

【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3月20日(2014.3.20)

【公開番号】特開2013-132530(P2013-132530A)
 【公開日】平成25年7月8日(2013.7.8)
 【年通号数】公開・登録公報2013-036
 【出願番号】特願2011-286854(P2011-286854)
 【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】

【提出日】平成26年1月30日(2014.1.30)

【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】

大当りか否かの大当り抽選に当選した場合、図柄変動ゲームの終了後に大当り遊技が行われる遊技機において、

図柄変動ゲームの開始直前に、該図柄変動ゲームの変動時間を決定する変動時間決定手段を備え、

前記大当り抽選に当選した場合、大当り遊技の終了後には、遊技者にとって有利な有利遊技状態が付与される場合があり、

前記有利遊技状態が付与されていない場合に前記大当り抽選に当選したことによって開始される大当り遊技の終了後には複数回の図柄変動ゲームで構成される第 1 規定期間が生起されるとともに、前記有利遊技状態が付与されている場合に前記大当り抽選に当選したことによって開始される大当り遊技の終了後には複数回の図柄変動ゲームで構成される第 2 規定期間が生起され、

前記変動時間決定手段は、前記第 1 規定期間及び前記第 2 規定期間の各期間中、図柄変動ゲームの実行順序に従って予め対応付けられている変動時間を選択し、

前記変動時間決定手段の決定した前記変動時間をもとに実行される図柄変動ゲームは、前記第 1 規定期間と前記第 2 規定期間とで、演出内容及び変動時間が異なることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

大当りか否かの大当り抽選に当選した場合、図柄変動ゲームの終了後に大当り遊技が行われる遊技機において、

図柄変動ゲームの開始直前に、該図柄変動ゲームの変動時間を決定する変動時間決定手段を備え、

前記大当り抽選に当選した場合、当該大当り抽選に当選したときの演出モードに応じて、第 1 演出モード及び前記第 1 演出モードとは異なる第 2 演出モードの何れかへ移行し、

前記第 1 演出モードは、複数回の図柄変動ゲームで構成される第 1 規定期間の間、生起される一方で、前記第 2 演出モードは、複数回の図柄変動ゲームで構成される第 2 規定期間の間、生起され、

前記変動時間決定手段は、前記第 1 演出モード及び前記第 2 演出モードの各モード中、

図柄変動ゲームの実行順序に従って予め対応付けられている変動時間を選択し、

前記変動時間決定手段の決定した前記変動時間をもとに実行される図柄変動ゲームは、前記第1演出モードと前記第2演出モードとで、演出内容及び変動時間が異なることを特徴とする遊技機。

【請求項3】

前記変動時間決定手段は、前記規定期間中、図柄変動ゲーム毎にそれぞれ異なる変動時間を決定する、又は前記規定期間中の最終回の図柄変動ゲームでは、最終回以前の図柄変動ゲームとは異なる変動時間を決定す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】

遊技機全体を制御するメイン制御手段と、前記メイン制御手段が出力した制御信号に基づき遊技演出に関する各種の制御を実行可能なサブ制御手段と、を備え、前記メイン制御手段は、前記変動時間決定手段を有し、

前記変動時間は、メイン変動パターンによって規定されているとともに、前記規定期間中、前記図柄変動ゲームの実行順序に従って選択される変動パターンを予め対応付け、

前記変動時間決定手段は、前記規定期間中、前記規定期間用の変動パターンを選択することで、規定期間中の図柄変動ゲームの変動時間を事前に把握することを特徴とする請求項1～請求項3のうちいずれか一項に記載の遊技機。

【請求項5】

図柄変動ゲームの始動条件を付与する始動手段で検知された遊技球を始動保留球として記憶する記憶手段を備え、

前記変動時間決定手段は、前記規定期間を除く期間中、変動開始直前における始動保留球の数に基づいて変動時間を決定することを特徴とする請求項1～請求項4のうちいず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】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に当選した場合、図柄変動ゲームの終了後に大当り遊技が行われる遊技機において、図柄変動ゲームの開始直前に、該図柄変動ゲームの変動時間を決定する変動時間決定手段を備え、前記大当り抽選に当選した場合、大当り遊技の終了後には、遊技者にとって有利な有利遊技状態が付与される場合があり、前記有利遊技状態が付与されていない場合に前記大当り抽選に当選したことによって開始される大当り遊技の終了後には複数回の図柄変動ゲームで構成される第1規定期間が生起されるとともに、前記有利遊技状態が付与されている場合に前記大当り抽選に当選したことによって開始される大当り遊技の終了後には複数回の図柄変動ゲームで構成される第2規定期間が生起され、前記変動時間決定手段は、前記第1規定期間及び前記第2規定期間の各期間中、図柄変動ゲームの実行順序に従って予め対応付けられている変動時間を選択し、前記変動時間決定手段の決定した前記変動時間をもとに実行される図柄変動ゲームは、前記第1規定期間と前記第2規定期間とで、演出内容及び変動時間が異なることを要旨とする。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

上記問題点を解決するために、請求項2に記載の発明は、大当りか否かの大当り抽選に

当選した場合、図柄変動ゲームの終了後に大当り遊技が行われる遊技機において、図柄変動ゲームの開始直前に、該図柄変動ゲームの変動時間を決定する変動時間決定手段を備え、前記大当り抽選に当選した場合、当該大当り抽選に当選したときの演出モードに応じて、第1演出モード及び前記第1演出モードとは異なる第2演出モードの何れかへ移行し、前記第1演出モードは、複数回の図柄変動ゲームで構成される第1規定期間の間、生起される一方で、前記第2演出モードは、複数回の図柄変動ゲームで構成される第2規定期間の間、生起され、前記変動時間決定手段は、前記第1演出モード及び前記第2演出モードの各モード中、図柄変動ゲームの実行順序に従って予め対応付けられている変動時間を選択し、前記変動時間決定手段の決定した前記変動時間をもとに実行される図柄変動ゲームは、前記第1演出モードと前記第2演出モードとで、演出内容及び変動時間が異なることを要旨とする。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

請求項3に記載の発明は、請求項1又は請求項2に記載の遊技機において、前記変動時間決定手段は、前記規定期間中、図柄変動ゲーム毎にそれぞれ異なる変動時間を決定する、又は前記規定期間中の最終回の図柄変動ゲームでは、最終回以前の図柄変動ゲームとは異なる変動時間を決定することを要旨とする。

【手続補正5】

【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】

請求項4に記載の発明は、請求項1～請求項3のうちいずれか一項に記載の遊技機において、遊技機全体を制御するメイン制御手段と、前記メイン制御手段が出力した制御信号に基づき遊技演出に関する各種の制御を実行可能なサブ制御手段と、を備え、前記メイン制御手段は、前記変動時間決定手段を有し、前記変動時間は、メイン変動パターンによって規定されるとともに、前記規定期間中、前記図柄変動ゲームの実行順序に従って選択される変動パターンを予め対応付け、前記変動時間決定手段は、前記規定期間中、前記規定期間用の変動パターンを選択することで、規定期間中の図柄変動ゲームの変動時間を事前に把握することを要旨とする。

【手続補正6】

【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5に記載の発明は、請求項1～請求項4のうちいずれか一項に記載の遊技機において、図柄変動ゲームの始動条件を付与する始動手段で検知された遊技球を始動保留球として記憶する記憶手段を備え、前記変動時間決定手段は、前記規定期間を除く期間中、変動開始直前における始動保留球の数に基づいて変動時間を決定することを要旨とする。