

【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24年8月9日 (2012.8.9)

【公開番号】特開2010-194236(P2010-194236A)  
 【公開日】平成22年9月9日 (2010.9.9)  
 【年通号数】公開・登録公報2010-036  
 【出願番号】特願2009-45538(P2009-45538)  
 【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】

【提出日】平成24年6月27日 (2012.6.27)

【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】

遊技媒体が通過可能な第 1 領域と、

前記遊技媒体が通過可能であり、前記第 1 領域よりも前記遊技媒体が通過する確率が高い第 2 領域と、

前記遊技媒体が前記第 1 領域を通過したことにもとづいて、識別情報を可変表示する可変表示装置と、

を備え、

前記可変表示装置に表示された識別情報の表示結果が予め定められた特定表示結果のときに遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御され、

所定の移行条件が成立した場合に、前記特定遊技状態の発生確率が通常状態よりも高い特別遊技状態に制御される遊技機であって、

遊技状態が前記特別遊技状態のときと前記通常状態のときとで共通の遊技演出を実行する特別モードに移行させるモード移行手段と、

前記特別モード中において前記遊技媒体が前記第 2 領域を通過したことにもとづいて、特定演出を実行するか否かを選択する特定演出選択手段と、

前記特定演出選択手段により選択された前記特定演出を実行する特定演出実行手段と、を有してなり、

前記特定演出選択手段は、遊技状態が前記特別遊技状態のときと前記通常状態のときとで、前記特定演出を実行するか否かを異なる割合で選択する、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 1 0

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 0】

本発明にかかる遊技機は、遊技媒体が通過可能な第 1 領域（例えば、第 1 始動入賞口 1 3 や第 2 始動入賞口 1 4）と、遊技媒体が通過可能であり、第 1 領域よりも遊技媒体が通

過する確率が高い第2領域（例えば、ゲート32）と、遊技媒体が第1領域を通過したことにもとづいて、識別情報を可変表示する可変表示装置（例えば、演出表示装置9）と、を備え、可変表示装置に表示された識別情報（例えば、飾り図柄）の表示結果が予め定められた特定表示結果（例えば、大当り図柄）のときに遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に制御され、所定の移行条件（例えば、確変大当たり）が成立した場合に、特定遊技状態の発生確率が通常状態よりも高い特別遊技状態（例えば、大当り遊技後の確変状態）に制御される遊技機であって、遊技状態が特別遊技状態のときと通常状態のときとで共通の遊技演出を実行する特別モード中（例えば、確変潜伏状態または低確率状態のいずれかである潜伏モード中）に移行させるモード移行手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS459, S460の処理を実行する部分）と、特別モードにおいて遊技媒体が第2領域を通過したことにもとづいて、特定演出（例えば、図21や図22に例示する演出）を実行するか否かを選択する特定演出選択手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS823の処理を実行する部分）と、特定演出選択手段により選択された特定演出を実行する特定演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS824, S825の処理を実行する部分）と、を有してなり、特定演出選択手段は、遊技状態が特別遊技状態（例えば、確変潜伏状態）のときと通常状態（例えば、低確率状態）のときとで、特定演出を実行するか否かを異なる割合で選択する（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS823の処理において、図44（A）（B）に例示する可変可能性報知態様決定テーブル172を用いる）ことを特徴とする。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0011】

この構成により、特別モードにおいて、識別情報を可変表示させるための条件よりも成立する確率の高い条件である遊技媒体が第2領域を通過したことにもとづいて、特定演出を実行することができ、しかも、遊技状態が特別遊技状態のときと通常状態のときとで、特定演出を実行するか否かを異なる割合で選択することができるため、たとえ、識別情報が可変表示されていない状況でも、大当り遊技の開始や確変状態への移行に対する期待を遊技者に与えることができる。その結果、遊技者が遊技を中断することなく遊技媒体を遊技領域に向けて発射する操作を行うこと、すなわち、遊技機の稼働率の向上を期待することができる。