

【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8月22日(2013.8.22)

【公開番号】特開2013-66653(P2013-66653A)

【公開日】平成25年4月18日(2013.4.18)

【年通号数】公開・登録公報2013-018

【出願番号】特願2011-208894(P2011-208894)

【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

【手続補正書】

【提出日】平成25年7月5日(2013.7.5)

【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】

遊技球が入球困難若しくは入球不可能な状態から入球容易な開放状態に所定の開放時間に亘って変化する可変式の始動入賞装置を含む 1 個以上の始動入賞装置と、

前記始動入賞装置への遊技球の入球に基づいて、特別図柄を変動表示させた後に停止表示させる図柄変動遊技を行う図柄変動遊技実行手段と、

前記図柄変動遊技の結果が大当たりになると、遊技者にとって有利な大当たり遊技を行う大当たり遊技実行手段と、

前記図柄変動遊技の進行に伴う図柄変動演出を、種々の演出要素を用いた演出態様で行う図柄変動演出実行手段と、

前記図柄変動遊技が行われる際の遊技状態を、前記図柄変動遊技を通常に比べ遊技者にとって有利な態様で進行させる特定遊技状態に設定する特定遊技状態設定手段と、

遊技者が前記図柄変動演出に関与するために設けられる演出操作手段と、
を備え、

前記特定遊技状態設定手段が非作動の非特定遊技状態にて実行される前記図柄変動遊技の結果が大当たりとなることに基づいて前記遊技状態が前記特定遊技状態に設定された後、前記非特定遊技状態での前記図柄変動遊技を再開するまでの間の特定期間中において実行される前記図柄変動演出に所定の特定情報を反映させる遊技機であって、

前記特定期間の開始契機となる大当たりが連続して発生することで、その特定期間中の大当たり発生に係る特定情報を記憶する特定情報記憶手段を備え、

前記図柄変動演出実行手段は、前記特定期間中に行われる図柄変動演出の演出態様を、前記特定情報記憶手段が記憶している特定情報に応じた態様として、前記図柄変動演出を実行するものであり、

前記特定期間が終了した後の前記非特定遊技状態にて実行される前記図柄変動遊技の結果として前記特定期間の開始契機となる大当たりが発生し、これに係る大当たり遊技が開始されてから終了するまでの所定期間に、前記演出操作手段が特定操作態様に従って操作された場合には、前記特定情報記憶手段が記憶している特定情報を保持し、前記演出操作手段が前記特定操作態様に従って操作されなかった場合には、前記特定情報記憶手段が記憶している特定情報を消去する特定情報保持消去手段を備えることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記大当り遊技は、閉鎖状態にある大入賞装置を所定の開閉パターンに従って開閉する大当りラウンドを複数回に亘って行う遊技であるとともに、

前記所定期間は、前記大当り遊技において最後に行われる最終ラウンドが終了してから、それに続く前記図柄変動演出が開始されるまでの間に設けられることを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

前記始動入賞装置として、遊技球受入口の大きさが不変とされる非可変式の始動入賞装置と、前記可変式の始動入賞装置と、を備えるとともに、

前記非可変式の始動入賞装置への遊技球の入球に基づいて取得される判定用乱数を、所定の上限個数を限度に記憶する第 1 の判定用乱数記憶手段と、

前記可変式の始動入賞装置への遊技球の入球に基づいて取得される判定用乱数を、所定の上限個数を限度に記憶する第 2 の判定用乱数記憶手段と、

前記第 1 の判定用乱数記憶手段に記憶されている判定用乱数を記憶順に 1 個ずつ読み出して、前記大当り遊技を実行するか否かの判定を第 1 の当否判定として行う第 1 の当否判定手段と、

前記第 2 の判定用乱数記憶手段に記憶されている判定用乱数を記憶順に 1 個ずつ読み出して、前記大当り遊技を実行するか否かの判定を第 2 の当否判定として行う第 2 の当否判定手段と、

前記第 1 の判定用乱数記憶手段と前記第 2 の判定用乱数記憶手段の両方に判定用乱数が記憶されている場合に、前記第 2 の当否判定が前記第 1 の当否判定に優先して行われるように処理する優先処理手段と、

を備え、

前記図柄遊技実行手段は、前記第 1 の当否判定若しくは前記第 2 の当否判定が実行される毎に前記図柄変動遊技を行い、

前記特定情報保持消去手段は、

前記特定期間が終了した後の前記非特定遊技状態にて実行される前記図柄変動遊技の結果として、前記特定期間中に前記第 2 の判定用乱数記憶手段に記憶された判定用乱数に基づき前記特定期間の開始契機となる大当りが発生した場合には、前記所定期間において前記演出操作手段に操作が施されなくても、前記特定情報記憶手段が記憶している特定情報を保持することを特徴とする請求項 1 又は 2 に記載の遊技機。

【請求項 4】

現在の日時を特定可能とする計時を行う計時手段と、

前記計時手段による計時結果に基づき特定される遊技機の通算稼働時間が所定時間を越えた場合に、前記特定操作態様を報知する報知手段と、

を備えることを特徴とする請求項 1 ~ 3 の何れか一項に記載の遊技機。

【請求項 5】

前記大当り遊技として、前記賞球の予定払い出し量が所定数となる第 1 の大当り遊技と、前記賞球の予定払い出し量が前記所定数の 1 / 2 以下若しくは前記賞球の予定払い出し量がゼロとなる第 2 の大当り遊技と、が設定され、

前記特定期間が終了した後の前記非特定遊技状態にて実行される前記図柄変動遊技の結果として、前記特定期間の開始契機となる大当りが発生した場合において、当該大当りに基づいて実行される大当り遊技が前記第 2 の大当り遊技である場合には、前記特定情報記憶手段が記憶している特定情報を保持することを特徴とする請求項 1 ~ 4 の何れか一項に記載の遊技機。

【請求項 6】

前記特定遊技状態は、

前記可変式の始動入賞装置における前記開放時間が延長された開放延長状態、

若しくは、

前記可変式の始動入賞装置における前記開放時間が延長されるとともに、前記図柄変動遊技の結果が大当りとなる確率が通常よりも高くされた高確率開放延長状態であることを

特徴とする請求項 1 ～ 5 の何れか一項に記載の遊技機。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0011】

請求項 1 に記載の遊技機は、

遊技球が入球困難若しくは入球不可能な状態から入球容易な開放状態に所定の開放時間に亘って変化する可変式の始動入賞装置を含む 1 個以上の始動入賞装置と、

前記始動入賞装置への遊技球の入球に基づいて、特別図柄を変動表示させた後に停止表示させる図柄変動遊技を行う図柄変動遊技実行手段と、

前記図柄変動遊技の結果が大当たりになると、遊技者にとって有利な大当たり遊技を行う大当たり遊技実行手段と、

前記図柄変動遊技の進行に伴う図柄変動演出を、種々の演出要素を用いた演出態様で行う図柄変動演出実行手段と、

前記図柄変動遊技が行われる際の遊技状態を、前記図柄変動遊技を通常に比べ遊技者にとって有利な態様で進行させる特定遊技状態に設定する特定遊技状態設定手段と、

遊技者が前記図柄変動演出に関与するために設けられる演出操作手段と、

を備え、

前記特定遊技状態設定手段が非作動の非特定遊技状態にて実行される前記図柄変動遊技の結果が大当たりとなることに基づいて前記遊技状態が前記特定遊技状態に設定された後、前記非特定遊技状態での前記図柄変動遊技を再開するまでの間の特定期間中において実行される前記図柄変動演出に所定の特定情報を反映させる遊技機であって、

前記特定期間の開始契機となる大当たりが連続して発生することで、その特定期間中の大当たり発生に係る特定情報を記憶する特定情報記憶手段を備え、

前記図柄変動演出実行手段は、前記特定期間中に行われる図柄変動演出の演出態様を、前記特定情報記憶手段が記憶している特定情報に応じた態様として、前記図柄変動演出を実行するものであり、

前記特定期間が終了した後の前記非特定遊技状態にて実行される前記図柄変動遊技の結果として前記特定期間の開始契機となる大当たりが発生し、これに係る大当たり遊技が開始されてから終了するまでの所定期間に、前記演出操作手段が特定操作態様に従って操作された場合には、前記特定情報記憶手段が記憶している特定情報を保持し、前記演出操作手段が前記特定操作態様に従って操作されなかった場合には、前記特定情報記憶手段が記憶している特定情報を消去する特定情報保持消去手段を備えることを特徴とする。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0012

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0012】

請求項 1 の発明の遊技機では、特定期間が終了した後の非特定遊技状態（電サポ状態としない遊技モード）にて大当たりが発生し、これに係る大当たり遊技が開始されてから終了するまでの所定期間に、演出操作手段に対して特定操作態様に従う操作が施された場合には、特定情報記憶手段に記憶されている特定情報を保持する。また、演出操作手段に対して特定操作態様に従う操作が施されなかった場合（演出操作手段に対して操作が施されなかった場合や、演出操作手段に対して特定操作態様以外の操作態様に従う操作が施された場合）には、特定情報記憶手段に記憶されている特定情報を消去する。

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】 0 0 1 3

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 1 3 】

つまり、所謂「初当り」であって「特定期間の開始契機となる大当り」に係る大当り遊技が終了する際の所定期間に、演出操作手段を特定の操作条件にしたがって操作すると、前回の特定期間中に行われた演出（図柄変動演出や大当り演出）に関する情報（特定情報）が今回の特定期間中の図柄変動演出に反映され、これにより遊技者は、前回の特定期間中に実行された演出（図柄変動演出等）の続きを体感することができる。例えば、前々回の特定期間中の所謂「連チャン回数」が「a回（例えば、5回）」であり、前回の特定期間中の大当り発生回数が「b回（例えば、7回）」であった場合、今回の特定期間で最初に開始される図柄変動演出において、本来、連チャン回数が「a + b回（例えば、12回）」の場合に出現するはずの演出や表示を反映させること（出現させること）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】 0 0 1 5

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 1 5 】

なお、「特定操作態様」が「遊技機に関する情報を多く保有する一部の遊技者」だけが知っている操作態様（例えば、通常操作態様とは別の特別操作態様）である場合には、当該遊技者だけに、以前の特定期間中において行われた「図柄変動演出」に関する情報（特定情報）を、今回の特定期間で実行する「図柄変動演出」に反映させる機会を与えることとなるので、そのことが当該一部の遊技者の遊技意欲の向上（遊技興趣の向上）に繋がることになる。一方、「特定操作態様」が周知の操作態様である場合には、今回の特定期間で実行する「図柄変動演出」の演出態様を自己選択する機会、すなわち、以前に記憶された特定情報を今回の特定期間における「図柄変動演出」に反映させるか否かを選択する機会を、多くの遊技者に与えることができる。

【手続補正6】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 1 9

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 1 9 】

各請求項の発明の「特定情報」としては、「特定期間中の連チャン回数」、「特定期間中の大当り発生に係る図柄変動演出の実行態様（演出実行回数、図柄変動回数）」、「リーチパターン」、「演出操作手段の操作状況」、「特定期間中の大当り遊技に係る大当り演出の実行態様」を例示できる。また、各請求項の発明の「特定期間」としては、「大当り遊技が終了する度に、電サポ状態（開放延長状態）で図柄変動遊技を実行するモード（期間）」を例示できる（請求項6を参照）。更に、この「特定期間」として「大当り遊技が終了する度に、電サポ付き確変状態で図柄変動遊技を実行するモード（期間）」を例示することもできる（請求項6を参照）。

【手続補正7】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 2 2

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 2 2 】

請求項3の発明の遊技機は、請求項1又は2に記載の遊技機において、前記始動入賞装置として、遊技球受入口の大きさが不変とされる非可変式の始動入賞装

置と、前記可変式の始動入賞装置と、を備えるとともに、

前記非可変式の始動入賞装置への遊技球の入球に基づいて取得される判定用乱数を、所定の上限個数を限度に記憶する第１の判定用乱数記憶手段と、

前記可変式の始動入賞装置への遊技球の入球に基づいて取得される判定用乱数を、所定の上限個数を限度に記憶する第２の判定用乱数記憶手段と、

前記第１の判定用乱数記憶手段に記憶されている判定用乱数を記憶順に１個ずつ読み出して、前記大当り遊技を実行するか否かの判定を第１の当否判定として行う第１の当否判定手段と、

前記第２の判定用乱数記憶手段に記憶されている判定用乱数を記憶順に１個ずつ読み出して、前記大当り遊技を実行するか否かの判定を第２の当否判定として行う第２の当否判定手段と、

前記第１の判定用乱数記憶手段と前記第２の判定用乱数記憶手段の両方に判定用乱数が記憶されている場合に、前記第２の当否判定が前記第１の当否判定に優先して行われるように処理する優先処理手段と、

を備え、

前記図柄遊技実行手段は、前記第１の当否判定若しくは前記第２の当否判定が実行される毎に前記図柄変動遊技を行い、

前記特定情報保持消去手段は、

前記特定期間が終了した後の前記非特定遊技状態にて実行される前記図柄変動遊技の結果として、前記特定期間中に前記第２の判定用乱数記憶手段に記憶された判定用乱数に基づき前記特定期間の開始契機となる大当りが発生した場合には、前記所定期間において前記演出操作手段に操作が施されなくても、前記特定情報記憶手段が記憶している特定情報を保持することを特徴とする。

【手続補正８】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】００２３

【補正方法】変更

【補正の内容】

【００２３】

請求項３の発明において、特定情報保持消去手段は、特定期間が終了した後の非特定遊技状態において、特定期間中に第２の判定用乱数記憶手段に記憶された判定用乱数（可変式の始動入賞装置への遊技球の入球）に基づき、特定期間の開始契機となる大当りが発生した場合には、所定期間における演出操作手段への操作（特定操作態様に従う操作）が施されなくても、特定情報記憶手段が記憶している特定情報を保持する。つまり、実質的に「一の特定期間の継続となる大当り」としてカウントすることのできる大当りが発生した場合には、必ず特定情報を保持するので、「一の特定期間に係る特定情報に応じた図柄変動遊技演出」を確保することができる。

【手続補正９】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】００２５

【補正方法】変更

【補正の内容】

【００２５】

請求項４の発明では、計時手段による計時結果に基づき特定される遊技機の通算稼働時間（設置期間）が所定時間を越えた場合に特定操作態様を報知する。これにより、遊技機の設置当初は、特定の遊技者（遊技機に関する情報を多く保有する一部の遊技者）に対して「特定情報保持」の特典を与えることができ、遊技機の設置期間が長期となった場合には、多くの遊技者に対して「特定情報保持」の特典を与えることができるようになる。

【手続補正１０】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】 0 0 2 6

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 2 6 】

請求項 5 の発明の遊技機は、請求項 1 ～ 4 の何れか一項に記載の遊技機において、

前記大当り遊技として、前記賞球の予定払い出し量が所定数となる第 1 の大当り遊技と、前記賞球の予定払い出し量が前記所定数の 1 / 2 以下若しくは前記賞球の予定払い出し量がゼロとなる第 2 の大当り遊技と、が設定され、

前記特定期間が終了した後の前記非特定遊技状態にて実行される前記図柄変動遊技の結果として、前記特定期間の開始契機となる大当りが発生した場合において、当該大当りに基づいて実行される大当り遊技が前記第 2 の大当り遊技である場合には、前記特定情報記憶手段が記憶している特定情報を保持することを特徴とする。

【手続補正 1 1】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 2 7

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 2 7 】

請求項 5 の発明によると、「賞球の予定払い出し量が少ない大当り遊技」や「賞球の予定払い出し量がゼロの大当り遊技」は、「遊技者にとって連チャンしたと認識し難い大当り遊技」であり、この種の「大当り遊技」をも連チャンにカウントすると、遊技の減り張りを損なう可能性がある。このため、「賞球の払い出し量が少ない大当り遊技」等が実行された場合においては、特定情報記憶手段が記憶している連チャン情報を一律に保持することとし、その後、「賞球の払い出し量が多い大当り遊技」が実行された場合に連チャン情報保持消去手段を作動させることとする。

【手続補正 1 2】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 2 8

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 2 8 】

すなわち、「遊技者にとって連チャンしたと認識し易い大当り遊技」が実行されることを契機として、特定情報記憶手段に記憶されている特定情報を保持するか、消去するかを選択する。これにより、「遊技者にとって連チャンしたと認識し易い大当り遊技」が実行されることを契機として、以前の特定期間中において行われた「図柄変動演出」に関する情報（特定情報）を、今回の特定期間中の図柄変動演出に反映させることができる。従って、請求項 5 の発明によると、遊技に減り張りを付けつつも、設定された各種演出を十分に活用することができる。なお、「賞球の予定払い出し量がゼロとなる大当り遊技」は、大入賞装置を一瞬開放させることによって実現できる。例えば、大入賞装置を 0 . 2 秒以下（ゼロ秒を含まない。）の開放時間となるように、1 回若しくは複数回開放することで実現できる。

【手続補正 1 3】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 3 0

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 3 0 】

請求項 6 の発明は、特定遊技状態の内容を例示するものである。つまり、「電サボ状態」を「特定期間」とする具体例と、「電サボ付き確変状態」を「特定期間」とする具体例を示している。そして、前者の場合は、特定期間の発生頻度を高めつつ、設定された各種

演出を十分に活用することができる。また、後者の場合は、特定期間を遊技者にとって特に大きな利益をもたらすモードに限定しつつ、設定された各種演出を十分に活用することができる。