

【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23年11月4日(2011.11.4)

【公開番号】特開2009-11409(P2009-11409A)  
 【公開日】平成21年1月22日(2009.1.22)  
 【年通号数】公開・登録公報2009-003  
 【出願番号】特願2007-173662(P2007-173662)  
 【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【FI】

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

【手続補正書】

【提出日】平成23年9月16日(2011.9.16)

【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】

遊技に使用する遊技球を貯留する上皿と、  
 該上皿に貯留された遊技球を遊技領域に発射する遊技球発射手段と、  
 該遊技球発射手段により発射された遊技球が遊技領域に設けられた所定の入賞口への入賞に基づき当否判定用の乱数値を取得する乱数値取得手段と、  
 該乱数値取得手段により取得された乱数値を複数個記憶可能な乱数値記憶手段と、  
 該乱数値記憶手段に記憶された乱数値を取得された順に当否判定する当否判定手段と、  
 該当否判定手段によって当りと判定された場合は大当り遊技へ移行し、かかる大当り遊技の終了後に前記当否判定手段によって当りと判定される確率が、低確率である通常確率状態よりも高くなる高確率状態に移行するか否か決定する高確率状態決定手段と、を備えた遊技機において、

前記高確率状態決定手段により、前記大当り遊技終了後に高確率状態に移行され、且つ前記乱数値記憶手段により記憶されている当否判定用の乱数値の個数が所定個数以下になった場合に限り、前記高確率状態決定手段により高確率状態が生起していることを遊技者に報知する高確率報知手段1を備えたことを特徴とした遊技機。

【手続補正2】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】請求項3

【補正方法】変更

【補正の内容】

【請求項3】

前記高確率報知選択手段により前記高確率報知手段1が選択された場合、又は前記高確率状態決定手段により高確率状態に移行しないと決定された場合に、前記大当り遊技終了後の所定期間は前記通常確率状態及び前記高確率状態の内の何れの遊技状態であるかを不明とする報知態様で表す潜伏報知期間を設け、

該潜伏報知期間中は、高確率報知手段1による報知をしないことを特徴とした請求項2記載の遊技機。

【手続補正3】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】請求項 4

【補正方法】変更

【補正の内容】

【請求項 4】

前記所定の入賞口を遊技球が入賞可能な開放状態又は遊技球が入賞不能な閉鎖状態に開閉変化させる開閉片を備え、一定の条件により前記開放状態となつて遊技球が入賞すると前記当否判定用の乱数値を取得可能な可変入賞装置を遊技領域に設け、前記潜伏報知期間は該潜伏報知期間の終了後よりも、前記可変入賞装置が開放し易くなつてゐることを特徴とした請求項 3 記載の遊技機。

【手続補正 4】

【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】

上記課題を解決するために請求項 1 記載の遊技機は、遊技に使用する遊技球を貯留する上皿と、

該上皿に貯留された遊技球を遊技領域に発射する遊技球発射手段と、

該遊技球発射手段により発射された遊技球が遊技領域に設けられた所定の入賞口への入賞に基づき当否判定用の乱数値を取得する乱数値取得手段と、

該乱数値取得手段により取得された乱数値を複数個記憶可能な乱数値記憶手段と、

該乱数値記憶手段に記憶された乱数値を取得された順に当否判定する当否判定手段と、

該当否判定手段によって当りと判定された場合は大当り遊技へ移行し、かかる大当り遊技の終了後に前記当否判定手段によって当りと判定される確率が、低確率である通常確率状態よりも高くなる高確率状態に移行するか否か決定する高確率状態決定手段と、を備えた遊技機において、

前記高確率状態決定手段により、前記大当り遊技終了後に高確率状態に移行され、且つ前記乱数値記憶手段により記憶されている当否判定用の乱数値の個数が所定個数以下になった場合に限り、前記高確率状態決定手段により高確率状態が生起していることを遊技者に報知する高確率報知手段 1 を備えたことを特徴とした遊技機。

【手続補正 5】

【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】

前記課題を解決するために請求項 3 記載の遊技機は、前記高確率報知選択手段により前記高確率報知手段 1 が選択された場合、又は前記高確率状態決定手段により高確率状態に移行しないと決定された場合に、前記大当り遊技終了後の所定期間は前記通常確率状態及び前記高確率状態の内の何れの遊技状態であるかを不明とする報知態様で表す潜伏報知期間を設け、

該潜伏報知期間中は、高確率報知手段 1 による報知をしないことを特徴とした請求項 2 記載の遊技機である。

【手続補正 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0014

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0014】

前記課題を解決するために請求項 4 記載の遊技機は、前記所定の入賞口を遊技球が入賞

可能な開放状態又は遊技球が入賞不能な閉鎖状態に開閉変化させる開閉片を備え、一定の条件により前記開放状態となつて遊技球が入賞すると前記当否判定用の乱数値を取得可能な可変入賞装置を遊技領域に設け、前記潜伏報知期間は該潜伏報知期間の終了後よりも、前記可変入賞装置が開放し易くなつてゐることを特徴とした請求項3記載の遊技機である。

【手続補正7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0048

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0048】

図7に示す当否判定処理では、主制御装置80は、条件装置の作動中か否かを大当たりフラグに基づいて判断する(S40)。

S40の判定が否定判断で、特別図柄が変動中でなく(S41:NO)、確定図柄の表示中でもなければ(S42:NO)、特別図柄保留記憶(上記、S32による保留記憶)があるか否かを判断する(S43)。

この保留記憶があれば(S43:NO)、特別図柄保留記憶の中で最も古いものを読み込んで(その特別図柄保留記憶は保留記憶から消去し)、確変フラグがセットされているか(高確率状態か)否かを判定する(S44)。

肯定判断であれば(S44:YES)、読み込んだ大当たり決定用乱数を確変テーブルに記録されている当たり値と照合し(S46)、否定判断であれば、読み込んだ大当たり決定用乱数を通常テーブルに記録されている当たり値と照合する(S45)。

本実施例の場合、上述したように通常確率状態時には1/350の確率で当選し、高確率状態には1/35の確率で当選する。

【手続補正8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0059

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0059】

図11に示す処理は表示画面選択処理である。大当たり終了後に音声・ランプ統合制御装置83は確率変動であるか判断し(S95)、確率変動であると判断すると(S95:YES)開放延長カウンタの値が10000回にセットされているか判断する(S96)。肯定判断であれば(S96:YES)演出図柄表示装置6に図12(a)に示すように高確率状態であることを示す確率変動画面を遊技状態表示部101に表示させる(S97)。確率変動ではない場合(S95:NO)、又は開放延長10000回でない場合(S96:NO)は、図12(b)に示すように遊技状態が高確率状態か通常確率状態であるか分からない潜伏画面を遊技状態表示部101に表示させる(S98)。図では「チャンスモード中」と表示することにより、遊技者に高確率状態への期待感を抱かせて、ゲーム性を高めている。また前述したが本実施例では演出図柄表示装置6に保留記憶図柄100を表示したので保留個数を把握しやすい構成だが、表示しなくてもかまわない。