

【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7月30日(2009.7.30)

【公開番号】特開2007-330493(P2007-330493A)

【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2006-165495(P2006-165495)

【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6月12日(2009.6.12)

【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】

所定の発射手段により発射される遊技球が案内される遊技領域と、

前記遊技領域において、遊技球が入球困難又は入球不能な閉状態と、遊技球が前記閉状態より入球容易な開状態とに切換り可能な第1入球手段と、

前記第1入球手段へ入球した遊技球を検出する第1入球検出手段と、

前記第1入球検出手段からの信号入力を契機にして所定の当選確率で第1当落抽選処理を行う第1抽選手段と、

変動表示を行った後、前記第1当落抽選処理の抽選結果に基づく特定態様で停止表示を行う第1表示手段と、

前記第1表示手段を制御する第1表示制御手段と、

前記第1当落抽選処理により当選結果が得られた場合に、遊技者に有利な特別遊技状態の発生処理を行う特別遊技状態発生手段と、

前記遊技領域において、遊技球が入球可能な第2入球手段と、

前記第2入球手段へ入球した遊技球を検出する第2入球検出手段と、

前記第2入球検出手段からの信号入力を契機にして所定の当選確率で第2当落抽選処理を行う第2抽選手段と、

変動表示を行った後、前記第2当落抽選処理の抽選結果に基づく特定態様で停止表示を行う第2表示手段と、

前記第2表示手段を制御する第2表示制御手段と、

前記第2当落抽選処理により当選結果が得られた場合に、前記第1入球手段を閉状態から開状態へ切換え、規定時間が経過した場合又は規定個数の遊技球が前記第1入球検出手段により検出された場合に閉状態とする開閉処理を所定回数実行可能な第1入球手段開閉制御手段とを備え、

遊技モードを、少なくとも通常モード及び当該通常モードよりも遊技者に有利な複数の特定モードの間で切換設定可能な遊技機であって、

前記遊技モードを、前記特別遊技状態の当選確率が前記通常モード時の当選確率より高い高確率状態とするのか、又は、前記通常モード時の当選確率と同じ低確率状態とするのか否かを判別するための第1判別情報を前記両状態に対応して切換設定可能な第1切換設

定手段と、

前記遊技モードを、前記第1表示手段における変動表示時間を変更する変更状態とするのか、又は、前記通常モード時の変動表示時間から変更しない非変更状態とするのか否かを判別するための第2判別情報を前記両状態に対応して切換設定可能な第2切換設定手段と、

前記遊技モードを、前記第1入球手段における単位時間あたりの閉状態に対する開状態の割合が前記通常モード時の割合より高い高入球状態とするのか、又は、前記通常モード時の割合と同じ低入球状態とするのか否かを判別するための第3判別情報を前記両状態に対応して切換設定可能な第3切換設定手段とを備え、

前記第1抽選手段は、

前記第1判別情報が前記高確率状態を示している場合には、当該高確率状態で前記第1当落抽選処理を行い、前記第1判別情報が前記低確率状態を示している場合には、前記通常モード時と同じ低確率状態で前記第1当落抽選処理を行い、

前記第1表示制御手段は、

前記第2判別情報が前記変更状態を示している場合には、当該変更状態で前記第1表示手段における変動表示制御を行い、前記第2判別情報が前記非変更状態を示している場合には、前記通常モード時と同じ非変更状態で前記第1表示手段における変動表示制御を行い、

前記第1入球手段開閉制御手段は、

前記第3判別情報が前記高入球状態を示している場合には、当該高入球状態となる前記第1入球手段の制御を行い、前記第3判別情報が前記低入球状態を示している場合には、前記通常モード時と同じ低入球状態となる前記第1入球手段の制御を行う構成とし、

前記第1乃至第3判別情報を参照して判別可能とされる遊技モード毎に予め定められた所定数の演出パターンの中から1つを選出する演出決定手段と、

選出された演出パターンに基づき所定の演出を行う演出実行手段とを備えたことを特徴とする遊技機。

【請求項2】

所定の発射手段により発射される遊技球が案内される遊技領域と、

前記遊技領域において、遊技球が入球困難又は入球不能な閉状態と、遊技球が前記閉状態より入球容易な開状態とに切替り可能な第1入球手段と、

前記第1入球手段へ入球した遊技球を検出する第1入球検出手段と、

前記第1入球検出手段からの信号入力を契機にして所定の当選確率で第1当落抽選処理を行う第1抽選手段と、

変動表示を行った後、前記第1当落抽選処理の抽選結果に基づく特定態様で停止表示を行う第1表示手段と、

前記第1表示手段を制御する第1表示制御手段と、

前記第1当落抽選処理により当選結果が得られた場合に、遊技者に有利な特別遊技状態の発生処理を行う特別遊技状態発生手段と、

前記遊技領域において、遊技球が入球可能な第2入球手段と、

前記第2入球手段へ入球した遊技球を検出する第2入球検出手段と、

前記第2入球検出手段からの信号入力を契機にして所定の当選確率で第2当落抽選処理を行う第2抽選手段と、

変動表示を行った後、前記第2当落抽選処理の抽選結果に基づく特定態様で停止表示を行う第2表示手段と、

前記第2表示手段を制御する第2表示制御手段と、

前記第2当落抽選処理により当選結果が得られた場合に、前記第1入球手段を閉状態から開状態へ切替え、規定時間が経過した場合又は規定個数の遊技球が前記第1入球検出手段により検出された場合に閉状態とする閉閉処理を所定回数実行可能な第1入球手段開閉制御手段とを備え、

遊技モードを、少なくとも通常モード及び当該通常モードよりも遊技者に有利な複数の

特定モードの間で切換設定可能な遊技機であって、

前記遊技モードを、前記特別遊技状態の当選確率が前記通常モード時の当選確率より高い高確率状態とするのか、又は、前記通常モード時の当選確率と同じ低確率状態とするのか否かを判別するための第1判別情報を前記両状態に対応して切換設定可能な第1切換設定手段と、

前記遊技モードを、前記第1表示手段における変動表示時間を変更する変更状態とするのか、又は、前記通常モード時の変動表示時間から変更しない非変更状態とするのか否かを判別するための第2判別情報を前記両状態に対応して切換設定可能な第2切換設定手段と、

前記遊技モードを、前記第1入球手段における単位時間あたりの閉状態に対する開状態の割合が前記通常モード時の割合より高い高入球状態とするのか、又は、前記通常モード時の割合と同じ低入球状態とするのか否かを判別するための第3判別情報を前記両状態に対応して切換設定可能な第3切換設定手段と、

前記第1当落抽選処理により当選結果が得られた場合に、前記特別遊技状態の終了後の遊技モードを、前記複数の特定モードのうち、前記高確率状態、前記変更状態及び前記高入球状態となる第1特定モードとするのか、又は、前記低確率状態、前記変更状態及び前記高入球状態となる第2特定モードとするのかを決定するモード決定手段と、

前記第1表示手段における変動表示の実行回数を計数可能な変動回数計数手段とを備え、

前記第1抽選手段は、

前記第1判別情報が前記高確率状態を示している場合には、当該高確率状態で前記第1当落抽選処理を行い、前記第1判別情報が前記低確率状態を示している場合には、前記通常モード時と同じ低確率状態で前記第1当落抽選処理を行い、

前記第1表示制御手段は、

前記第2判別情報が前記変更状態を示している場合には、当該変更状態で前記第1表示手段における変動表示制御を行い、前記第2判別情報が前記非変更状態を示している場合には、前記通常モード時と同じ非変更状態で前記第1表示手段における変動表示制御を行い、

前記第1入球手段開閉制御手段は、

前記第3判別情報が前記高入球状態を示している場合には、当該高入球状態となる前記第1入球手段の制御を行い、前記第3判別情報が前記低入球状態を示している場合には、前記通常モード時と同じ低入球状態となる前記第1入球手段の制御を行い、

前記第1切換設定手段は、

前記モード決定手段により前記第1特定モードが決定された場合には、前記高確率状態に対応した前記第1判別情報を設定し、

前記モード決定手段により前記第2特定モードが決定された場合には、前記低確率状態に対応した前記第1判別情報を設定し、

前記第2切換設定手段は、

前記モード決定手段により前記第1特定モードが決定された場合には、前記変更状態に対応した前記第2判別情報を設定し、

前記モード決定手段により前記第2特定モードが決定された場合には、前記変更状態に対応した前記第2判別情報を設定するとともに、

前記特別遊技状態の終了から、前記第1表示手段における変動表示の実行回数が第1規定変動回数に達した場合に、前記非変更状態に対応した前記第2判別情報を切換設定し、

前記第3切換設定手段は、

前記モード決定手段により前記第1特定モードが決定された場合には、前記高入球状態に対応した前記第3判別情報を設定し、

前記モード決定手段により前記第2特定モードが決定された場合には、前記高入球状態に対応した前記第3判別情報を設定するとともに、

前記特別遊技状態の終了から、前記第1表示手段における変動表示の実行回数が前記第

1規定変動回数よりも少ない第2規定変動回数に達した場合に、前記低入球状態に対応した前記第3判別情報に切換設定する構成とし、

前記特別遊技状態の終了から前記第1表示手段における変動表示の実行回数が前記第2規定変動回数を超える、かつ、前記第1規定変動回数となるまでの間の遊技モードを、前記複数の特定モードのうち、前記低確率状態、前記変更状態及び前記低入球状態となる第3特定モードとし、

前記第3特定モードにおいて特定の演出を実行可能な演出実行手段を備えたことを特徴とする遊技機。

【請求項3】

少なくとも前記第1当落抽選処理の抽選結果を所定回数保留可能な保留手段を備え、

前記第1表示制御手段が、前記保留手段に保留された抽選結果に基づき前記第1表示手段の表示制御処理を順次実行する構成であって、

前記第1規定変動回数と前記第2規定変動回数との差を、前記保留手段により保留可能な回数以下としたことを特徴とする請求項2に記載の遊技機。

【請求項4】

前記第1乃至第3判別情報を参照して遊技モードを判別するモード判別手段と、

前記第1抽選手段による第1当落抽選処理に合わせて、前記各遊技モード毎に予め定められた所定数の演出パターンの中から1つを選出する演出決定手段とを備え、

前記演出実行手段は、選出された演出パターンに基づき所定の演出を行うことを特徴とする請求項1乃至3のいずれかに記載の遊技機。