

【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24年8月23日(2012.8.23)

【公開番号】特開2010-162223(P2010-162223A)

【公開日】平成22年7月29日(2010.7.29)

【年通号数】公開・登録公報2010-030

【出願番号】特願2009-8234(P2009-8234)

【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24年7月5日(2012.7.5)

【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】

始動条件の成立にもとづいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行う可変表示手段を備え、該可変表示手段に表示結果を導出することで遊技の結果を確定し、遊技の結果が特定遊技結果となったときに遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技機であって、

前記識別情報の可変表示を行う遊技状態として、所定遊技状態と、該所定遊技状態と始動条件の成立状況が共通する遊技状態であって、前記所定遊技状態よりも前記特定遊技状態に制御され易い有利遊技状態と、を含む複数の遊技状態のうちの1の遊技状態に制御する遊技状態制御手段と、

前記識別情報の可変表示を行う演出モードとして、遊技状態が前記有利遊技状態のときに制御される特定演出モードと、該特定演出モードよりも遊技状態が前記有利遊技状態のときに制御され易い有利演出モードと、を含む複数の演出モードのうちの1の演出モードに制御する手段であって、少なくとも特定の移行条件が成立したことに基づいて前記特定演出モードに制御する演出モード制御手段と、

前記特定演出モードに制御された後の識別情報の可変表示の実行回数を計数する実行回数計数手段と、

前記演出モード制御手段により前記特定演出モードに制御されているときに、前記演出モード制御手段により前記有利演出モードに制御されることを示唆する示唆演出を複数種類の中から選択する示唆演出選択手段と、

前記識別情報の可変表示中に、該示唆演出選択手段により選択された前記示唆演出を実行する示唆演出実行手段と、を備え、

複数種類の前記示唆演出は、該示唆演出実行手段により実行された後に前記演出モード制御手段が前記有利演出モードに制御する確率が高い高確率示唆演出と、前記有利演出モードに制御する確率が前記高確率示唆演出よりも低い低確率示唆演出と、を含み、

前記示唆演出選択手段は、前記実行回数計数手段が計数する実行回数が所定回数未満のときは該所定回数以上のときよりも高い割合で前記高確率示唆演出を選択する

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、始動条件の成立（例えば、第1始動入賞口13または第2始動入賞口14に遊技球が入賞したこと）にもとづいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を行う可変表示手段（例えば、特別図柄表示器8a, 8b）を備え、該可変表示手段に表示結果（例えば停止図柄）を導出することで遊技の結果（例えば、はずれ、大当たり等）を確定し、遊技の結果が特定遊技結果（例えば大当たり）となったときに遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御する遊技機であって、識別情報の可変表示を行う遊技状態として、所定遊技状態（例えば通常状態）と、該所定遊技状態と始動条件の成立状況が共通する遊技状態であって、所定遊技状態よりも特定遊技状態に制御され易い有利遊技状態（例えば確変状態）と、を含む複数の遊技状態のうちの1の遊技状態に制御する遊技状態制御手段（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S145, S171A, S171B, S172Aを実行する部分）と、識別情報の可変表示を行う演出モードとして、遊技状態が有利遊技状態のときに制御される特定演出モード（例えば潜伏モード）と、該特定演出モードよりも遊技状態が有利遊技状態のときに制御され易い有利演出モード（例えば高期待度モード）と、を含む複数の演出モードのうちの1の演出モードに制御する手段であって、少なくとも特定の移行条件が成立した（例えば、突然確変大当たり（時短なし）や小当たりが発生した）ことに基づいて特定演出モードに制御する演出モード制御手段（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S618B, S636, S828を実行する部分）と、特定演出モードに制御された後の識別情報の可変表示の実行回数（例えば変動回数）を計数する実行回数計数手段（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S813を実行する部分）と、演出モード制御手段により特定演出モードに制御されているときに、演出モード制御手段により有利演出モードに制御されることを示唆する示唆演出（例えば各移行抽選演出）を複数種類の中から選択する示唆演出選択手段（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S826, S827を実行する部分）と、識別情報の可変表示中に、該示唆演出選択手段により選択された示唆演出を実行する示唆演出実行手段（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S1845を実行する部分）と、を備え、複数種類の示唆演出は、該示唆演出実行手段により実行された後に演出モード制御手段が有利演出モードに制御する確率が高い高確率示唆演出（例えば、フェードアウト時に背景色が赤になる強演出）と、有利演出モードに制御する確率が高確率示唆演出よりも低い低確率示唆演出（例えば、フェードアウト時に背景色が白になる弱演出）と、を含み、示唆演出選択手段は、実行回数計数手段が計数する実行回数が所定回数（例えば30回）未満のときは該所定回数以上のときよりも高い割合で高確率示唆演出を選択する（例えば、ステップS827において変動回数が30回以上のときよりも30回未満のときに強演出を実行する割合が高くなるようにフェードアウト時背景色選択テーブルに判定値を割り振る：図43参照）ことを特徴とする。そのような構成によれば、特定演出モードに制御された後の可変表示の実行回数が所定回数以上になれば、有利演出モードに制御される確率が高い高確率示唆演出が低い割合で実行されることになるため、有利遊技状態に制御されている可能性が低いとの遊技者の体感（認識）と、実際の制御（高確率で実行される示唆演出の内容）との間の齟齬をなくすことができ、その結果、遊技の興趣を向上させることができる。