

【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12月9日(2010.12.9)

【公開番号】特開2009-112497(P2009-112497A)

【公開日】平成21年5月28日(2009.5.28)

【年通号数】公開・登録公報2009-021

【出願番号】特願2007-288280(P2007-288280)

【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22年10月26日(2010.10.26)

【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】

遊技者の発射操作に基づいて、遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段と、

遊技内容が払出遊技内容となった場合に遊技球を払出す払出手段と、

絵柄が表示される表示手段と、

前記遊技領域に設けられ、遊技球が入球可能な始動入球部と、

前記始動入球部に遊技球が入球したことに基づいて、遊技者に有利な当たり状態を発生させるか否かの当たり抽選を行う抽選手段と、

前記抽選手段による当たり抽選に当選した場合に、遊技状態を遊技者に有利な当たり遊技状態へ移行させる手段と、

前記抽選手段による当たり抽選の抽選結果に基づいて、前記表示手段にて絵柄が変動表示され、前記抽選手段による当たり抽選の抽選結果に対応した停止結果を表示させることを1遊技回として、前記抽選手段による当たり抽選に応じて各遊技回の絵柄の変動表示が行われるよう前記表示手段を制御する表示制御手段と、

を備えている遊技機において、

前記発射手段により発射される遊技球数から前記払出手段により払出される遊技球数を差し引いた必要遊技球数の1遊技回平均値が通常遊技状態時よりも小さくなる状態とされた第1特定遊技状態を、当たり遊技状態の終了後に実行する第1モードと、

前記第1特定遊技状態、及び前記抽選手段による当たり抽選の当選確率を高めた第2特定遊技状態の両特定遊技状態を、当たり遊技状態の終了後に実行する第2モードと、

の両モードの実行情報が記憶された記憶手段を有するとともに、

所定の条件に基づき前記両モードのいずれかを設定する設定手段を有し、

前記記憶手段には、前記第1モードにおける第1特定遊技状態の継続遊技回数が前記第2モードにおける第1特定遊技状態の継続遊技回数よりも多くなるように、継続遊技回数が記憶されていることを特徴とする遊技機。

【請求項2】

遊技者の発射操作に基づいて、遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段と、

遊技内容が払出遊技内容となった場合に遊技球を払出す払出手段と、

絵柄が表示される表示手段と、

前記遊技領域に設けられ、遊技球が入球可能な始動入球部と、

前記始動入球部に遊技球が入球したことに基づいて、遊技者に有利な当たり状態を発生させるか否かの当たり抽選を行う抽選手段と、

前記抽選手段による当たり抽選に当選した場合に、遊技状態を遊技者に有利な当たり遊技状態へ移行させる手段と、

前記抽選手段による当たり抽選の抽選結果に基づいて、前記表示手段にて絵柄が変動表示され、前記抽選手段による当たり抽選の抽選結果に対応した停止結果を表示させることを1遊技回として、前記抽選手段による当たり抽選に応じて各遊技回の絵柄の変動表示が行われるよう前記表示手段を制御する表示制御手段と、
を備えている遊技機において、

前記発射手段により発射される遊技球数から前記払出手段により払出される遊技球数を差し引いた必要遊技球数の1遊技回平均値が通常遊技状態時よりも小さくなる状態とされた第1特定遊技状態、及び前記抽選手段による当たり抽選の当選確率を高めた第2特定遊技状態の両特定遊技状態を、当たり遊技状態の終了後に実行する第1モード及び第2モードの実行情報が記憶された記憶手段を有するとともに、

所定の条件に基づき前記両モードのいずれかを設定する設定手段を有し、

前記記憶手段には、前記第1モードにおける第1特定遊技状態の継続遊技回数が前記第2モードにおける第1特定遊技状態の継続遊技回数よりも多くなるように、かつ前記第1モードにおける第2特定遊技状態の継続遊技回数が前記第2モードにおける第2特定遊技状態の継続遊技回数よりも少なくなるように、継続遊技回数が記憶されていることを特徴とする遊技機。

【請求項3】

前記記憶手段は、前記第2モードよりも前記第1モードにおいて前記当たり抽選に当選する期待度が高くなるように、前記第1モード及び前記第2モードにおける前記第1特定遊技状態及び前記第2特定遊技状態の継続遊技回数を記憶していることを特徴とする請求項1又は請求項2に記載の遊技機。

【請求項4】

前記記憶手段は、前記第1モード及び前記第2モードにおける各特定遊技状態のうち、前記第1モードにおける前記第1特定遊技状態において前記当たり抽選に当選する期待度が最も高くなるように、前記第1モード及び前記第2モードにおける各特定遊技状態の継続遊技回数を記憶していることを特徴とする請求項1乃至3のいずれか1に記載の遊技機。

【請求項5】

前記第1モードの前記第1特定遊技状態における前記当たり抽選の当選確率と、前記第2モードの前記第1特定遊技状態における前記当たり抽選の当選確率とは同一に設定されており、

前記第1モードにおける第1特定遊技状態の継続遊技回数を前記第2モードにおける第1特定遊技状態の継続遊技回数よりも多くすることで、前記第1モードの前記第1特定遊技状態において前記当たり抽選に当選する期待度を前記第2モードの前記第1特定遊技状態における前記期待度よりも高くすることを特徴とする請求項1乃至4のいずれか1に記載の遊技機。

【請求項6】

前記当たり遊技状態として、通常当たり遊技状態と、前記通常当たり遊技状態よりも遊技球の獲得期待値の高い特別当たり遊技状態とを有し、

前記設定手段は、前記特別当たり遊技状態が終了した場合に前記第1モードを設定することを特徴とする請求項1乃至5のいずれか1に記載の遊技機。

【請求項7】

前記始動入球部は、遊技球が通過し易い開放状態と通過しにくい又は通過できない閉鎖状態とに切り替え可能な開閉手段を備え、

前記開閉手段を前記開放状態に切り替るべく制御する開閉制御手段を備え、

前記開閉手段は、前記第1特定遊技状態において通常遊技状態よりも前記始動入球部を

遊技球が通過し易くなるように前記開閉制御手段を前記開放状態に制御することを特徴とする請求項 1 乃至 6 のいずれか 1 に記載の遊技機。