

【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11月13日 (2014.11.13)

【公開番号】特開2014-183949(P2014-183949A)

【公開日】平成26年10月2日 (2014.10.2)

【年通号数】公開・登録公報2014-054

【出願番号】特願2013-60311(P2013-60311)

【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26年9月25日 (2014.9.25)

【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第 1 状態と、遊技者にとって不利な第 2 状態とのいずれかの状態に変化可能な可変入賞手段を前記第 1 状態に変化させる特定状態に制御可能な遊技機であって、

前記特定状態として、前記可変入賞手段を所定期間前記第 1 状態に変化させることを所定回数おこなう第 1 特定状態または、前記可変入賞手段を前記所定期間よりも短い期間または前記所定回数よりも少ない回数の少なくともいずれかにより前記第 1 状態に変化させる第 2 特定状態に制御するとともに、所定条件の成立にもとづいて前記特定状態に制御される確率が低確率状態よりも向上した高確率状態に制御する状態制御手段と、

前記低確率状態であるときと前記高確率状態であるときとにおいて共通演出を実行する共通演出実行手段とを備え、

前記第 1 特定状態に制御された後と前記第 2 特定状態に制御された後とで、前記共通演出を実行する期間の割合が異なる

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】0 0 0 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 1】

本発明は、遊技者にとって有利な第 1 状態と、遊技者にとって不利な第 2 状態とのいずれかの状態に変化可能な可変入賞手段を第 1 状態に変化させる特定状態に制御可能な遊技機に関する。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 7

【補正方法】変更

【補正の内容】

【 0 0 0 7 】

しかしながら、特許文献 1 に示したような遊技機においては、共通演出の実行期間によって状態を示唆するのみであり、興趣を十分に向上させることができなかった。

【 手続補正 4 】

【 補正対象書類名 】 明細書

【 補正対象項目名 】 0 0 0 8

【 補正方法 】 変更

【 補正の内容 】

【 0 0 0 8 】

そこで、本発明は、共通演出を用いて興趣を向上させた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 】 0 0 0 9

【 補正方法 】 変更

【 補正の内容 】

【 0 0 0 9 】

(手段 1) 本発明による遊技機は、遊技者にとって有利な第 1 状態 (例えば、開放状態) と、遊技者にとって不利な第 2 状態 (例えば、閉状態) とのいずれかの状態に変化可能な可変入賞手段 (例えば、大入賞口) を第 1 状態に変化させる特定状態 (例えば、大当り遊技状態および小当り遊技状態) に制御可能な遊技機であって、特定状態として、可変入賞手段を所定期間第 1 状態に変化させることを所定回数おこなう第 1 特定状態 (例えば、4 R 確変大当り、4 R 通常大当りの大当り遊技状態) または、可変入賞手段を所定期間よりも短い期間または所定回数よりも少ない回数の少なくともいずれかにより第 1 状態に変化させる第 2 特定状態 (例えば、2 R 確変大当り (突然確変大当り) の大当り遊技状態、小当り遊技状態) に制御するとともに、所定条件の成立にもとづいて特定状態に制御される確率が低確率状態よりも向上した高確率状態 (例えば、確変状態) に制御する状態制御手段 (例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 のステップ S 1 6 6 ~ S 1 6 9 を実行する部分) と、低確率状態であるときと高確率状態であるときにおいて共通演出 (例えば、潜伏モード) 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 1 0 0 のステップ S 3 2 1 2、S 3 4 1 2、S 6 5 2 B、S 6 6 1 B、S 8 0 1 5、S 8 0 1 6、S 8 0 1 0、S 8 0 1 1 を実行する部分) とを備え、第 1 特定状態に制御された後と第 2 特定状態に制御された後とで、共通演出を実行する期間の割合が異なる (例えば、4 R 通常大当りまたは小当りの発生時には、ステップ S 3 2 1 5、S 3 4 1 5 にて図 3 2 に示す移行期間決定用テーブルを用いて移行期間を決定し、S 2 9 0 3、S 2 9 0 4 をおこなう。) 。そのような構成によれば、遊技状況に合わせて共通演出を実行する期間の割合が異なるので、興趣を向上させることができる。

【 手続補正 6 】

【 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 】

(手段 2) 手段 1 において、共通演出実行手段は、第 1 特定状態に制御された後の方が第 2 特定状態に制御された後よりも高い割合で長い期間共通演出を実行する (例えば、ステップ S 3 2 1 5、S 3 4 1 5 にて、図 3 2 に示す移行期間決定用テーブルを用いて、4 R 通常大当り発生時の方が小当り発生時よりも長い期間を高い割合で移行期間を決定して潜伏モードへ移行する。) こととしてもよい。そのような構成によれば、遊技者にとって有利な第 1 特定状態に制御されたときの方が第 2 特定状態に制御されたときよりも高い割合で長い期間、共通演出が実行されるので、共通演出の演出効果を向上させることができ

る。

【手続補正 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0011】

(手段3) 手段1または手段2において、共通演出実行手段は、所定のタイミング毎(例えば、潜伏モードに移行してから10回目、20回目、30回目の変動)に共通演出を継続させるか終了させるかを示唆する分岐演出(例えば、勝利分岐演出、敗北分岐演出)をおこない、第1特定状態に制御された後の方が第2特定状態に制御された後よりも高い割合で、後のタイミングまで継続する共通演出を実行する(例えば、ステップS3215、S3415にて、図32に示す移行期間決定用テーブルを用いて、4R通常大当り発生時の方が小当り発生時よりも長い期間を高い割合で移行期間を決定して潜伏モードへ移行する。)こととしてもよい。そのような構成によれば、遊技者を分岐演出に注目させることができるとともに、遊技者にとって有利な第1特定状態に制御されたときの方が第2特定状態に制御されたときよりも高い割合で長い期間共通演出が実行されるので、共通演出の演出効果を向上させることができる。

【手続補正 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0012

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0012】

(手段4) 手段1から手段3のいずれかにおいて、共通演出実行手段は、第1特定状態後に高確率状態に制御される場合(例えば、4R確変大当りが発生した場合)と、第2特定状態後に高確率状態に制御される場合(例えば、2R確変大当り(突然確変大当り)が発生した場合)とでは、次に特定状態に制御されるまで共通演出を実行する一方、第1特定状態後に低確率状態に制御される場合(例えば、4R通常大当りが発生した場合)の方が、第2特定状態後に低確率状態に制御される場合(例えば、小当りが発生した場合)よりも高い割合で長い期間、共通演出を実行することとしてもよい。そのような構成によれば、共通演出による興趣を向上させることができる。