

【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 26 年 8 月 14 日 (2014.8.14)

【公開番号】特開 2013-244064 (P2013-244064A)  
 【公開日】平成 25 年 12 月 9 日 (2013.12.9)  
 【年通号数】公開・登録公報 2013-066  
 【出願番号】特願 2012-118073 (P2012-118073)  
 【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 26 年 6 月 27 日 (2014.6.27)

【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】請求項 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【請求項 1】

大当りか否かの大当り抽選の当選確率が低確率状態と高確率状態のうち何れの当選確率であるか否かを特定可能な抽選情報が設定される設定保持手段と、

前記設定保持手段に前記抽選情報を設定する抽選情報設定手段と、

図柄変動ゲームを実行させるための変動開始処理において、前記設定保持手段に設定されている抽選情報から特定可能な当選確率にて大当り抽選を行う大当り抽選手段と、

前記変動開始処理において、前記大当り抽選の当選確率が高確率状態である場合に当該高確率状態を継続させる確率継続、及び前記大当り抽選の当選確率が高確率状態である場合に当該高確率状態から低確率状態へと変更する確率変更のうち何れか一方を抽選で決定する確率変更抽選手段と、

大当り遊技の終了後に前記当選確率を前記高確率状態に制御する第 1 の制御情報と、前記大当り遊技の終了後に前記図柄変動ゲームの始動条件を付与する始動口へ遊技球が入球する確率を通常よりも高確率とする入球率向上状態に制御する第 2 の制御情報と、を記憶する制御情報記憶手段と、

前記第 2 の制御情報にしたがって前記入球率向上状態とする制御を行う入球率制御手段と、

図柄変動ゲームの実行を契機に演出を実行する演出実行手段と、

前記演出実行手段に実行させる演出の演出内容を決定する演出内容決定手段と、

前記演出実行手段における演出の実行を制御する演出制御手段と、を備え、

前記高確率状態は、前記抽選情報設定手段が前記第 1 の制御情報にしたがって前記高確率状態であることを示す抽選情報を前記設定保持手段に設定することによって生起される一方、前記確率変更が決定された場合に前記抽選情報設定手段が前記設定保持手段に設定されている前記抽選情報を前記高確率状態であることを示す抽選情報から前記低確率状態であることを示す抽選情報に変更して設定することによって終了し、

前記第 2 の制御情報には、前記入球率向上状態の終了条件を特別終了条件と特殊終了条件とする特別制御情報を含み、

前記特別終了条件は、前記大当り遊技の終了後の図柄変動ゲームの実行回数が予め決められた特定回数に達した時点において前記大当り抽選の当選確率が低確率状態であることによって成立し、

前記特殊終了条件は、前記確率変更抽選の抽選で前記確率変更が決定されたことによ

て成立し、

前記入球率制御手段は、

前記大当り遊技の終了後に前記入球率向上状態とし、当該入球率向上状態を前記特別制御情報にしたがって制御する場合、前記特定回数に達した時点で前記特別終了条件が成立するときには前記入球率向上状態を終了させる一方で、前記特定回数に達した時点で前記特別終了条件が成立しないときには前記終了条件を前記特殊終了条件とし、当該特殊終了条件が成立するまで前記入球率向上状態を継続させ、

前記演出制御手段は、

前記入球率向上状態であって前記実行回数が前記特定回数以下であるときは、非特定時演出内容で前記演出を実行させ、前記入球率向上状態であって前記実行回数が前記特定回数を超える回数であるときは、前記非特定時演出内容とは異なる特定時演出内容で前記演出を実行させることを特徴とする遊技機。

【**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**】

上記問題点を解決するために、請求項1に記載の発明は、大当りか否かの大当り抽選の当選確率が低確率状態と高確率状態のうち何れの当選確率であるか否かを特定可能な抽選情報が設定される設定保持手段と、前記設定保持手段に前記抽選情報を設定する抽選情報設定手段と、図柄変動ゲームを実行させるための変動開始処理において、前記設定保持手段に設定されている抽選情報から特定可能な当選確率にて大当り抽選を行う大当り抽選手段と、前記変動開始処理において、前記大当り抽選の当選確率が高確率状態である場合に当該高確率状態を継続させる確率継続、及び前記大当り抽選の当選確率が高確率状態である場合に当該高確率状態から低確率状態へと変更する確率変更のうち何れか一方を抽選で決定する確率変更抽選手段と、大当り遊技の終了後に前記当選確率を前記高確率状態に制御する第1の制御情報と、前記大当り遊技の終了後に前記図柄変動ゲームの始動条件を付与する始動口へ遊技球が入球する確率を通常よりも高確率とする入球率向上状態に制御する第2の制御情報と、を記憶する制御情報記憶手段と、前記第2の制御情報にしたがって前記入球率向上状態とする制御を行う入球率制御手段と、図柄変動ゲームの実行を契機に演出を実行する演出実行手段と、前記演出実行手段に実行させる演出の演出内容を決定する演出内容決定手段と、前記演出実行手段における演出の実行を制御する演出制御手段と、を備え、前記高確率状態は、前記抽選情報設定手段が前記第1の制御情報にしたがって前記高確率状態であることを示す抽選情報を前記設定保持手段に設定することによって生起される一方、前記確率変更が決定された場合に前記抽選情報設定手段が前記設定保持手段に設定されている前記抽選情報を前記高確率状態であることを示す抽選情報から前記低確率状態であることを示す抽選情報に変更して設定することによって終了し、前記第2の制御情報には、前記入球率向上状態の終了条件を特別終了条件と特殊終了条件とする特別制御情報を含み、前記特別終了条件は、前記大当り遊技の終了後の図柄変動ゲームの実行回数が予め決められた特定回数に達した時点において前記大当り抽選の当選確率が低確率状態であることによって成立し、前記特殊終了条件は、前記確率変更抽選の抽選で前記確率変更が決定されたことによって成立し、前記入球率制御手段は、前記大当り遊技の終了後に前記入球率向上状態とし、当該入球率向上状態を前記特別制御情報にしたがって制御する場合、前記特定回数に達した時点で前記特別終了条件が成立するときには前記入球率向上状態を終了させる一方で、前記特定回数に達した時点で前記特別終了条件が成立しないときには前記終了条件を前記特殊終了条件とし、当該特殊終了条件が成立するまで前記入球率向上状態を継続させ、前記演出制御手段は、前記入球率向上状態であって前記実行回数が前記特定回数以下であるときは、非特定時演出内容で前記演出を実行させ、前記入球率向上状態であって前記実行回数が前記特定回数を超える回数であるときは、前記非特

定時演出内容とは異なる特定時演出内容で前記演出を実行させることを要旨とする。