘導画像を移動させて、前記表示態様が変化することを遊技者に事前に知らせる視線誘導演出を実行させる誘導演出実行手段と、を備え、前記誘導演出実行手段は、視線誘導演出中、前記保留予告演出の演出内容又は保留予告演出の対象と

なる図柄変動ゲームの大当たり期待度に応じて、視線誘導画像の表示態様を変化させることを要旨とする。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

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、前記視線誘導演出の演出時間及び演出内容を特定できる誘導パターンを複数有し、前記誘導演出実行手段は、前記図柄変動ゲームの変動時間を特定できる変動パターンをもとに誘導パターンを選択し、当該誘導パターンにしたがって前記視線誘導演出を実行させ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】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

請求項3に記載の発明は、請求項2に記載の遊技機において、前記視線誘導画像が終期位置に到達した際の前記視線誘導画像の表示態様を特定できる到達時表示パターンを複数有し、前記誘導演出実行手段は、前記視線誘導画像を前記終期位置に到達させる場合、前記変動パターンに基づく図柄変動ゲームの大当たり期待度に応じて定めた選択率にしたがって前記到達時表示パターンを選択し、当該到達時表示パターンにしたがって前記視線誘導画像を表示させ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】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

請求項4に記載の発明は、請求項2又は請求項3に記載の遊技機において、前記終期位置は、前記保留球数表示手段における前記始動保留球の個数表示の位置に対応し、前記終期位置に対応する前記始動保留球の個数表示に基づく図柄変動ゲームを開始させる際の前記視線誘導画像の表示態様を特定できる開始時表示パターンを複数有し、前記誘導演出実行手段は、前記図柄変動ゲームの開始に伴って前記開始時表示パターンを選択し、当該開始時表示パターンにしたがって前記視線誘導画像を表示させることを要旨とする。

【手続補正 6】

【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5に記載の発明は、請求項1～請求項4のうちいずれか一項に記載の遊技機において、主制御基板と、前記主制御基板から出力された制御コマンドにしたがって演出を制御する演出制御基板と、を備え、前記主制御基板は、前記始動検知手段によって検知された遊技球を前記始動保留球として記憶した場合に前記始動保留球の個数を特定できる保留指定コマンドを前記演出制御基板に出力し、前記演出制御基板は、前記保留指定コマンドをもとに前記視線誘導演出を実行させることを要旨とする。

【手続補正 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】 0 0 1 1

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 1 1 】

請求項 6 に記載の発明は、請求項 5 に記載の遊技機において、前記視線誘導演出の演出時間及び演出内容を特定できる誘導パターンを複数有し、前記複数の誘導パターンには、前記誘導演出実行手段が前記視線誘導演出を実行させた場合に、前記視線誘導画像が終期位置に到達せずに前記視線誘導演出が終了する非到達誘導パターンを含み、前記非到達誘導パターンに基づく前記視線誘導演出の実行可否は、前記演出制御基板の制御によって決定されることを要旨とする。

【手続補正 8】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 1 1 3

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 1 1 3 】

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) 前記予告実行手段は、前記予告判定手段の判定結果が肯定の場合、前記予告判定手段が判定の際に利用した前記乱数値に対応付けられた前記始動保留球の個数表示の表示態様を変化させるように構成されており、前記誘導演出実行手段は、視線誘導演出において、終期位置を、前記予告判定手段が判定の際に利用した前記乱数値に対応付けられた前記始動保留球の個数表示に対応する位置に設定するように構成されている。