

【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22年3月18日 (2010.3.18)

【公開番号】特開2010-17588(P2010-17588A)

【公開日】平成22年1月28日 (2010.1.28)

【年通号数】公開・登録公報2010-004

【出願番号】特願2009-247164(P2009-247164)

【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 3

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

【手続補正書】

【提出日】平成22年1月27日 (2010.1.27)

【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】

遊技盤面上に発射した遊技球が始動口に入球することで、図柄表示部にて図柄の変動表示を行う遊技機において、

前記始動口に遊技球が入球することを契機に、当りまたは外れを決定する当否決定手段と、

前記当否決定手段の決定結果を受けて、前記図柄表示部にて前記図柄の変動表示を開始し、所定時間経過後に変動表示している前記図柄を当り図柄または外れ図柄で停止表示させる図柄表示手段と、

前記図柄が前記当り図柄で停止表示することで、閉鎖状態の大入賞口を開放状態にする特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、

前記特別遊技の実行契機が前記当り図柄のうち第 1 当り図柄の停止表示であった場合には、前記特別遊技の終了後に、前記当否決定手段が前記当りを決定する当り確率として所定の通常確率が設定される通常遊技を実行する通常遊技実行手段と、

前記特別遊技の実行契機が前記当り図柄のうち第 2 当り図柄の停止表示であった場合には、前記特別遊技の終了後に、前記当り確率として前記通常確率より高確率が設定される高確率遊技を実行する高確率遊技実行手段と、

前記特別遊技の終了後に、前記通常遊技と前記高確率遊技のいずれが実行されているかを遊技者が識別困難な共通状態表示を演出表示部で実行する状態表示手段と、

前記高確率遊技中に前記共通状態表示が実行されているときに、前記当否決定手段が前記外れを決定することで、第 1 演出表示と第 2 演出表示のいずれを前記演出表示部で実行するかを決定する演出決定手段と、

前記演出決定手段の決定結果を受けて、前記外れの決定を受けて実行される前記図柄の変動表示中に、前記第 1 演出表示と前記第 2 演出表示のいずれかを前記演出表示部で実行する演出実行手段と、を備え、

前記状態表示手段は、

前記第 1 演出表示が実行された後には、前記共通状態表示を終了して、前記当り確率が前記高確率であることを示す高確率状態表示を実行し、

前記第 2 演出表示が実行された後には、前記共通状態表示を続行し、
前記演出決定手段は、

前記第 2 演出表示が実行された後に、前記当否決定手段が前記外れを新たに決定したときには、前記第 1 演出表示と前記第 2 演出表示のいずれを実行するかを再度決定可能に構成されることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記通常遊技中に前記共通状態表示が実行されているときに、前記当否決定手段が前記外れを決定することで、該外れの決定を受けて実行される前記図柄の変動表示中に、前記第 2 演出表示を前記演出表示部で実行する第 3 演出実行手段を備えることを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

遊技盤面上に発射した遊技球が始動口に入球することで、図柄表示部にて図柄の変動表示を行う遊技機において、

前記始動口に遊技球が入球することを契機に、当りまたは外れを決定する当否決定手段と、

前記当否決定手段の決定結果を受けて、前記図柄表示部にて前記図柄の変動表示を開始し、所定時間経過後に変動表示している前記図柄を当り図柄または外れ図柄で停止表示させる図柄表示手段と、

前記図柄が前記当り図柄で停止表示することで、閉鎖状態の大入賞口を開放状態にする特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、

前記特別遊技の実行契機が前記当り図柄のうち第 1 当り図柄の停止表示であった場合には、前記特別遊技の終了後に、前記当否決定手段が前記当りを決定する当り確率として所定の通常確率が設定される通常遊技を実行する通常遊技実行手段と、

前記特別遊技の実行契機が前記当り図柄のうち第 2 当り図柄の停止表示であった場合には、前記特別遊技の終了後に、前記当り確率として前記通常確率より高確率が設定される高確率遊技を実行する高確率遊技実行手段と、

前記特別遊技の終了後に、前記通常遊技と前記高確率遊技のいずれが実行されているかを遊技者が識別困難な共通状態表示を演出表示部で実行する状態表示手段と、

前記高確率遊技中に前記共通状態表示が実行されているときに、前記当否決定手段が前記外れを決定することで、所定の演出表示を前記演出表示部で実行するか否かを決定する演出決定手段と、

前記演出決定手段により前記演出表示の実行が決定されることで、前記外れの決定を受けて実行される前記図柄の変動表示中に、前記演出表示を前記演出表示部で実行する演出実行手段と、を備え、

前記状態表示手段は、

前記演出決定手段により前記演出表示の実行が決定された場合には、前記演出表示が実行された後に前記共通状態表示を終了して、前記当り確率が前記高確率であることを示す高確率状態表示を実行し、

前記演出決定手段により前記演出表示の非実行が決定された場合には、前記共通状態表示を続行し、

前記演出決定手段は、

前記演出表示の非実行を決定した後に、前記当否決定手段が前記外れを新たに決定することで、前記演出表示を実行するか否かを再度決定可能に構成されることを特徴とする遊技機。