

【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28年4月7日(2016.4.7)

【公開番号】特開2015-13042(P2015-13042A)

【公開日】平成27年1月22日(2015.1.22)

【年通号数】公開・登録公報2015-005

【出願番号】特願2013-142092(P2013-142092)

【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28年2月23日(2016.2.23)

【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】

互いに異なる遊技の進行条件が設定された第 1 遊技状態および第 2 遊技状態が少なくとも設けられ、これら第 1 遊技状態および第 2 遊技状態を含むいずれかの遊技状態にて遊技が進行する遊技機であって、

遊技球が流下する遊技領域が形成された遊技盤と、

前記遊技領域に遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段によって発射された遊技球が進入可能な第 1 始動領域および第 2 始動領域と、

前記第 1 始動領域または前記第 2 始動領域への遊技球の進入を条件として、前記遊技領域に設けられた大入賞口が開放される大役遊技の実行が対応付けられた大当たり図柄、該大役遊技と同一もしくは異なる態様で該大入賞口が開放される小当たり遊技の実行が対応付けられた小当たり図柄、該大役遊技および該小当たり遊技のいずれも不実行とすることが対応付けられたハズレ図柄を少なくとも含む複数の図柄の中から、いずれかの図柄を決定する図柄決定手段と、

前記図柄決定手段によって図柄が決定されると、該決定された図柄の種別、該図柄決定の契機となった遊技球が進入した始動領域の種別、および、設定されている遊技状態に対応する変動時間決定条件にしたがって、該図柄を図柄表示部に停止表示させるまでの時間である変動時間を決定する変動時間決定手段と、

前記第 1 始動領域への遊技球の進入を契機として図柄が決定された場合には、該決定された図柄の変動時間に亘って第 1 の図柄表示部において図柄の変動表示を行うとともに、該変動時間が経過すると、該第 1 の図柄表示部に前記図柄決定手段によって決定された図柄を停止表示させ、前記第 2 始動領域への遊技球の進入を契機として図柄が決定された場合には、該決定された図柄の変動時間に亘って第 2 の図柄表示部において図柄の変動表示を行うとともに、該変動時間が経過すると、該第 2 の図柄表示部に前記図柄決定手段によって決定された図柄を停止表示させる図柄表示制御手段と、

前記大当たり図柄が前記図柄表示部に停止表示されると、前記大役遊技を実行するとともに、前記小当たり図柄が該図柄表示部に停止表示されると、前記小当たり遊技を実行する特定遊技実行手段と、

少なくとも前記大役遊技中および前記小当たり遊技中に前記大入賞口に遊技球が入球すると、賞球を払い出す払出制御手段と、
を備え、

前記図柄決定手段は、

少なくとも前記大役遊技が実行されておらず、かつ、前記第1の図柄表示部および前記第2の図柄表示部のいずれにおいても図柄の変動表示が行われていない場合に、前記第1始動領域または前記第2始動領域への遊技球の進入を契機として図柄の決定処理を実行可能であり、

前記第1の図柄表示部において図柄が変動表示中であって、前記第2の図柄表示部において図柄の変動表示が行われていない場合に、前記第2始動領域への遊技球の進入を契機として図柄の決定処理を実行可能であり、

前記第2の図柄表示部において図柄が変動表示中であって、前記第1の図柄表示部において図柄の変動表示が行われていない場合に、前記第1始動領域への遊技球の進入を契機として図柄の決定処理を実行可能であり、

遊技状態が前記第1遊技状態に設定されているときに、前記図柄決定手段によって前記ハズレ図柄が決定された場合に、前記変動時間決定条件にしたがって決定される変動時間の平均である平均変動時間、および、前記図柄決定手段によって前記小当たり図柄が決定された場合の平均変動時間のいずれか一方または双方は、前記第2始動領域への遊技球の進入を契機として該図柄が決定された場合の方が、前記第1始動領域への遊技球の進入を契機として該図柄が決定された場合よりも長く、該第1遊技状態においては、実質的に第1始動領域へ遊技球を進入させることで遊技が進行されるように設定されており、

遊技状態が前記第2遊技状態に設定されている場合には、前記第2始動領域への遊技球の進入を契機として実行される前記小当たり遊技によって、遊技球の発射数よりも前記払出制御手段によって払い出される賞球数が多くなるように、前記図柄決定手段によって前記小当たり図柄が決定される確率が設定されていることを特徴とする遊技機。

【請求項2】

前記図柄決定手段は、

前記第1始動領域への遊技球の進入を契機としては前記小当たり図柄を決定することなく、前記第2始動領域への遊技球の進入を契機としてのみ前記小当たり図柄を決定するか、もしくは、前記第2始動領域への遊技球の進入を契機として図柄を決定する場合の方が、前記第1始動領域への遊技球の進入を契機として図柄を決定する場合よりも、前記小当たり図柄を高確率で決定することを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

【請求項3】

前記第1遊技状態は、前記図柄決定手段によって前記大当たり図柄が決定される確率が所定の確率に設定された低確率遊技状態であり、前記第2遊技状態は、前記第1遊技状態よりも前記大当たり図柄が高確率で決定される高確率遊技状態であることを特徴とする請求項1または2に記載の遊技機。

【請求項4】

前記大役遊技の終了後の遊技状態を、前記高確率遊技状態を含むいずれかの遊技状態に設定する遊技状態設定手段と、

前記高確率遊技状態において前記大当たり図柄が決定されることなく、前記ハズレ図柄または前記小当たり図柄が、予め設定された回数決定されたことを条件として、遊技状態を前記低確率遊技状態に変更する遊技状態変更手段と、
を備えたことを特徴とする請求項3に記載の遊技機。

【請求項5】

前記大入賞口内には特定領域が設けられ、

前記大当たり図柄には、前記大入賞口に入球した遊技球が前記特定領域に進入可能な第1大役遊技の実行が対応付けられた第1大当たり図柄と、該大入賞口に入球した遊技球が該特定領域に進入不可能であるか、もしくは、該第1大役遊技よりも該特定領域への遊技球の進入が困難な第2大役遊技の実行が対応付けられた第2大当たり図柄と、が含まれ、

前記遊技状態設定手段は、前記大役遊技中に前記大入賞口に入球した遊技球が前記特定領域に進入した場合に、該大役遊技の終了後の遊技状態を前記高確率遊技状態に設定することを特徴とする請求項 3 または 4 に記載の遊技機。

【請求項 6】

前記遊技領域は、前記発射手段の発射操作で遊技球の打ち分けが可能な第 1 遊技領域および第 2 遊技領域を含み、

前記第 1 始動領域は、前記第 1 遊技領域を流下する遊技球のみが進入可能であるか、もしくは、該第 1 遊技領域を流下する遊技球の方が前記第 2 遊技領域を流下する遊技球よりも進入し易い位置に配され、

前記第 2 始動領域は、前記第 2 遊技領域を流下する遊技球のみが進入可能であるか、もしくは、該第 2 遊技領域を流下する遊技球の方が前記第 1 遊技領域を流下する遊技球よりも進入し易い位置に配されていることを特徴とする請求項 1 ～ 5 のいずれかに記載の遊技機。

【請求項 7】

前記払出制御手段は、前記第 1 始動領域および前記第 2 始動領域に遊技球が進入すると、それぞれ所定数の賞球を払い出し、

前記発射手段の発射操作により、前記第 2 遊技領域に遊技球を流下させた場合において、発射球数に対する、前記第 2 始動領域への遊技球の進入によって払い出される賞球数の割合は、前記第 1 遊技領域に遊技球を流下させた場合において、発射球数に対する、前記第 1 始動領域への遊技球の進入によって払い出される賞球数の割合よりも高いことを特徴とする請求項 6 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】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、本発明の遊技機は、互いに異なる遊技の進行条件が設定された第 1 遊技状態および第 2 遊技状態が少なくとも設けられ、これら第 1 遊技状態および第 2 遊技状態を含むいずれかの遊技状態にて遊技が進行する遊技機であって、遊技球が流下する遊技領域が形成された遊技盤と、前記遊技領域に遊技球を発射する発射手段と、前記発射手段によって発射された遊技球が進入可能な第 1 始動領域および第 2 始動領域と、前記第 1 始動領域または前記第 2 始動領域への遊技球の進入を条件として、前記遊技領域に設けられた大入賞口が開放される大役遊技の実行が対応付けられた大当たり図柄、該大役遊技と同一もしくは異なる態様で該大入賞口が開放される小当たり遊技の実行が対応付けられた小当たり図柄、該大役遊技および該小当たり遊技のいずれも不実行とすることが対応付けられたハズレ図柄を少なくとも含む複数の図柄の中から、いずれかの図柄を決定する図柄決定手段と、前記図柄決定手段によって図柄が決定されると、該決定された図柄の種別、該図柄決定の契機となった遊技球が進入した始動領域の種別、および、設定されている遊技状態に対応する変動時間決定条件にしたがって、該図柄を図柄表示部に停止表示させるまでの時間である変動時間を決定する変動時間決定手段と、前記第 1 始動領域への遊技球の進入を契機として図柄が決定された場合には、該決定された図柄の変動時間に亘って第 1 の図柄表示部において図柄の変動表示を行うとともに、該変動時間が経過すると、該第 1 の図柄表示部に前記図柄決定手段によって決定された図柄を停止表示させ、前記第 2 始動領域への遊技球の進入を契機として図柄が決定された場合には、該決定された図柄の変動時間に亘って第 2 の図柄表示部において図柄の変動表示を行うとともに、該変動時間が経過すると、該第 2 の図柄表示部に前記図柄決定手段によって決定された図柄を停止表示させる図柄表示制御手段と、前記大当たり図柄が前記図柄表示部に停止表示されると、前記大役遊技を実行するとともに、前記小当たり図柄が該図柄表示部に停止表示されると、前記小当たり遊技を実行する特定遊技実行手段と、少なくとも前記大役遊技中お

よび前記小当たり遊技中に前記大入賞口に遊技球が入球すると、賞球を払い出す払出制御手段と、を備え、前記図柄決定手段は、少なくとも前記大役遊技が実行されておらず、かつ、前記第1の図柄表示部および前記第2の図柄表示部のいずれにおいても図柄の変動表示が行われていない場合に、前記第1始動領域または前記第2始動領域への遊技球の進入を契機として図柄の決定処理を実行可能であり、前記第1の図柄表示部において図柄が変動表示中であって、前記第2の図柄表示部において図柄の変動表示が行われていない場合に、前記第2始動領域への遊技球の進入を契機として図柄の決定処理を実行可能であり、前記第2の図柄表示部において図柄が変動表示中であって、前記第1の図柄表示部において図柄の変動表示が行われていない場合に、前記第1始動領域への遊技球の進入を契機として図柄の決定処理を実行可能であり、遊技状態が前記第1遊技状態に設定されているときに、前記図柄決定手段によって前記ハズレ図柄が決定された場合に、前記変動時間決定条件にしたがって決定される変動時間の平均である平均変動時間、および、前記図柄決定手段によって前記小当たり図柄が決定された場合の平均変動時間のいずれか一方または双方は、前記第2始動領域への遊技球の進入を契機として該図柄が決定された場合の方が、前記第1始動領域への遊技球の進入を契機として該図柄が決定された場合よりも長く、該第1遊技状態においては、実質的に第1始動領域へ遊技球を進入させることで遊技が進行されるように設定されており、遊技状態が前記第2遊技状態に設定されている場合には、前記第2始動領域への遊技球の進入を契機として実行される前記小当たり遊技によって、遊技球の発射数よりも前記払出制御手段によって払い出される賞球数が多くなるように、前記図柄決定手段によって前記小当たり図柄が決定される確率が設定されていることを特徴とする。