

【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12月24日(2009.12.24)

【公開番号】特開2009-172447(P2009-172447A)
 【公開日】平成21年8月6日(2009.8.6)
 【年通号数】公開・登録公報2009-031
 【出願番号】特願2009-117855(P2009-117855)
 【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11月5日(2009.11.5)

【手続補正 1】

【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】

前述した目的を達成するための本発明の要旨とするところは、以下の項の発明に存する

。

〔 1 〕遊技球の入賞が可能な入賞可能状態と不可能な入賞不可能状態に変化する可変入賞装置（ 2 4 , 2 5 ）と、識別情報を可変表示する表示装置（ 3 1 0 ）とを備えた遊技機（ 1 ）において、

遊技開始条件の成立に基づいて、前記表示装置（ 3 1 0 ）で識別情報を可変表示する可変表示遊技を実行し、所定時間経過後に前記可変表示遊技の表示結果を導出表示する表示制御手段（ 2 2 0 0 ）と、

前記表示結果に係る表示結果情報を事前に決定する表示結果情報決定手段（ 2 1 0 0 ）と、

前記表示結果情報のうち予め定められた特定表示結果情報に基づいて前記表示結果が導出表示された場合に、前記入賞可能状態を、インターバル動作としての前記入賞不可能状態を間にして所定の上限回数だけ繰り返すと共に、前記入賞可能状態の最終回を実行した後に、前記入賞不可能状態でエンディングの演出を表示するエンディング動作を実行する特定遊技状態の制御を行う特定遊技状態制御手段（ 2 3 0 0 ）と、

前記特定遊技状態制御手段（ 2 3 0 0 ）は、前記特定表示結果情報の種類に応じて、第 1 の上限回数に基づいて前記可変入賞装置（ 2 4 , 2 5 ）を前記入賞可能状態に制御する第 1 制御パターンと、該第 1 の上限回数よりも繰り返し回数が多い第 2 の上限回数に基づいて前記可変入賞装置（ 2 4 , 2 5 ）を前記入賞可能状態に制御する第 2 制御パターンとを少なくとも含む各制御パターンの中から何れかを選択し、該選択した制御パターンに基づいて前記特定遊技状態を制御し、

前記特定遊技状態制御手段（ 2 3 0 0 ）が、前記第 2 制御パターンに基づいて実行するインターバル動作のうち、前記第 1 の上限回数と同じ回数だけ前記可変入賞装置（ 2 4 , 2 5 ）を前記入賞可能状態とした後の特定インターバル動作を、前記第 1 制御パターンに基づいて実行する前記エンディング動作と途中まで共通にしたことを特徴とする遊技機（ 1 ）。

【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 2

【補正方法】 削除

【補正の内容】

【手続補正 3】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 1 3

【補正方法】 削除

【補正の内容】

【手続補正 4】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 1 4

【補正方法】 削除

【補正の内容】

【手続補正 5】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 1 5

【補正方法】 削除

【補正の内容】

【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 7

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 1 7 】

前記表示結果情報のうち予め定められた特定表示結果情報に基づいて表示結果が導出表示された場合、特定遊技状態制御手段（ 2 3 0 0 ）は、可変入賞装置（ 2 4 , 2 5 ）の入賞可能状態を、インターバル動作としての入賞不可能状態を間にして所定の上限回数だけ繰り返すと共に、入賞可能状態の最終回を実行した後、前記入賞不可能状態でエンディングの演出を表示するエンディング動作を実行する特定遊技状態の制御を行う。

【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 8

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 1 8 】

前記特定遊技状態制御手段（ 2 3 0 0 ）は、特定表示結果情報の種類に応じて、第 1 の上限回数に基づいて可変入賞装置（ 2 4 , 2 5 ）を入賞可能状態に制御する第 1 制御パターンと、該第 1 の上限回数よりも繰り返し回数が多い第 2 の上限回数に基づいて可変入賞装置（ 2 4 , 2 5 ）を入賞可能状態に制御する第 2 制御パターンとを少なくとも含む各制御パターンの中から何れかを選択し、該選択した制御パターンに基づいて前記特定遊技状態を制御する。

【手続補正 8】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 2 0

【補正方法】 削除

【補正の内容】

【手続補正 9】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 2 1

【補正方法】 削除

【補正の内容】
【手続補正 1 0】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0 0 2 2
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正 1 1】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0 0 2 3
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正 1 2】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0 0 2 4
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正 1 3】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0 0 2 5
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正 1 4】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0 0 2 6
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正 1 5】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0 0 2 8
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正 1 6】
【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】

遊技球の入賞が可能な入賞可能状態と不可能な入賞不可能状態に変化する可変入賞装置と、識別情報を可変表示する表示装置とを備えた遊技機において、

遊技開始条件の成立に基づいて、前記表示装置で識別情報を可変表示する可変表示遊技を実行し、所定時間経過後に前記可変表示遊技の表示結果を導出表示する表示制御手段と、

前記表示結果に係る表示結果情報を事前に決定する表示結果情報決定手段と、

前記表示結果情報のうち予め定められた特定表示結果情報に基づいて前記表示結果が導出表示された場合に、前記入賞可能状態を、インターバル動作としての前記入賞不可能状態を間にして所定の上限回数だけ繰り返すと共に、前記入賞可能状態の最終回を実行した後に、前記入賞不可能状態でエンディングの演出を表示するエンディング動作を実行する特定遊技状態の制御を行う特定遊技状態制御手段と、

前記特定遊技状態制御手段は、前記特定表示結果情報の種類に応じて、第 1 の上限回数

に基づいて前記可変入賞装置を前記入賞可能状態に制御する第 1 制御パターンと、該第 1 の上限回数よりも繰り返し回数が多い第 2 の上限回数に基づいて前記可変入賞装置を前記入賞可能状態に制御する第 2 制御パターンとを少なくとも含む各制御パターンの中から何れかを選択し、該選択した制御パターンに基づいて前記特定遊技状態を制御し、

前記特定遊技状態制御手段が、前記第 2 制御パターンに基づいて実行するインターバル動作のうち、前記第 1 の上限回数と同じ回数だけ前記可変入賞装置を前記入賞可能状態とした後の特定インターバル動作を、前記第 1 制御パターンに基づいて実行する前記エンディング動作と途中まで共通にしたことを特徴とする遊技機。