

【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8月6日(2009.8.6)

【公開番号】特開2007-330660(P2007-330660A)

【公開日】平成19年12月27日(2007.12.27)

【年通号数】公開・登録公報2007-050

【出願番号】特願2006-168509(P2006-168509)

【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

【手続補正書】

【提出日】平成21年6月19日(2009.6.19)

【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】

所定の判定条件が成立したことに基づいて遊技者に所定の利益を付与するか否かを判定する当落判定手段と、該当落判定手段による判定結果に基づいて識別情報を変動表示する変動表示手段と、前記当落判定手段により遊技者に利益を付与すると判定したときに遊技者に利益を付与する利益付与状態に制御する利益付与状態制御手段と、該利益付与状態制御手段により利益付与状態に制御されたときに、閉鎖状態から開放状態に移行して大量の遊技球が入賞し得る大入賞口を有する大入賞口装置と、を備え、前記利益付与状態制御手段により利益付与状態に制御するときに前記変動表示手段にて前記識別情報の変動表示を開始して特定表示結果を停止表示する遊技機において、

複数種類の変動表示時間を記憶する変動表示時間記憶手段と、

前記当落判定手段の判定結果に基づいて前記変動表示時間記憶手段に記憶された複数種類の変動表示時間のうちいずれかの変動表示時間に決定する変動表示時間決定手段と、

該変動表示時間決定手段により決定された変動表示時間で前記識別情報を変動表示する変動表示制御手段と、

複数種類の演出態様を記憶する演出態様記憶手段と、

該演出態様記憶手段に記憶された演出態様を前記変動表示手段に表示制御する演出態様表示制御手段と、

カウンタ値を計数するカウンタ手段と、

該カウンタ手段のカウンタ値を遊技者に認識可能に表示するカウンタ値表示手段と、を備え、

前記演出態様表示制御手段は、

前記複数種類の演出態様のうち特別演出態様による表示制御を複数回の変動表示に亘る所定期間において各変動表示毎にほぼ同一の演出態様で実行する特別演出態様表示制御手段を備え、

該特別演出態様表示制御手段は、

特別開始条件の成立に基づいて前記特別演出態様による表示制御を開始する特別演出開始制御手段と、

特別終了条件の成立に基づいて前記特別演出態様による表示制御を終了する特別演出終

了制御手段と、を備え、

前記特別演出開始制御手段は、

前記所定期間の終了を決定する終了決定値を設定する終了決定値設定手段を備え、

前記特別演出終了制御手段は、

前記複数種類の変動表示時間毎に該変動表示時間と対応させて対応値を設定する対応値設定手段と、

前記変動表示時間決定手段による変動表示時間の決定に応じて、当該変動表示時間と対応した前記対応値を加算又は減算のいずれか一方の演算のみで前記カウンタ手段に対してカウントするカウンタ演算手段と、を備え、

前記カウンタ演算手段のカウントにより前記カウンタ手段のカウンタ値が前記終了決定値をカウントしたことを前記特別終了条件の成立として前記特別演出態様による表示制御を終了することを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記利益付与状態終了後の遊技状態を前記当落判定手段により遊技者に利益を付与すると判定する割合が高い高確率状態に制御するか否か判定する高確率状態判定手段と、

該高確率状態判定手段により前記高確率状態に制御すると判定したときに、前記利益付与状態終了後に前記高確率状態に制御する高確率状態制御手段と、を備え、

前記変動表示時間決定手段は、前記高確率状態判定手段により前記高確率状態に制御する判定がなされた場合、前記高確率状態判定手段により前記高確率状態に制御しない判定がなされた場合に比べて、前記複数種類の変動表示時間のうち長い変動表示時間に決定する割合が高いことを特徴とする請求項 1 記載の遊技機。

【請求項 3】

前記利益付与状態終了後の遊技状態を前記当落判定手段により遊技者に利益を付与すると判定する割合が高い高確率状態に制御するか否か判定する高確率状態判定手段と、

該高確率状態判定手段により前記高確率状態に制御すると判定したときに、前記利益付与状態終了後に前記高確率状態に制御する高確率状態制御手段と、

前記高確率状態判定手段により前記高確率状態に制御すると判定したことを条件に、前記利益付与状態制御手段により付与する利益付与状態を、第一の利益付与状態とするか又は該第一の利益付与状態に比べて利益価値が低い第二の利益付与状態とするかを判定する利益判定手段と、

前記当落判定手段により遊技者に利益を付与しないと判定したときに、該当落判定手段により利益を付与すると判定するよりも高い割合で、前記第二の利益付与状態と略同等の利益を付与するか否か判定する第二当落判定手段と、

前記第二の利益付与状態の終了後に、前記高確率状態に制御されているか否かを不明朗にする高確率状態不明朗手段と、を備え、

前記特別演出開始制御手段は、前記当落判定手段の判定結果が当りであり且つ前記利益判定手段により前記第二の利益付与状態とする判定がなされたこと、又は前記当落判定手段の判定結果がはずれであり且つ前記第二当落判定手段により前記第二の利益付与状態と略同等の利益を付与する判定がなされたことを前記特別開始条件の成立として、前記第二の利益付与状態の終了後に前記特別演出態様による表示制御を開始し、

前記変動表示時間決定手段は、前記当落判定手段の判定結果が当りであり且つ前記利益判定手段により前記第二の利益付与状態とする判定がなされた場合と、前記当落判定手段の判定結果がはずれであり且つ前記第二当落判定手段により前記第二の利益付与状態と略同等の利益を付与する判定がなされた場合とで、前記複数種類の変動表示時間の決定割合をほぼ同一に設定したことを特徴とする請求項 1 記載の遊技機。

【請求項 4】

前記特別演出開始制御手段は、前記終了決定値を複数種類記憶する終了決定値記憶手段と、該終了決定値記憶手段に記憶された複数種類の終了決定値のうちいずれかの終了決定値に決定する終了決定値決定手段と、を備え、

前記終了決定値設定手段は、前記終了決定値決定手段により決定された終了決定値を設

定し、

前記終了決定値決定手段は、前記当落判定手段の判定結果が当りであり且つ前記利益判定手段により前記第二の利益付与状態とする判定がなされた場合、前記当落判定手段の判定結果がはずれであり且つ前記第二当落判定手段により前記第二の利益付与状態と略同等の利益を付与する判定がなされた場合に比べて、前記複数種類の終了決定値のうち大きい値の終了決定値に決定する割合が高いことを特徴とする請求項3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】0004

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0004】

(解決手段1)

上記目的を達成するために、請求項1の発明においては、所定の判定条件が成立したことに基づいて遊技者に所定の利益を付与するか否かを判定する当落判定手段と、該当落判定手段による判定結果に基づいて識別情報を変動表示する変動表示手段と、前記当落判定手段により遊技者に利益を付与すると判定したときに遊技者に利益を付与する利益付与状態に制御する利益付与状態制御手段と、該利益付与状態制御手段により利益付与状態に制御されたときに、閉鎖状態から開放状態に移行して大量の遊技球が入賞し得る大入賞口を有する大入賞口装置と、を備え、前記利益付与状態制御手段により利益付与状態に制御するときに前記変動表示手段にて前記識別情報の変動表示を開始して特定表示結果を停止表示する遊技機において、複数種類の変動表示時間を記憶する変動表示時間記憶手段と、前記当落判定手段の判定結果に基づいて前記変動表示時間記憶手段に記憶された複数種類の変動表示時間のうちいずれかの変動表示時間に決定する変動表示時間決定手段と、該変動表示時間決定手段により決定された変動表示時間で前記識別情報を変動表示する変動表示制御手段と、複数種類の演出態様を記憶する演出態様記憶手段と、該演出態様記憶手段に記憶された演出態様を前記変動表示手段に表示制御する演出態様表示制御手段と、カウンタ値を計数するカウンタ手段と、該カウンタ手段のカウント値を遊技者に認識可能に表示するカウンタ値表示手段と、を備え、前記演出態様表示制御手段は、前記複数種類の演出態様のうち特別演出態様による表示制御を複数回の変動表示に亘る所定期間において各変動表示毎にほぼ同一の演出態様で実行する特別演出態様表示制御手段を備え、該特別演出態様表示制御手段は、特別開始条件の成立に基づいて前記特別演出態様による表示制御を開始する特別演出開始制御手段と、特別終了条件の成立に基づいて前記特別演出態様による表示制御を終了する特別演出終了制御手段と、を備え、前記特別演出開始制御手段は、前記所定期間の終了を決定する終了決定値を設定する終了決定値設定手段を備え、前記特別演出終了制御手段は、前記複数種類の変動表示時間毎に該変動表示時間と対応させて対応値を設定する対応値設定手段と、前記変動表示時間決定手段による変動表示時間の決定に基づいて、当該変動表示時間と対応した前記対応値を加算又は減算のいずれか一方の演算のみで前記カウンタ手段に対してカウントするカウンタ演算手段と、を備え、前記カウンタ演算手段のカウントにより前記カウンタ手段のカウント値が前記終了決定値をカウントしたことを前記特別終了条件の成立として前記特別演出態様による表示制御を終了することを特徴とする。

この場合、変動表示時間と対応させて対応値を設定し、特別演出態様での演出表示時には、変動表示毎に該変動表示と対応する対応値をカウントしていく。そして、カウンタ手段のカウント値が演出表示の開始時点で設定される終了決定値をカウントすると、これに基づいて特別演出態様での演出表示を終了する。このため、遊技者は、特別演出態様の終了時点が残りの変動表示回数や時間からストレートに分かることがないので、特別演出態での演出表示が終了することに対する緊張感を持続的に持たせることができ、ひいては遊技の興趣の低下を抑制することができる。

また、この構成によれば、ストレートには特別演出態様の終了時点が分からないものの

、変動表示が行われる毎に徐々にカウンタ手段のカウンタ値が加算又は減算されていき、終了決定値がカウントされたときに、特別演出態様での演出表示が終了する。このため、突然、特別演出態様での演出表示を終了させるのではなく、徐々に特別演出態様での演出表示が終了する旨を強調させて遊技者に認識させることができるので、特別演出態様での演出表示に対する緊張感を効果的に演出することができる。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0017

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0017】

(解決手段14)

解決手段9乃至解決手段13において、前記利益付与状態終了後の遊技状態を前記当落判定手段により遊技者に利益を付与すると判定する割合が高い高確率状態に制御するか否か判定する高確率状態判定手段と、該高確率状態判定手段により前記高確率状態に制御すると判定したときに、前記利益付与状態終了後に前記高確率状態に制御する高確率状態制御手段と、を備え、前記変動表示時間決定手段は、前記高確率状態判定手段により前記高確率状態に制御する判定がなされた場合、前記高確率状態判定手段により前記高確率状態に制御しない判定がなされた場合に比べて、前記複数種類の変動表示時間のうち長い変動表示時間に決定する割合が高いことを特徴とする請求項1記載の遊技機。

この場合、利益付与状態の終了後に高確率状態に制御する当りと、利益付与状態の終了後に高確率状態に制御しない当りと、を設定することができるので、当りの種類を多様化することができ、ひいては遊技の興趣の低下を抑制することができる。また、高確率状態判定手段により高確率状態に制御する判定がなされた場合、即ち、特別演出態様での演出表示中に当落判定手段により遊技者に利益を付与する判定がなされ且つ当該判定に基づく利益付与状態の終了後に高確率状態に制御する場合、高確率状態判定手段により高確率状態に制御しない判定がなされた場合、即ち、特別演出態様での演出表示中に当落判定手段により遊技者に利益を付与する判定がなされ且つ当該判定に基づく利益付与状態の終了後に高確率状態に制御しない場合に比べて、長い変動表示時間となる演出が実行され易くなる。このため、特別演出態様での演出表示において、変動表示時間の長い演出が実行されると、高確率状態の制御を伴う当りになり易い印象を遊技者に持たせることで遊技者の期待感を高めることができ、ひいては遊技の興趣の低下を抑制することができる。

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0018

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0018】

(解決手段15)

解決手段11乃至解決手段14において、前記利益付与状態終了後の遊技状態を前記当落判定手段により遊技者に利益を付与すると判定する割合が高い高確率状態に制御するか否か判定する高確率状態判定手段と、該高確率状態判定手段により前記高確率状態に制御すると判定したときに、前記利益付与状態終了後に前記高確率状態に制御する高確率状態制御手段と、前記高確率状態判定手段により前記高確率状態に制御すると判定したことを条件に、前記利益付与状態制御手段により付与する利益付与状態を、第一の利益付与状態とするか又は該第一の利益付与状態に比べて利益価値が低い第二の利益付与状態とするかを判定する利益判定手段と、前記当落判定手段により遊技者に利益を付与しないと判定したときに、該当落判定手段により利益を付与すると判定するよりも高い割合で、前記第二の利益付与状態と略同等の利益を付与するか否か判定する第二当落判定手段と、前記第二の利益付与状態の終了後に、前記高確率状態に制御されているか否かを不明朗にする高確

率状態不明朗手段と、を備え、前記特別演出開始制御手段は、前記当落判定手段の判定結果が当りであり且つ前記利益判定手段により前記第二の利益付与状態とする判定がなされたこと、又は前記当落判定手段の判定結果がはずれであり且つ前記第二当落判定手段により前記第二の利益付与状態と略同等の利益を付与する判定がなされたことを前記特別開始条件の成立として、前記第二の利益付与状態の終了後に前記特別演出態様による表示制御を開始し、前記変動表示時間決定手段は、前記当落判定手段の判定結果が当りであり且つ前記利益判定手段により前記第二の利益付与状態とする判定がなされた場合と、前記当落判定手段の判定結果がはずれであり且つ前記第二当落判定手段により前記第二の利益付与状態と略同等の利益を付与する判定がなされた場合とで、前記複数種類の変動表示時間の決定割合をほぼ同一に設定したことを特徴とする請求項1記載の遊技機。

この場合、利益付与状態の終了後に高確率状態に制御する当りと、利益付与状態の終了後に高確率状態に制御しない当りと、を設定することができるので、当りの種類を多様化することができ、ひいては遊技の興趣の低下を抑制することができる。また、利益付与状態の終了後に高確率状態に制御する当りを設定した構成において、第一の利益付与状態又は該第一の利益付与状態に比べて利益価値が低い第二の利益付与状態の2種類を設定することで、さらに当りの種類を多様化することができ、ひいては遊技の興趣の低下を抑制することができる。また、当落判定手段により遊技者に利益を付与しないと判定したときでも、第二当落判定手段の判定結果によっては第二の利益付与状態と略同等の利益を付与する構成にでき、遊技の興趣の低下を抑制することができる。また、第二の利益付与状態終了後の遊技状態が高確率状態であるか否か、言い換えれば、当落判定手段の判定結果が当りであり且つ利益判定手段により第二の利益付与状態とする判定がなされたのか、あるいは当落判定手段の判定結果がはずれであり且つ第二当落判定手段により第二の利益付与状態と略同等の利益を付与する判定がなされたのかを分かり難くすることができる。即ち、当落判定手段又は第二の当落判定手段のいずれに基づく第二の利益付与状態かを判別できず、当該第二の利益付与状態終了後に高確率状態又は高確率状態以外の遊技状態となる通常状態に制御されるかも判別できなくなり、高確率状態に対する期待感を持続させることができる。従って、第二当落判定手段により第二の利益付与状態が頻繁に付与されると共に、通常状態であったとしても高確率状態に対する期待感を頻繁に高めることができ、遊技の興趣の低下を抑制することができる。また、特別演出態様での演出表示を第二の利益付与状態終了後の演出とすることができる。従って、第二の利益付与状態終了後の遊技状態が高確率状態であるか否かの遊技者の関心を通常時とは異なる演出で高めることができ、ひいては遊技の興趣の低下を抑制することができる。また、当落判定手段の判定結果が当りであり且つ利益判定手段により第二の利益付与状態とする判定がなされた場合、言い換えれば第二の利益付与状態終了後の遊技状態が高確率状態となる場合と、当落判定手段の判定結果がはずれであり且つ第二当落判定手段により第二の利益付与状態と略同等の利益を付与する判定がなされた場合、言い換えれば第二の利益付与状態終了後の遊技状態が高確率状態以外の通常状態となる場合とで、複数種類の変動表示時間の決定割合をほぼ同一に設定している。このため、遊技状態中の演出内容によっても第二の利益付与状態終了後の遊技状態が高確率状態であるか又は通常状態であるかが判別できなくなり、高確率状態に対する期待感を持続させることができる。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0019

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0019】

(解決手段16)

解決手段11乃至解決手段15において、前記特別演出開始制御手段は、前記終了決定値を複数種類記憶する終了決定値記憶手段と、該終了決定値記憶手段に記憶された複数種類の終了決定値のうちいずれかの終了決定値に決定する終了決定値決定手段と、を備え、

前記終了決定値設定手段は、前記終了決定値決定手段により決定された終了決定値を設定し、前記終了決定値決定手段は、前記当落判定手段の判定結果が当りであり且つ前記利益判定手段により前記第二の利益付与状態とする判定がなされた場合、前記当落判定手段の判定結果がはずれであり且つ前記第二当落判定手段により前記第二の利益付与状態と略同等の利益を付与する判定がなされた場合に比べて、前記複数種類の終了決定値のうち大きい値の終了決定値に決定する割合が高いことを特徴とする請求項3記載の遊技機。

この場合、終了決定値設定手段に設定される終了決定値、言い換えれば特別演出態様での演出表示の終了を決定する値を複数種類に設定することで、特別演出態様での演出表示を多様化することができ、より一層遊技の興趣の低下を抑制することができる。また、当落判定手段の判定結果が当りであり且つ利益判定手段により第二の利益付与状態とする判定がなされた場合、言い換えれば第二の利益付与状態終了後の遊技状態が高確率状態となる場合は、当落判定手段の判定結果がはずれであり且つ第二当落判定手段により第二の利益付与状態と略同等の利益を付与する判定がなされた場合、言い換えれば第二の利益付与状態終了後の遊技状態が高確率状態以外の通常状態となる場合に比べて、特別演出態様での演出表示期間（所定期間）が長く設定され易くなる。従って、第二の利益付与状態終了後の遊技状態毎で期待感に変化を持たせることができ、ひいては遊技の興趣の低下を抑制することができる。