

【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4月18日(2013.4.18)

【公開番号】特開2011-67287(P2011-67287A)

【公開日】平成23年4月7日(2011.4.7)

【年通号数】公開・登録公報2011-014

【出願番号】特願2009-219697(P2009-219697)

【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25年3月5日(2013.3.5)

【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】

始動領域を遊技媒体が通過した後、可変表示の開始を許容する開始条件が成立したことにもとづいて各々を識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を開始し、表示結果を導出表示する可変表示部を備え、該可変表示部に特定表示結果が導出表示されたときに遊技者にとって有利な特定遊技状態とするとともに、所定の移行条件が成立したときに該特定遊技状態が終了したのちに通常状態であるときに比べて前記識別情報の可変表示の表示結果が前記特定表示結果となりやすい高確率状態とする遊技機であって、

所定条件が成立したことにもとづいて、前記始動領域を遊技媒体が通過しにくいまたはしない第 1 状態から前記始動領域を遊技媒体が通過しやすい第 2 状態に変化させた後、前記第 2 状態から前記第 1 状態に戻す普通可変装置と、

前記特定遊技状態とするか否かと前記所定の移行条件を成立させるか否かと、を前記識別情報の可変表示の表示結果が導出表示される以前に決定する事前決定手段と、

前記識別情報の可変表示において、次の前記識別情報の可変表示を開始するまでの時間を制御する可変表示開始時間制御手段と、

前記事前決定手段によって前記特定遊技状態とすると決定されるとともに前記所定の移行条件を成立させると決定されたことにもとづいて、前記特定遊技状態の終了後に、遊技状態を前記高確率状態に制御するとともに、前記始動領域が前記第 2 状態となる頻度を高くする高頻度状態に制御する高確率状態制御手段と、

前記事前決定手段によって前記特定遊技状態とすると決定されるとともに前記所定の移行条件を成立させないと決定されたことにもとづいて、前記特定遊技状態の終了後に、該特定遊技状態終了後に実行された前記識別情報の可変表示の実行回数が所定回数となるまで、遊技状態を前記高頻度状態に制御する高頻度状態制御手段と、

前記特定遊技状態の終了後に、該特定遊技状態終了後に実行された前記識別情報の可変表示の実行回数が前記所定回数となるまで、前記高確率状態であるか否かにかかわらず、共通の演出態様の共通演出を実行する共通演出実行手段と、

前記特定遊技状態を終了してからの前記識別情報の可変表示の実行回数が前記所定回数となる前記識別情報の可変表示の実行にもとづいて、前記高確率状態であるか否かを報知する報知演出を実行する報知演出実行手段と、を含み、

前記可変表示開始時間制御手段は、前記特定遊技状態を終了してからの前記識別情報の可変表示の実行回数が前記所定回数となる前記識別情報の可変表示の開始から、次の前記識別情報の可変表示を開始するまでの時間を、前記高確率状態に制御されているか否かに応じて異ならせる

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】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

本発明による遊技機は、始動領域（例えば、第1始動入賞口13、第2始動入賞口14）を遊技媒体（例えば、遊技球）が通過した後、可変表示の開始を許容する開始条件が成立したこと（例えば、第1特別図柄および第2特別図柄のいずれの可変表示も実行されておらず、かつ大当り遊技状態でもないこと）にもとづいて各々を識別可能な複数種類の識別情報（例えば、第1特別図柄、第2特別図柄）の可変表示を開始し、表示結果を導出表示する可変表示部（例えば、第1特別図柄表示器8a、第2特別図柄表示器8b）を備え、該可変表示部に特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたときに遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば、大当り遊技状態）とするとともに、所定の移行条件が成立した（例えば、確変大当りとなった）ときに該特定遊技状態が終了したのちに通常状態であるときに比べて識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果となりやすい高確率状態（例えば、高確率状態）とする遊技機であって、所定条件が成立したこと（例えば、普通図柄の変動表示結果が当たりとなったこと）にもとづいて、始動領域を遊技媒体が通過しにくいまたはしない第1状態（例えば、閉鎖状態）から始動領域を遊技媒体が通過しやすい第2状態（例えば、開放状態）に変化させた後、第2状態から第1状態に戻す普通可変装置（例えば、可変入賞球装置15）と、特定遊技状態とするか否かと所定の移行条件を成立させるか否かと、を識別情報の可変表示の表示結果が導出表示される以前に決定する事前決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS61，S72，S73を実行する部分）と、識別情報の可変表示において、次の識別情報の可変表示を開始するまでの時間を制御する可変表示開始時間制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS1205～S1210，S131，S132を実行する部分）と、事前決定手段によって特定遊技状態とすると決定されるときにも所定の移行条件を成立させると決定されたこと（例えば、確変大当りと決定されたこと）にもとづいて、特定遊技状態の終了後に、遊技状態を高確率状態に制御するとともに、始動領域が第2状態となる頻度を高くする高頻度状態（例えば、高ベース状態）に制御する高確率状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS169，S170を実行する部分）と、事前決定手段によって特定遊技状態とすると決定されるときにも所定の移行条件を成立させないと決定されたこと（例えば、通常大当りと決定されたこと）にもとづいて、特定遊技状態の終了後に、該特定遊技状態終了後に実行された識別情報の可変表示の実行回数が所定回数（例えば、77回）となるまで、遊技状態を高頻度状態に制御する高頻度状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS167，S168を実行する部分）と、特定遊技状態の終了後に、該特定遊技状態終了後に実行された識別情報の可変表示の実行回数が所定回数となるまで、高確率状態であるか否かにかかわらず、共通の演出態様の共通演出（例えば、図40および図41に示すように、高確率状態であるか否かにかかわらず、黄色の背景色で背景画面を表示したり、「チャンスモード」などの文字列を重畳表示する）を実行する共通演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS672，S676を実行する部分）と、特定遊技状態を終了してからの識別情報の可変表示の実行回数が所定回数となる識別情報の可変表示の実行にもとづいて、高確率状態であるか否かを報知する報知演出（例えば、図40に示すように「チャンスモード終了

！」などの文字列を重畳表示する高ベース終了演出。図４１に示すように「確変確定！！」などの文字列を重畳表示する確変確定演出。）を実行する報知演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ８３０５，Ｓ８３０７を実行する部分）と、を含み、可変表示開始時間制御手段は、特定遊技状態を終了してからの識別情報の可変表示の実行回数が所定回数となる識別情報の可変表示の開始から、次の識別情報の可変表示を開始するまでの時間を、高確率状態に制御されているか否かに応じて異ならせる（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、大当たり遊技終了後７７回目の変動表示において、高確率状態（高確率／高ベース状態）であれば、ステップＳ１２０５で特別図柄停止図柄表示時間としてセットした８００ｍｓを、ステップＳ１２１０で変動停止時間タイマにセットする。一方、高確率状態でなければ（低確率／高ベース状態であれば）、ステップＳ１２０９で特別図柄停止図柄表示時間としてセットしなおした５３００ｍｓを、ステップＳ１２１０で変動停止時間タイマにセットする。）ことを特徴とする。そのような構成により、高頻度状態が終了する可能性のある可変表示までは高確率状態であるか否かにかかわらず共通演出を実行し、高頻度状態が終了する可能性のある可変表示において高確率状態であるか否かを報知する報知演出を実行するので、遊技者に有利な状態が継続するか否かに対する緊張感を与えることができる。従って、遊技者に有利な状態が終了する可能性のある可変表示において特定遊技状態に対する期待感を高めるだけでなく、遊技者に有利な状態が継続するか否かに対する緊張感を与えることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。