

【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25年7月11日(2013.7.11)

【公開番号】特開2013-59682(P2013-59682A)
 【公開日】平成25年4月4日(2013.4.4)
 【年通号数】公開・登録公報2013-016
 【出願番号】特願2013-624(P2013-624)
 【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 A

【手続補正書】

【提出日】平成25年5月22日(2013.5.22)

【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】

遊技球が転動し、遊技球が通過可能な始動領域と、遊技球が通過可能な特定領域を有する遊技盤と、

遊技球が前記始動領域を通過することによって遊技者にとって有利な大当たり遊技状態に移行するか否かを決定する大当たり抽選を行う大当たり抽選手段と、

前記大当たり抽選手段により大当たりが決定されたときに大当たりの制御種別、および、大当たり遊技終了後の遊技状態種別を決定する大当たり種別決定手段と、

前記大当たり種別決定手段により決定された遊技状態種別に基づいて、大当たり遊技終了後に、前記大当たり抽選手段による抽選確率の高い確変遊技状態または前記大当たり抽選手段による抽選確率の低い低確率遊技状態を制御する大当たり終了後遊技状態制御手段と、

前記遊技盤に設けられ、遊技球が入球不可能な第 1 状態と遊技球が入球可能な第 2 状態とに切り替え可能とされ、遊技球が入球することにより賞球を払出す大入賞装置と、

前記大当たり抽選手段による制御及び前記大入賞装置の切替制御を含む、大当たり遊技状態を実行する大当たり遊技実行手段と、

遊技球が前記始動領域を通過したときに前記大当たり抽選手段による決定が実行不可能なときにその通過情報を所定数保留する保留手段とを備え、

前記大当たり遊技実行手段は、前記大当たり抽選手段により大当たり遊技が決定され、該大当たり遊技が開始された後、前記大入賞装置の切り替えを行わず遊技球が前記特定領域を通過するまで前記大入賞装置を前記第 1 状態のまま待機して、遊技球が前記特定領域を通過したことを契機に、前記大入賞装置を予め定められた切替時間の経過を含む所定条件が満たされるまでの期間を第 2 状態とするラウンド遊技を所定回数実行することを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記大当たり遊技実行手段は、

前記大当たり種別決定手段により大当たりの制御種別として前記大当たり遊技とは異なる第 2 の大当たり遊技が決定され、該第 2 の大当たり遊技が開始された後、遊技球が前記特定領域を通過することなく前記大入賞装置を第 2 状態とし、

前記大当たり種別決定手段は、前記遊技状態種別として大当たり終了後に前記低確率遊技状態に移行させる決定をしたときには、大当たりの制御種別として前記第 2 の大当たりを決定し

ないことを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

本発明は、このような課題を解決し、遊技者にとって興趣性の高い大当り遊技を持たせることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

(1) 遊技球が転動し、遊技球が通過可能な始動領域と、遊技球が通過可能な特定領域を有する遊技盤と、遊技球が前記始動領域を通過することによって遊技者にとって有利な大当り遊技状態に移行するか否かを決定する大当り抽選を行う大当り抽選手段と、前記大当り抽選手段により大当りが決定されたときに大当りの制御種別、および、大当り遊技終了後の遊技状態種別を決定する大当り種別決定手段と、前記大当り種別決定手段により決定された遊技状態種別に基づいて、大当り遊技終了後に、前記大当り抽選手段による抽選確率の高い確変遊技状態または前記大当り抽選手段による抽選確率の低い低確率遊技状態を制御する大当り終了後遊技状態制御手段と、前記遊技盤に設けられ、遊技球が入球不可能な第 1 状態と遊技球が入球可能な第 2 状態とに切り替え可能とされ、遊技球が入球することにより賞球を払出す大入賞装置と、前記大当り抽選手段による制御及び前記大入賞装置の切替制御を含む、大当り遊技状態を実行する大当り遊技実行手段と、遊技球が前記始動領域を通過したときに前記大当り抽選手段による決定が実行不可能なときにその通過情報を所定数保留する保留手段とを備え、前記大当り遊技実行手段は、前記大当り抽選手段により大当り遊技が決定され、該大当り遊技が開始された後、前記大入賞装置の切り替えを行わず遊技球が前記特定領域を通過するまで前記大入賞装置を前記第 1 状態のまま待機して、遊技球が前記特定領域を通過したことを契機に、前記大入賞装置を予め定められた切替時間の経過を含む所定条件が満たされるまでの期間を第 2 状態とするラウンド遊技を所定回数実行することを特徴とする遊技機。

(2) 請求項 1 に記載の遊技機において、前記大当り遊技実行手段は、前記大当り種別決定手段により大当りの制御種別として前記大当り遊技とは異なる第 2 の大当り遊技が決定され、該第 2 の大当り遊技が開始された後、遊技球が前記特定領域を通過することなく前記大入賞装置を第 2 状態とし、前記大当り種別決定手段は、前記遊技状態種別として大当り終了後に前記低確率遊技状態に移行させる決定をしたときには、大当りの制御種別として前記第 2 の大当りを決定しないことを特徴とする。

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

本発明によれば、遊技者にとって興趣性の高い大当り遊技を持たせることが可能な遊技機を提供することが可能になる。