

【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30年3月22日(2018.3.22)

【公開番号】特開2016-179038(P2016-179038A)

【公開日】平成28年10月13日(2016.10.13)

【年通号数】公開・登録公報2016-059

【出願番号】特願2015-60752(P2015-60752)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

【手続補正書】

【提出日】平成30年2月7日(2018.2.7)

【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】

始動領域への遊技媒体の通過に基づいて変動表示する変動表示手段に表示結果が導出されたときに特定状態に制御する遊技機であって、

前記始動領域への遊技媒体の通過に基づいて遊技価値を付与する遊技価値付与手段と、前記変動表示手段の変動パターンを決定する変動パターン決定手段と、

前記変動パターン決定手段の決定に基づいた変動パターンに従う変動表示期間で前記変動表示手段を変動表示させる変動表示制御手段と、

前記特定状態に制御された後、前記特定状態への制御確率が通常確率よりも高い高確率状態に制御可能な遊技状態制御手段とを備え、

前記遊技状態制御手段は、前記高確率状態において当該高確率状態に制御されることとなる前記特定状態が発生した回数が特定回発生したことに基づいて前記高確率状態から通常確率状態に制御し、

前記変動表示手段の前記変動表示期間が長いほど、前記始動領域を遊技媒体が通過することで付与された遊技価値から使用した遊技価値を除いた増加価値が多くなり、

前記変動パターン決定手段は、前記変動表示期間の長さの期待値を前記高確率状態において当該高確率状態に制御されることとなる前記特定状態が発生した回数によって変化させる、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】0 0 0 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 6】

(1) 始動領域(例えば、始動口スイッチ33a, 23など)への遊技媒体(例えば、遊技球など)の通過に基づいて変動表示する変動表示手段(例えば、演出表示装置9など)に表示結果が導出されたときに特定状態に制御する遊技機(パチンコ遊技機1など)であって、

前記始動領域への遊技媒体の通過に基づいて遊技価値を付与する遊技価値付与手段(例えば、始動領域である普通可変入賞球装置20への遊技球の通過にも続いて遊技球が払出

されるなど)と、

前記変動表示手段の変動パターンを決定する変動パターン決定手段(例えば、CPU56は、選択された特別図柄の変動パターン判定テーブルに基づいて、特別図柄変動パターンを決定する(ステップS296a))と、

前記変動パターン決定手段の決定に基づいた変動パターンに従う変動表示期間で前記変動表示手段を変動表示させる変動表示制御手段(例えば、特別図柄変動中対応処理(ステップS883)など)と、

前記特定状態に制御された後、前記特定状態への制御確率が通常確率よりも高い高確率状態(例えば、高確状態など)に制御可能な遊技状態制御手段(例えば、CPU56が遊技状態を制御)とを備え、

前記遊技状態制御手段は、前記高確率状態において当該高確率状態に制御されることとなる前記特定状態が発生した回数が特定回(例えば、5000回)発生したことに基づいて前記高確率状態から通常確率状態に制御し(例えば、確変回数カウンタをリセットする)、

前記変動表示手段の前記変動表示期間が長い(例えば、変動時間が210秒である特別図柄変動パターンPA5など)ほど、前記始動領域を遊技媒体が通過することで付与された遊技価値から使用した遊技価値を除いた増加価値が多くなり(例えば、普通可変入賞球装置20に多く遊技球を入賞させることができる時間が長くなるので出玉がより多くなる)、

前記変動パターン決定手段は、前記変動表示期間の長さの期待値を前記高確率状態において当該高確率状態に制御されることとなる前記特定状態が発生した回数(例えば、確変回数)によって変化させる。